



Examensarbete

VAD SOM KUNDE HA VARIT

Musikens Narrativa Funktioner i
Montage-Scener i Arcane

WHAT COULD HAVE BEEN

Music's Narrative Functions in
Montage-Scenes in Arcane

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2026

Linus Cronberg & Simon Hagle

Handledare: Jamie Fawcus
Examinator: Lars Bröndum

Sammanfattning

I denna studie analyseras musikens narrativa funktioner i tre utvalda montage-scener från tv-serien *Arcane* (2021a) med hjälp av Wingstedt, Brändström & Bergs modell från *Narrative Music, Visual and Meaning in film* (2010). Bakgrundskapitlet har delats in i tre olika områden som handlar om introduktion av filmmusik, relevanta begrepp inom musikteori och orkestrering, samt om narrativa funktioner i film. De tre utvalda montage-scener analyserades musikaliskt och enligt Wingstedt et al. (2010) modell för att kunna förstå hur de utvalda montage-scener blir narrativt påverkade av musiken genom tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentering. Varje komposition blev analyserad genom att studera transkriberingar av kompositionen gjorda av Cecilia Sjölund (2024), Caliko (2024) och Cel-Shaded Music Theory (2022). Det audiella blev analyserat via gehör av författare av denna artikel. Resultatet visade på att den känslomässiga funktionen från Wingstedt et al. (2010) modell var den mest förekommande och den temporala funktionen uppkom minst. Vidareutveckling och anpassning av denna studie i ett framtida arbete kan ge bättre insikt i hur montage-scener kan analyseras på djupare sätt.

Nyckelord: Arcane, Narrativ Musik, Filmmusik, Montage

Innehållsförteckning

1	Introduktion.....	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Filmmusik introduktion.....	2
2.2	Musikteori Introduktion.....	3
2.3	Narrativa Funktioner i Film.....	4
3	Problemformulering.....	6
3.1	Metodbeskrivning.....	7
3.2	Sammanfattning av Arcane.....	7
3.3	Metoddiskussion.....	8
4	Analys.....	9
4.1	Analys av Playground.....	9
4.1.1	Musikalisk Analys av Playground.....	9
4.1.2	Analys av Playground Utifrån Musikens Narrativa Funktioner.....	11
4.2	Analys av Guns for Hire.....	12
4.2.1	Musikalisk Analys av Guns for Hire.....	12
4.2.2	Analys av Guns for Hire Utifrån Musikens Narrativa Funktioner.....	14
4.3	Analys av What Could Have Been.....	15
4.3.1	Musikalisk Analys av What Could Have Been.....	15
4.3.2	Analys av What Could Have Been Utifrån Musikens Narrativa Funktioner.....	18
4.4	Slutsats.....	19
5	Sammanfattning och diskussion.....	21
5.1	Sammanfattning.....	21
5.2	Diskussion.....	21
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter.....	23
5.4	Framtida arbete.....	24
	Referenser.....	25

1 Introduktion

Tidigare forskning beskriver filmmusik som ett fenomen där musiken är direkt komponerad för att passa en rörlig bild (Kalinak 2010). Filmmusik är en viktig del av filmer och tv-serier för att förmedla känslor och hjälpa publiken uppfatta det som händer och även hjälpa till att förstärka det visuella (Lipscomb & Kendall 1994). På grund av att musiken skapas i ett nära förhållande till filmen eller tv-serien kan den även användas som ett verktyg för att förstärka narrativet (Kovač & Kovačs 2018). Trots detta är musik ensamt inte nog för att kunna förmedla ett narrativ då det är för abstrakt och behöver mer konkreta medium, som exempelvis film, för att förmedla ett narrativ (Ibid).

Redigeringstekniken inom film och tv-serier som denna studie kommer fokusera på är montage-scener. Montage-scener är redigerade så att flera filmbilder är ihopklippta i en kortare sekvens. De utvalda scenerna som studeras är skapade för att likna musikvideor, skriver Elisabeth Vincentelli (2024) som är författaren av boken *Art of Arcane* som ger en inblick till skapandet av tv-serien. Dessa scener kan enligt Febrian et al. (2019) artikel *Scoring music for Montage Movies* definieras som montage scener och kommer i denna studie att analyseras som montage. För att förstå hur musiken blir använd på ett narrativt sätt kommer Wingstedt, Brändström & Bergs (2010) modell från *Narrative Music, Visual and Meaning in film* användas. Med denna modell kan musik analyseras utifrån sex olika funktioner för att utgöra dess roll i narrativet. För att vidare förstå hur musiken påverkar narrativet kommer de tre olika kompositionerna att bli musikaliskt analyserade utifrån böcker skrivna av Roine Jansson (2007), Vincent Persichetti (1961) och Walter Piston (1955).

Musik har funnits i filmer ända sedan 1895 (Febrian, Rante & Sukaridhotos 2019) och tidigare forskning om musikens narrativa funktioner har sitt fokus på den traditionella västerländska filmmusiken. Wingstedt et al. (2010) artikel är en sådan, deras fokus var på att analysera *Jaws* (1975) utifrån de sex narrativa funktionerna (Wingstedt et al. 2010). Men det saknas däremot forskning om musikens narrativa funktioner på montage, därav är målet med studien att se hur montage-scener använder sig av dessa narrativa funktioner enligt Wingstedt et al. (2010) och se om modellen är applicerbar på montage. För att undersöka detta har studien följande frågeställning:

- Hur kan de sex narrativa funktionerna från Wingstedt, Brändström & Bergs artikel *Narrative Music, Visual and Meaning in film* (2010) användas för analys av montage-scener? Specifikt hur används de sex narrativa funktionerna i montage-scener från tv-serien *Arcane*?

I studien genomfördes en komparativ analys av tre montage-scener från *Arcane* (2021a). Kompositionerna i scenerna analyserades musikaliskt utifrån tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentering genom transkriberingar nedladdade från internetet och analyserades av författarna via gehör. Scenerna analyserades sedan mot Wingstedt et al. (2010) modell utifrån den musikaliska analysen för att se hur tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentering påverkar musikens narrativa funktioner.

2 Bakgrund

2.1 Filmmusik introduktion

Lipscomb & Kendall (1994) utförde ett experiment där de matchade fem olika bilder/scener från en film med fem olika sekvenser från filmmusiken. Deras resultat var att musik har en stor betydelse i att förankra publiken i en scen. I experimentet spelades samma filmklipp upp medan musiken byttes ut mellan fem olika låtar/ljudklipp från filmen. Där fann de en större skillnad på hur deltagarna uppfattade scenen jämfört med när de använde sig av samma låt men bytte mellan fem olika bilder/scener från filmen. Deltagarna svarade mycket närmre varandra i enkäten vilket var en semantisk skala på X-axeln där några av orden var bland annat skönhet, effektivitet och spänning medans Y-axeln var en skala från 0 - 25, när samma musik spelades jämfört med när de behöll samma scen och bytte mellan fem olika låtar från filmmusiken. Lipscomb & Kendalls (1994) studie visar på hur nödvändigt musik är för filmer och TV-serier och hur viktigt det är att musiken passar in och förstärker det visuella eftersom det kan skilja sig stort i publikens uppfattning på en scen baserat på vad för musik som spelas under den (Ibid).

Ett exempel på studier där det undersöks huruvida musiken påverkar människor och dess känslor är Jochen Steffens (2020) *The influence of film music on moral judgments of movie scenes and felt emotions*. Detta experiment utgick från att musiken som används i film kan påverka människans moraliska synvinkel då musik har en känslomässig påverkan. Experimenten genomfördes genom att spela musik under olika filmscener och kunna påverka deltagarnas omdöme om det som visades var moraliskt rätt eller fel. Resultatet av experimentet visade att var fjärde deltagare blev starkt påverkade av musiken och deras omdöme ändrades beroende på vilken musik som spelades. Resterande av de 252 deltagarna i studien visade inte en stark nog påverkan för att det skulle räknas som en produkt av musiken. Jochen Steffens (2020) anser att fler studier behöver göras på ämnet för att få ett mer nyanserat resultat. I diskussionen tar han dock upp att resultatet skapar ytterligare frågan om hur vidare musiken kan påverka känslor, när känslorna redan är påverkade av ett dominant visuellt stimuli.

Narratologerna i Kovač & Kovačs (2018) studie använder begreppet narrativ för att referera till berättelsen och berättandet av en historia. Detta innebär att ett narrativ behöver ytterligare dimensioner för att kunna framföras och uppfattas enligt berättarens mening. Musiken har i detta fall inte en berättande funktion i sättet det används då musiken inte kan framföra berättelsen på egen hand. Trots detta anser narratologerna att musik är ett effektivt medium för att förstärka narrativet (Ibid). Musik som ett medium är för abstrakt för att kunna framföra en konkret historia individuellt vilket gör att det inte är narrativt. Musikologer i studien anser också, på ett liknande sätt som narratologerna, att musik kräver kontext för att kunna få en narrativ funktion. Musiken som ett separat medium kan uppfattas som ett narrativ men kan inte ensamt användas för att berätta en hel historia. Detta gör att lyssnaren skapar ett eget narrativ men utan berättarelementen som behövs för en konkret historia (Ibid).

I Kathryn Kalinak *Film Music: A Very Short Introduction* (2010) definieras filmmusik som musik, direkt komponerad eller direkt utvald för att passa till en rörlig bild. Uttrycket filmmusik passar därav för att beskriva musik för filmer och tv-serier. Boken ger en överblick på ämnet filmmusik genom att förklara dess funktion och ge en generell förklaring till att filmmusik oftast definieras utifrån och dess plats i amerikanska filmer och västeuropeiska filmer (Ibid). Kathryn Kalinak presenterar filmmusikens historia och hur den har ändrats beroende på vilket land den användes i, men också vilka händelser och politiska situationer som präglade filmmusiken under åren. I sin helhet ger Kathryn Kalinak en relevant bakgrund till ämnet för att kunna betrakta filmmusik och dess utveckling genom tiderna.

2.2 Musikteori Introduktion

Roine Janssons *Stora Musik Guiden* (2007) ger en allmän musikteoretisk bakgrund, den tar upp sådant som är specifikt för olika genrer och om allmän västerländsk musikteori. Han skriver i kapitlet Ackord om de viktigaste ackorden som förekommer i en dur- och molltonart, nämligen I, IV och V [stor bokstav i steganalysen betyder dur medan liten bokstav i steganalysen betyder moll] vilket i funktionsbeteckning är tonika, subdominant och dominant. Jansson (2007) skriver även om att det är vanligt i en molltonart att höja ackorden iv och v till IV och V genom att höja tersen i ackorden. Kadenser är också ett ämne som nämns i boken, två av kadenserna som nämns är en helkadens och en fullständig helkadens, en helkadens är när den femte skaltonen i dominantackordet upplöses till grundtonen i tonika ackordet (Ibid) och en fullständig helkadens är när man spelar subdominanten till dominanten till tonikan.

Vincent Persichetti (1961) ger i *Twentieth-Century Harmony: Creative Aspects and Practice* en ordnad presentation av de harmoniska procedurer som finns i musiken under första hälften av 1900-talet. Persichetti (1961) skriver bland annat om de modala skalorna och vilka av dem som uppfattas som mörkast och ljusast. Persichetti (1961) skriver även kring skalornas karakteriserade toner och de primära ackorden i varje modalskala. Till exempel den mixolydiska skalan, där dess karakteriserande ton är den sänkta VII och dess primära ackord är I, V och VII. Persichetti (1961) skriver även om till exempel intervallernas natur i olika sammanhang; diskuterar melodi och andra skalor som används i modern musik samt beskriver bildandet och användningen av ackord med hjälp av terser, kvarter och sekunder. Vincent Persichetti (1961) och Roine Jansson (2007) böcker används i denna studien i den musikaliska analysen för att förstå vilka tonarter kompositionerna spelas inom och deras karakteriserade toner men även vilka ackord som förekommer i dessa tonarter.

Walter Piston (1955) skriver i *Orchestration* om vilka instrument som förekommer i en orkester och är en guide till hur arrangörer och kompositörer kan instrumentera musik för orkester. Piston (1955) skriver bland annat om hur stråkinstrument kan användas på olika sätt, till exempel genom staccato. Piston (1955) skriver även om de olika typer av accenter som stråkinstrument kan spela och hur alla dessa olika tekniker kan framföra stora dynamiska förändringar i en orkester. Detta är bara en liten del av det Piston (1955) skriver i *Orchestration* men det är stråkinstrument och deras mångsidighet i att uttrycka musik som kommer att användas i denna studie, tillsammans med Febrian et al. (2019) används de för att visa hur effektiva stråkar är på att förmedla känslor.

2.3 Narrativa Funktioner i Film

I Febrian, Rante & Sukaridhotos (2019) artikel *Scoring Music for Montage Movies* skriver de om montage i filmer och dess samverkan med musik. Författarna beskriver att ett montage är en sekvens där flera olika filmklipp är ihopklippta för att återförena en idé eller skapa en konflikt mellan dem för att ge åskådaren en känsla av djupare betydelse. Febrian et al. (2019) förklarar sedan att musik är en viktig del när en redigeringsteknik såsom montage används, då det blir svårare att förstå en sådan filmsekvens utan det anpassade musikaliska elementen. Eftersom montage ändrar sättet på hur tid, rum och information uppfattas genom att sätta ihop flera filmklipp, ges mer information till publiken än vad filmklippen hade gjort självständigt (Ibid). Denna process är det som gör att musiken kan hjälpa det visuella att presentera de känslor som filmskaparna vill förmedla, något som är betydligt svårare att göra utan de anpassade musikaliska momenten. I processen att komponera för ett montage finns det vissa instrument som är vanligare att använda för att förmedla en specifik känsla (Ibid). I artikeln skriver författarna att det vanligaste instrumentet de har funnit är piano, oavsett vilken känsla som scenen vill förmedla. Stråkinstrument är ofta förekommande i scener där känslor såsom sorg, ilska och glädje förmedlas. De tre scenerna som analyseras i denna studien kan enligt Febrian et al. (2019) definition av vad montage är, definieras som montage och kommer därmed analyseras som det. Montage-scenerna i *Arcane* (2021a) var medvetet viktiga för skaparna av serien när det kommer till att förmedla narrativet (Vincentelli 2024) och är därför fokuset av denna studie.

Enligt Wingstedt et al. (2010) är ett ledmotiv något som är ackumulerande, genom konstant repetition och association med en specifik karaktär, objekt, relation, plats eller idé. Första gången man hör ledmotivet har dess funktion inte blivit etablerad, men genom konstant repetition tillsammans med karaktären, objektet, relationen, platsen eller idén skapas en association och förväntningar hos publiken när ledmotivet senare upprepas. Musiken kan tack vare ett ledmotiv framföra information till publiken när en association har gjorts även om karaktären inte syns på skärmen som till exempel i *Jaws* (1975). Det kända ledmotivet upprepas flera gånger för att skapa en relation mellan hajen och musiken, tills publiken har en tillräckligt stark association mellan ledmotivet och hajen att det räcker att bara höra ledmotivet utan en visuell bild på hajen (Ibid). Det är ett klart exempel på hur musik är kapabel till att uttrycka idéer och mening samtidigt på olika skiftande nivåer.

Enligt Wingstedt et al. (2010) kan musik kategoriseras enligt sex narrativa funktioner:

- Den känslomässiga funktionen
- Den informativa funktionen
- Den deskriptiva funktionen
- Den vägledande funktionen
- Den temporala funktionen
- Den retoriska funktionen

Den känslomässiga funktionen är enligt Wingstedt et al. (2010) att förmedla känslor till publiken antingen direkt eller indirekt genom att till exempel visa en karaktärs emotionella tillstånd genom musiken. Den informativa funktionen innebär att musiken “förklarar” fenomen eller händelser genom att kommunicera information på en kognitiv nivå istället för på den emotionella nivån. Till exempel används den informativa funktionen för att framföra kulturella miljöer och tidsperioder, förtydliga otydliga situationer eller representera en karaktär via musiken. Den deskriptiva funktionen är relaterad till den informativa funktionen i vissa aspekter, men skiljer sig i att musiken aktivt beskriver något istället för att passivt representera något; det är vanligt att den beskriver en fysisk miljö eller rörelse. Den vägledande funktionen inkluderar musikaliska moment som leder publikens uppmärksamhet. Till exempel instruktioner vilket är vanligt i datorspel eller reklam där målet är att få publiken att utföra vissa specifika handlingar. Den temporala funktionen innebär att musiken grundar tidsdimensionen. Det här är en viktig egenskap för att förse kontinuitet och definiera struktur och form. Till exempel i ett tillbakablicksmontage där musiken höjs och sänks i dynamik beroende på om man är i en tillbakablick eller inte. Den retoriska funktionen hänvisar till hur musik kan kommentera narrativa moment eller situationer. Detta uppnås oftast genom att ha musiken kontrastera det visuella eller genom att hänvisa till välkänd musik. Till exempel om två karaktärer är glada och leker medan dyster musik börjar spelas. Det är vanligt att flera av musikens narrativa funktioner används samtidigt och det kan fort skifta mellan vilken funktion som används.

I boken *Art of Arcane* kapitel sju (Vincentelli 2024) förklarar Vincentelli några av kompositörernas idéer. Denna bok är skriven för att visa hur skapandet av *Arcane* (2021a) gick till bakom kulisserna. Vincentelli (2024) förklarar idéerna bakom hur de olika delarna av staden i serien ljudsattes och musiken instrumenterades utifrån estetiken och känslorna serieskaparna ville förmedla. En insikt som Vincentelli (2024) ger är att serieskaparna ville ha en sekvens i varje avsnitt som var skapad som en musikvideo. Denna teknik användes i *Arcane* för att illustrera världen i stora drag, både genom att använda musikvideorna för att presentera nya karaktärer men också för att visa på känslorna hos karaktärerna (Vincentelli 2024), dessa musikvideor kommer enligt Febrian et al. (2019) definition av montage att definieras i studien som montage.

3 Problemformulering

Musikens påverkan på upplevelsen av filmer och tv-serier är enligt Lipscomb & Kendall (1994) stor. En av musikens roller i film är att lyfta fram känslor och göra berättelsen mer effektiv i sitt narrativ. Men musik i filmer och tv-serier kan fylla flera funktioner samtidigt när det kommer till att lyfta fram ett narrativ. Enligt Wingstedt et al. (2010) finns det sex olika narrativa funktioner som musik kan ha i film och tv-serier där musiken kan användas för antingen lyfta fram känslor, information, beskriva en plats, leda publikens uppmärksamhet, förgrunda publiken i tid och rum eller kommentera en specifik narrativ händelse (Wingstedt et al. 2010)

Det är svårt att definiera de exakta funktioner musik kan fylla när det kommer till musikens narrativa funktioner, då det ofta samspelar med det visuella och varierar mellan olika medier. Denna studie fokuserar på att enbart undersöka modellen kring de sex narrativa funktionerna som lyfts fram i Wingstedt, Brändström & Bergs (2010) artikel. Studien gör ingen fördjupning på lyrik och melodi utan avgränsar till tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentation. Målet med studien är att undersöka hur Wingstedt et al. (2010) modell kan appliceras på montage-scener och hur de sex narrativa funktionerna kan användas på montage-scener. För att undersöka detta har studien följande frågeställning:

- Hur kan de sex narrativa funktionerna från Wingstedt, Brändström & Bergs artikel *Narrative Music, Visual and Meaning in film* (2010) användas för analys av montage-scener? Specifikt hur används de sex narrativa funktionerna i montage-scener från tv-serien *Arcane*?

Wingstedts et al. (2010) modell är ett verktyg som analyserar musikens narrativa funktion i traditionell filmmusik vilket är västerländsk grundad i orkestral musik inspirerad av den romantiska perioden (Kalinak 2010) som i *Jaws* (1975). Det saknas däremot en analys med hjälp av Wingstedts et al. (2010) modell som är grundad i montage och frågeställningen är till för att förtydliga musikens funktion till narrativ i montage-scener i film och tv-serier. Det här uppnås genom att analysera tre montage-scener från *Arcane* (2021a) utifrån Wingstedt et al. (2010) modell. De musikaliska elementen som analyseras i studien är rytmik, tonalitet, harmonik och instrumentering för att se hur dessa tekniker används i att lyfta fram musikens narrativa funktioner.

3.1 Metodbeskrivning

Denna studien har genomförts med en kvalitativ metod där en komparativ analys av tre montage-scener från *Arcane* (2021a) analyserades med Wingstedts et al. (2010) modell. Avsnitten som scenerna är tagna från är avsnitt ett (*Arcane* 2021b) där scenen börjar runt 19:40 in i avsnittet och varar i ungefär en minut och 15 sekunder, avsnitt sex (*Arcane* 2021c) där scenen börjar runt 29:35 och varar i ungefär en minut och 40 sekunder och avsnitt nio (*Arcane* 2021d) där scenen börjar runt 34:10 och varar ungefär i tre minuter. Kompositionerna som analyserades är transkriberade av Cecilia Sjölund (2024), Caliko (2024) och Cel-Shaded Music Theory (2022). Dessa transkriptioner valdes ut på grund av dess tillgänglighet samt tydliga notbild. Scenerna med montage kallas enligt kompositörerna musikvideor (Vincentelli 2024). Dessa scener analyseras enligt Wingstedt et al. (2010) modell för att avgöra om den kan appliceras på montage-scener.

I kompositionerna som har valts förekommer lyrik vilket är ett moment som de olika sekvenserna har gemensamt. Men eftersom den här analysen är en musikalisk analys kommer lyriken inte att ingå i analysen som de andra musikaliska elementen. Varje komposition analyserades utifrån notbilden och enligt författarnas gehör med fokus på tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentering. Författarna tog fram scenerna på Netflix (2026) och lyssnade igenom scenerna för att plocka ut musikaliska moment som transkriberingarna från internet utelämnade, som till exempel instrumentering och effekter. När den musikaliska analysen av kompositionerna var genomförd analyserades scenerna utifrån de sex narrativa funktionerna skrivna av Wingstedts et al. (2010). Varje individuell narrativ funktion analyserades enskilt för att ta reda på vilka funktioner som användes i de tre montage-scenerna och för att se hur de fyra musikaliska elementen påverkat de narrativa funktionerna.

3.2 Sammanfattning av Arcane

Musiken som har valts för analys i denna studie är från serien *Arcane* (2021a) som är baserat på online spelet *League of Legends* (2009). Serien är en mörk actionfantasyserie som utspelar sig på två fiktionella platser, Zaun och Piltover (Vincentelli 2024). Piltover är en modern stad där överklassen bor och är väldigt ren och ordningsam, därav används bland annat klassiska instrument för att representera Piltover. Zaun är en motsats mot Piltover då det är en mörk och dyster plats med hög kriminalitet och fattigdom, detta visas genom musiken då industriella ljud [Ljud som är metalliska och mekaniska, användandet av drones som spelar i ett lågt register, gas som pyser, etc] och distortion används ofta som ger Zaun en mörkare känsla.

De karaktärer som ligger i fokus av de utvalda scenerna som studien analyserar är bland annat systrarna Jinx och Vi som kommer från Zaun. Dessa två protagonister introduceras i avsnitt ett av *Arcane* (2021b) och under serien har de en svår relation på grund av att de slåss för olika sidor. Senare i serien introduceras ytterligare en av protagonisterna som heter Caitlyn som är en dotter till en politiker i Piltover. Caitlyn och Vi träffas tidigt i *Arcane* och håller samman till stor del av serien och utvecklar en romantisk relation som gör Jinx avundsjuk, vilket skapar ytterligare fientlighet mellan Jinx och Vi. Antagonisten i serien heter Silco och vill via den kriminella undervärlden göra Zaun till en fristående stad från Piltover.

3.3 Metoddiskussion

I studien används en komparativ analys för att kunna jämföra musikens narrativa funktion i de utvalda montage-scenerna och utvärdera Wingstedts et al. (2010) modells applicerbarhet i detta område av filmkonst. För att utföra en komparativ analys enligt Ejvegård (2009) behöver man generalisera de företeelser som jämförs, därav har de musikaliska elementen av analysen avgränsats till fyra utvalda element. Då studien utgår från ett musikaliskt perspektiv valdes lyriken att inte analyseras då det tillhör ett annat forskningsämne. Den andra anledningen lyriken inte analyseras är för att Wingstedt et al. (2010) modell ursprungligen inte tar lyrik i beaktning.

De musikaliska elementen som analyseras är tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentering då dessa är grundliga byggstenar av en komposition (Jansson 2007, Persichetti 1961, Piston 1955). Avgränsningen kan resultera i att trovärdigheten av analysen blir påverkad eftersom uteslutna musikaliska element, som exempelvis melodi, kan spela en stor roll i musik (Ibid). Avgränsningen ansågs dock vara nödvändig för studiens omfång och för att utföra en komparativ analys. Om färre kompositioner skulle analyserats i denna studie utifrån fler musikaliska element skulle det påverka resultatets reliabilitet kring modellens applicerbarhet eftersom det då inte skulle vara möjligt att skilja om resultatet var en slump eller en produkt av analysen.

4 Analys

4.1 Analys av Playground

I avsnitt ett av *Arcane* (2021b) presenteras platsen Zaun för första gången. I denna sekvensen spelas låten *Playground* (Najand & Seaver 2021) som sjungs av Bea Miller som är en “mörk” och “dystopisk” låt som sätter stämningen för platsen. Sekvensen är de första 24 takterna i transkriberingen.

4.1.1 Musikalisk Analys av Playground

- Tonalitet

Playground (Najand & Seaver 2021) spelas inom skalan G dominant frygisk genom hela sekvensen. Den traditionella frygiska skalan är en mollskala som kännetecknas av en sänkt II (Persichetti 1961). Den frygiska mollskalan anses vara den modalskalan som upplevs som den näst mörkaste på grund av den sänkta II i skalan (Ibid). Kompositörerna har dock använt sig av en frygisk dominant skala istället för den traditionella frygiska mollskalan. Den frygiska dominant skalan som används i sekvensen uppfattas mer “mystisk” än den traditionella eftersom det blir en överstigande sekunden mellan II och III vilket gör att tonarten innehåller både en dur och mollters, vilket får skalan att upplevas mer dissonant.

- Harmonik

De primära ackorden i en frygisk skala enligt Persichetti (1961) är ackorden I, bII och vii vilket i G dominant frygisk är G, Ab och Fm. Dessa ackord är de enda ackorden som förekommer i *Playground* (Najand & Seaver 2021) sekvensen (se figur 1).

- Rytmik

Playground (Najand & Seaver 2021) går i 78 bpm [beats per minute] och spelas i fyra fjärdedels taktart. Rytminen som framkommer i kompositionen är i början rätt enkel fram till refrängen där olika synkoperade rytmer från slagverken kommer in medan den ackompanjerade synthen håller kvar pulsen.

- Instrumentering

I *Art of Arcane* (2024) förklarar Vincentelli kompositörernas idé kring instrumenteringen runt Zaun. De förklarar att de vill att Zaun ska låta "industrial", "grungy" och "raw", de uppnår det här i *Playground* (Najand & Seaver 2021) genom valet av instrumentering. Instrumenten som används är en synth som spelar 808 kick (Vincentelli 2024) i ett lågt register, en annan mörk [Lowpass filter, Eq och med en riser] synth som är ackompanjerad av flera olika distorted mekaniska läten som används som percussion genom kompositionen och Bea Millers sång. Som i början av kompositionen ligger väldigt nära mikrofonen, hon viskar texten med mycket luft fram till refrängen där hon tar i mer och rösten är duplicerad, oftast med en ters emellan.

The image shows a musical score for the first 8 bars of the song "Playground". The score is written in 4/4 time with a tempo of 78. It consists of two systems of piano accompaniment. The first system covers bars 1-4, and the second system covers bars 5-8. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The score includes chord symbols (G, Fm, Ab) and figured bass notation (I, vii, bII) in the bass clef. The melody is primarily in the treble clef, featuring eighth and sixteenth notes.

Figur 1. Transkribering av de första 8 takterna av *Playground* (Najand & Seaver 2021) med ackordföljd och steganalys. Figuren är baserad på Cecilia Sjölungs (2024) arrangemang.

4.1.2 Analys av Playground Utifrån Musikens Narrativa Funktioner

- Den känslomässiga funktionen

Kompositionen innehåller mycket slagverk som spelas i synkoperade rytmer, vilket för låten framåt. Det "grungy" och råa ljudet låten har på grund av distorsion och kompression, låter som metallobjekt som slår mot olika ytor, vilket gör att den väcker känslan av osäkerhet som tillsammans med den frygiska dominant skalan gör att stämningen i Zaun uppfattas mystisk och onaturlig. Kompositörerna av *Playground* (Najand & Seaver 2021) använder även en mörk synth som spelar ett syntetiskt ljud i retrograd som pulserar i bakgrunden som ytterligare skapar känslan av fara vilket, tillsammans med det visuella, bygger upp ett laglöst slumområde och får åskådaren att känna sig osäker och misstänksam om miljön som introduceras för dem.

- Den informativa funktionen

Sättet kompositörerna har arrangerat *Playground* (Najand & Seaver 2021) med sitt val av instrumentering gör att sekvensen förtydligar temat som Zaun är skapad efter (Vincentelli 2024). Det är en stad som är dystopisk och industriell med en tydlig bild av klasskillnader, en påminnelse om underklassens levnads- och arbetsvillkor under den industriella revolutionen. Användandet av distorsion, elektroniska instrument och de industriella slagverken gör även att åskådaren får uppfattningen av att det är ett industriområde, där området är väldigt förorenat vilket förstärker känslan av klasskillnaden mellan Zaun och Piltover, vilket är de städerna serien utspelar sig inom.

- Den deskriptiva funktionen

Kompositionen börjar med metalliska slagverk som låter som skiftnycklar som slår mot järnrör. Tillsammans med de syntetiska ljuden i kompositionen skapar det en onaturlig ljudmiljö, vilket beskriver den industriella och förorenade miljön. När kameran är på karaktärerna som går genom gatorna spelas refrängen, musiken höjs i volym och rytmiken blir tydligare för att förtydliga att karaktärerna går närmre Zauns centrum. Musiken använder sig även av fyra pulserande synthljud för att audiellt byta perspektiv från hissen, till gatan, till baren.

- Den vägledande funktionen

Eftersom kameran visar vad som händer i scenen och det finns inget som musiken vägleder publiken att titta på anses den vägledande funktionen inte användas i sekvensen.

- Den temporala funktionen

Eftersom scenen inte har sporadiska ändringar i tid och rum utan är en kort kontinuerlig scen används den temporala funktionen inte.

- Den retoriska funktionen

Definitionen av den retoriska funktionen som Wingstedt et al. (2010) ger är att musiken kommer in och "kommenterar" narrativa händelser via, till exempel kontrast mellan det visuella och audiella eller via välkända musikaliska element istället för att ligga i bakgrunden. Problem uppkommer när den retoriska funktionen i montage analyseras eftersom musik är en viktig del i redigeringstekniken som montage använder och att montage ändrar sättet hur tid, rum och information uppfattas (Febrian et al. 2019). På grund av dessa anledningar används inte den retoriska funktionen i montage-scener.

4.2 Analys av Guns for Hire

I avsnitt sex av *Arcane* (2021c) sker en emotionell scen som skiftar perspektivet mellan de olika karaktärerna. Det är ett klimax som byggts upp under serien där fientligheten mellan Zaun och Piltover har eskalerat, förenandet mellan huvudkaraktärerna Vi och Jinx sker, antagonisten Silco har ett mentalt sammanbrott för första gången i serien. I denna sekvensen spelas låten *Guns for Hire* (Seaver 2021a) som sjungs av Woodkid, kompositionen beskriver det intensiva stadiet, narrativet, karaktärerna och världen befinner sig i. Sekvensen är mellan Takterna 20 till början av takt 31 sedan hoppar det till takt 46 och fortsätter till slutet i transkriberingen.

4.2.1 Musikalisk Analys av Guns for Hire

- Tonalitet

Guns for Hire (Seaver 2021a) är komponerad inom en ren Bb-moll skala genom hela sekvensen. Den eoliska skalan [ren mollskala] anses vara en av de modala skalorna som uppfattas som mörkare på grund av den sänkta III, VI och VII (Persichetti 1961).

- Harmonik

De grundläggande ackorden inom en ren mollskala är i, iv och v vilket i Bb-moll är Bbm, Ebm och Fm men det är dock vanligt att tersen höjs i dominant och subdominant ackorden i en mollskala till IV och V vilket i Bb-moll blir Eb och F (Jansson 2007). I *Guns for Hire* (Seaver 2021a) sekvensen används Bbm, Ebm, och F ofta, men de är inte de enda ackorden som förekommer. Andra ackord som förekommer i kompositionen är: Db (bIII), Gb (bVI), C (II) och Cb (N6) vilket är ett neapolitanskt sextackord som ofta följs upp av ett dominantackord (Jansson 2007). Hel- och fullständiga helkadenser förekommer även i kompositionen. En helkadens i kompositionen är ackorden F till Bbm, vilket förekommer på takt 23 till takt 24 (se figur 2) och en fullständig helkadens i kompositionen är ackorden Ebm, F och Bbm och det förekommer på takt 30 (Ebm) till 31 (F) sen fortsätter scenen i transkriberingen på takt 46-47 (F) vilket leder in till takt 48 (Bbm).

- Rytmik

Kompositionen går i 70 bpm och fyra fjärdedels taktart. Rytmiken i första halvan av sekvensen är enkel där många hel- och halvnoter spelas i kontrabasen och i violinerna med åttondelar i cellon. När repriserna av refrängen börjar i andra delen av sekvensen ändras rytmiken, kontrabasen spelar åttondelar, violinerna spelar sextupler och cellon fortsätter med åttondelar fram tills slutet av sekvensen där rytmiken saktar ner.

- Instrumentering

I *Guns for Hire* (Seaver 2021a) brukas en instrumentering där instrumenten tydligt hörs och kan identifieras. Stråk spelas genom hela sekvensen i form av violiner, cello och kontrabas i olika intensiteter genom de olika delarna. Slagverket som finns uppfattas som en orkestertrumma, likt en timpani, vilket ligger i bakgrunden och slår oftast på första taktlaget. I kompositionen spelas stråken i olika intensiteter, till exempel spelar violinen i första halvan långa och kraftfulla drag medan i andra halvan går den över till att spela snabba sextupler. Cellon spelas med mindre kraft men mer regelbundet i tempo och artikulation medan kontrabasen i första halvan spelar som violinen, långa och utdragna toner för att senare i andra halvan spela mer pulserande i samma rytm som cellon. Woodkid sjunger långa toner som speglar hur violinen spelas i början, förstärkt av hur spant hans röst är. I slutet av sekvensen slutar alla instrumenten spela förutom ett piano som kommer in och avslutar låten.

The image shows a musical score for measures 20-26 of the song 'Guns for Hire'. The score is written for piano and includes chord analysis. The key signature is B-flat major (two flats). The time signature is 4/4. The score is divided into two systems: measures 20-23 and measures 24-26. The first system (measures 20-23) shows the following chords: Bbm, Db, Ebm, Gb, and F. The second system (measures 24-26) shows the following chords: Bbm, C, and Gb. Below the piano part, Roman numerals are provided for each measure: i, bIII, iv, bVI, V, i, II, and bVI. A pink arrow points to the end of the score at measure 26.

Figur 2. Transkribering av takterna 20-26 av *Guns for Hire* (Seaver 2021a) med ackordföljd och steganalys. Figuren är baserad på Calikos (2024) arrangemang.

4.2.2 Analys av Guns for Hire Utifrån Musikens Narrativa Funktioner

- Den känslomässiga funktionen

Woodkids förtvivalade uttryck i sången symboliserar den längtan, karaktärerna Jinx och Vi känner för varandra. Medan i andra delen när violinen spelar sextupler blir det en representation av Jinx mentala instabilitet och tvivel på grund av den kontrast som skapas mellan sången och violinen. Mollskalan som kompositörerna använder i *Guns for Hire* (Seaver 2021a) hjälper till att inducera en känsla av melankoli vilket tillsammans med det rytmiska skiftet i andra halvan representerar Silcos frustration och hopplöshet av att han börjar förlora kontrollen. Mot slutet av sekvensen stänger Piltover gränserna mellan de två nationerna. Vid den punkten har spänningen mellan Zaun och Piltover nått en punkt utan återvändo. Detta förmedlas i kompositionen när pianot börjar spela, som får en att uppleva känslan av uppgivenhet.

- Den informativa funktionen

Kompositören av *Guns for Hire* (Seaver 2021a) använder sig av rytmiken och harmoniken för att få publiken att uppfatta den intensiva spänningsökningen om hur narrativet går mot en punkt utan återvändo. Stråkars förmåga att uttrycka dynamiska förändringar (Piston 1955) får sekvensen att uppfattas som seriös, komplicerad och orolig. Den dynamiska och rytmiska ökningen genom kompositionen blir som en representation av spänningen mellan Zaun och Piltover. När musiken når crescendo i slutet av sekvensen matchar det upp med klimaxet i narrativet då Piltover sätter upp en blockad på broarna mellan Zaun och Piltover.

- Den deskriptiva funktionen

Eftersom informationen kompositionen förmedlar till publiken är symboliskt eller representativt istället för deskriptivt, anses därmed den deskriptiva funktionen inte användas i sekvensen.

- Den vägledande funktionen

Eftersom det visuella är det som leder uppmärksamheten av publiken fullständigt i sekvensen anses därmed inte den vägledande funktionen användas.

- Den temporal funktionen

Eftersom scenen inte har sporadiska ändringar i tid och rum utan är en kort kontinuerlig scen används den temporal funktionen inte.

- Den retoriska funktionen

Definitionen av den retoriska funktionen som Wingstedt et al. (2010) ger är att musiken kommer in och "kommenterar" narrativa händelser via, till exempel kontrast mellan det visuella och audiella eller via välkända musikaliska element istället för att ligga i bakgrunden. Problem uppkommer när den retoriska funktionen i montage analyseras eftersom musik är en viktig del i redigeringstekniken som montage använder och att montage ändrar sättet hur tid, rum och information uppfattas (Febrian et al. 2019). På grund av dessa anledningar används inte den retoriska funktionen i montage-scener.

4.3 Analys av What Could Have Been

I avsnitt nio av *Arcane* (2021d) spelas låten *What Could Have Been* (Seaver 2021b) som sjungs av Sting och violinsolo av Ray Chen. Denna sekvens är den sista scenen i säsongen. I scenen avfyra Jinx en raket mot Piltovers stadshus medan Vi och Caitlyn tittar på. Silco sitter död och fastbunden i en stol och under den tiden röstar Piltovers regering om att förklara fred mot Zaun och börja ett samarbete mellan de två nationerna. I slutet av scenen ser man hur Piltovers regering har röstat igenom beslutet för fred, i samma sekund når raket stadshuset och förstör allt hopp om en framtid av fred. Sekvensen som här analyserats är från takt 1-70 sen fortsätter sekvensen med takt 94-109 och hoppar slutligen till takt 125 och fortsätter till slutet.

4.3.1 Musikalisk Analys av What Could Have Been

- Tonalitet

What Could Have Been (Seaver 2021b) modulerar mellan tre olika tonarter i sekvensen. Kompositionen börjar i den F-doriska skalan som enligt Persichetti (1961) är den modala skalan som är precis i mitten mellan de mörkare skalorna och de ljusare och kännetecknas av den höjda VI i molltonarten. På takt 18 modulerar kompositionen till F-moll vilket enligt Persichetti (1961) är den tredje mörkaste modalskalan. I takt 52 modulerar kompositionen igen till Bb-moll och varar i tonarten i fyra takter innan kompositionen återvänder till F-moll. *What Could Have Been* (Seaver 2021b) modulerar en sista gång i takt 94 tillbaka till Bb-moll och stannar i denna tonart under resten av kompositionen.

- Harmonik

What Could Have Been (Seaver 2021b) sekvensen börjar inom den F-doriska skalan. De primära ackorden i en dorisk skala är i, ii och IV (Persichetti 1961). Vilket i den F-doriska skalan är Fm, Gm och Bb. Inom den delen av kompositionen där den F-doriska skalan används förekommer ackorden Fm (i), Cm (v) och Bb (IV). När kompositionen modulerar till F-moll blir de grundläggande ackorden enligt Jansson (2007) i, iv och v. Vilket i F-moll är Fm, Bbm och Cm men det är vanligt att subdominant- och dominant ackorden har en stor ters och ackorden blir istället IV och V vilket i F-moll är Bb och C (Ibid). I F-moll delen av kompositionen förekommer Fm (i), Bbm (iv) Cm (v), C (V) men andra ackord som också förekommer är Db (bVI) och Eb (bVII). Kompositionen modulerar till Bb-moll mellan takterna 52 och 56. Ackorden som spelas är Bbm (i), Ab (bVII), Eb (IV) och C (II). *What Could Have Been* (Seaver 2021b) modulerar en sista gång på takt 94 till tonarten Bb-moll och ackorden som förekommer i denna del av sekvensen är Gb (bVI), Bbm (i), Ab (bVII), Db (bIII), F (V) och Ebm (iv).

- Rytmik

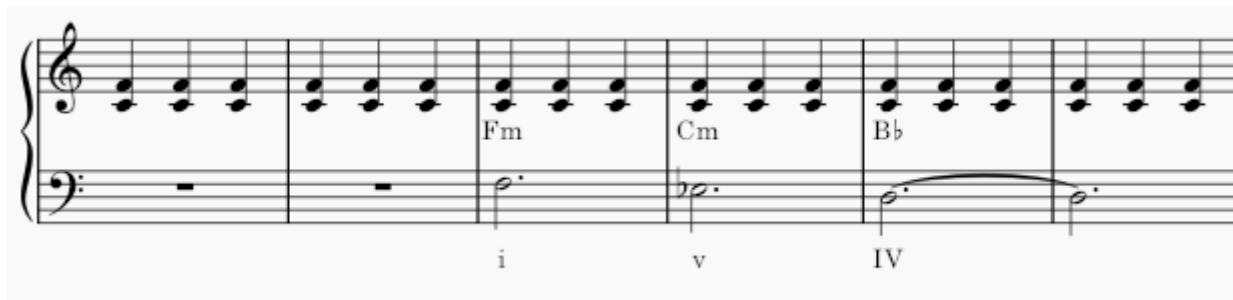
Kompositionen går i 110 bpm och tre fjärdedels taktart. Stycket inleds med en enkel rytmik som spelar fjärdedelar på varje taktslag i pianot medan basen spelar punkterade halvnoter. Från takt 23 ändras rytmiken till en triol mellan andra och tredje taktslaget som spelar en fjärdedelsnot och en åttondelsnot (se figur 3). Efter detta spelas rytmiken vidare på samma sätt men varierar under hela kompositionen mellan fjärdedelar på varje taktslag eller fjärdedelar med triolen, det förekommer även att båda variationerna spelas samtidigt i pianot. Andra instrument som brass och synth följer en långsammare rytm medan stråk ibland kan få stå ut i rytmiken via åttondelar och tremolo.



Figur 3. Figuren visar på rytmik som förekommer i *What Could Have Been* (Seaver 2021b).

- Instrumentering

I *What Could Have Been* (Seaver 2021b) används instrumenten violin vilket spelas av Ray Chen, viola, piano, synth, cello, kontrabas, brass och sång av Sting. Instrumentet som spelas först är pianot (se figur 4) vilket också håller rytmen under kompositionen. När sången börjar uttrycks den luftigt och med tydlig artikulation. På takt 23 när synthen börjar spelas låter det som ett mjukt och tyst piano med mycket resonans samtidigt som Stings sång blir modulerat via en vocoder [en effekt som får en röst att låta mer robotlik eller syntetisk] fram till takt 38. På takt 40 börjar Ray Chen spela ett solo i ett högt register på violen, den fortsätter spelas fram till takt 48 då Sting tar en lång ton samtidigt som resterande stråkar börjar spelas intensivt. Efter detta sänks dynamiken i kompositionen medan stråkarna fortfarande är kvar och rösten når samma tonläge som den hade i början. Till slut når låten ett crescendo där alla instrumenten spelas intensivt från takt 94 och Stings röst är ännu en gång modulerad med en vocoder. Detta fortsätter till precis innan slutet av sekvensen då alla instrument slutar spela och endast tystnad ligger kvar. Sekvensen avslutas strax därefter med sången som på ett lugnt och viskande sätt avslutar kompositionen.



Figur 4. Transkribering av de första sex takterna av *What Could Have Been* (Seaver 2021b) med ackordföljd och steganalys. Figuren är baserad på arrangemanget av Cel-Shaded Music Theory (2022).

4.3.2 Analys av What Could Have Been Utifrån Musikens Narrativa Funktioner

- Den känslomässiga funktionen

Sekvensen börjar med att Jinx känner sig ensam och isolerad efter att ha förlorat sin fadersfigur Silco. Den doriska skalan hjälper till att förmedla en känsla av ensamhet tack vare kombinationen av ackorden i (Fm) och IV (Bb). Den rena kvarten som pianot spelar kontinuerligt i första delen förstärker också känslan av osäkerhet och ensamhet medan sången har en ton av längtan och förtvivlan i sig vilket representerar Jinx mentala konflikt inom sig. Kompositionen byter tonart från F-dorisk till F-moll som en representation av att Jinx löser sin inre konflikt kring hennes kommande handling. Efter att Jinx har laddat sitt vapen börjar en synth spelas i kompositionen som tillsammans med vocodereffekten på Stings sång förmedlar en känsla av hopplöshet kring chansen om fred mellan Piltover och Zaun. Precis när Jinx avfyrar raketerna ökar dynamiken drastiskt i kompositionen där stråkar kommer in och spelar åttondelar, med och utan tremolo. Samtidigt ökar sångens intensitet för att representera stressen i sekvensen. I slutet av sekvensen när kameran skiftar tillbaka till raketerna som flyger igenom himmelen mot Piltovers stadshus börjar kompositionen nå sitt crescendo där hela orkestern spelas tillsammans för att representera den förtvivlan karaktärerna Caitlyn och Vi känner och ge en emotionellt klimax av narrativet.

- Den informativa funktionen

Kompositörerna av *What Could Have Been* (Seaver 2021b) använder sig av harmoniken och tonaliteten för att kognitivt förmedla till publiken Jinx mentala konflikt kring hennes handling. Kompositörernas användning av vocoder får de delar av sekvensen där den effekten används att uppfattas som viktigast i scenen. Kompositörernas användning av dynamik skapar även en uppfattning om hur seriös situationen är och desto längre sekvensen pågår desto större dynamiska skillnader blir det. Användningen av hela orkestern mot slutet av sekvensen informerar publiken om att det som kameran visar är ett viktigt narrativt ögonblick. Precis innan raketerna träffar stadshuset försvinner hela ackompanjemanget och bara Stings röst finns kvar för att förmedla att nu finns det inget hopp kvar om fred och att narrativet har nått sitt klimax.

- Den deskriptiva funktionen

Eftersom informationen kompositionen förmedlar till publiken är symboliskt eller representativt istället för deskriptivt, anses därmed den deskriptiva funktionen inte användas i sekvensen.

- Den vägledande funktionen

Kompositörerna av *What Could Have Been* (Seaver 2021b) använder sig av den vägledande funktionen på två tillfällen i sekvensen. Den första är när jinx avfyrrar raketen mot Piltover samtidigt som kompositionens dynamik höjs, Stings sång ropar ut och violiner börjar spela för att leda publikens uppmärksamhet på raketen. Den andra är vid slutet av sekvensen efter att musiken har tystnat en kort stund, när kameran skiftar tillbaka till raketen i skyn och hela orkestern börjar spela igen riktas fokuset mot raketen.

- Den temporala funktionen

Eftersom scenen inte har sporadiska ändringar i tid och rum utan är en kort kontinuerlig scen används den temporala funktionen inte.

- Den retoriska funktionen

Definitionen av den retoriska funktionen som Wingstedt et al. (2010) ger är att musiken kommer in och "kommenterar" narrativa händelser via, till exempel kontrast mellan det visuella och audiella eller via välkända musikaliska element istället för att ligga i bakgrunden. Problem uppkommer när den retoriska funktionen i montage analyseras eftersom musik är en viktig del i redigeringstekniken som montage använder och att montage ändrar sättet hur tid, rum och information uppfattas (Febrian et al. 2019). På grund av dessa anledningar används inte den retoriska funktionen i montage-scener.

4.4 Slutsats

Resultatet av analysen visar på att Wingstedt et al. (2010) modell kan till viss del användas för att analysera montage-scener. Den känslomässiga funktionen är den funktionen som har förekommit mest i scenerna. De musikaliska elementen som har varit mest prevalenta har varit instrumenteringen och tonalitet, därav anses de vara de viktigaste musikaliska momenten för den känslomässiga funktionen. Rytmen har också spelat en stor roll i scenerna men varierar i hur stor roll den har. Harmoniken har också varit viktig men har inte framträtt lika mycket som de andra musikaliska elementen, utan har följt tonarternas konventionella ackord med få undantag.

Den andra mest förekommande funktionen är den informativa, instrumenteringen har varit det viktigaste musikaliska elementet för den informativa funktionen medan de andra tre elementen spelar roll men det varierar i hur mycket de har använts. I exempelvis *Playground* (Najand & Seaver 2021) används instrumenteringen för att beskriva samhället med dess mörka och industriella läten. I *Guns for Hire* (Seaver 2021a) och *What Could Have Been* (Seaver 2021b) används orkestrala instrument för att förstärka det emotionella narrativet i de scenerna (Febrian et al. 2019). Den deskriptiva funktionen förekommer enbart i *Playground* (Najand & Seaver 2021). Instrumentering är det enda musikaliska elementet som beskriver en miljö medan rytmik är det musikaliska element som beskriver rörelse. Harmonik och tonalitet har ingen påverkan på den deskriptiva funktionen. På liknande sätt som den deskriptiva funktionen så förekommer den vägledande funktionen enbart i kompositionen *What Could Have Been* (Seaver 2021b). Instrumentering är det enda musikaliska elementet när det kommer till att vägleda publikens uppmärksamhet; harmonik, tonalitet och rytmik har ingen påverkan.

Den funktion som inte förekommer i någon av scenerna är den temporala funktionen och det går därmed inte att dra en slutsats om vilka musikaliska element som samspelar med montage-scener och om den förekommer. Slutligen kommer den retoriska funktionen som inte kan förekomma i montage-scener och går därför inte att dra en slutsats om vilka musikaliska element som påverkar den retoriska funktionen. Resultatet av studien visar att Wingstedt et al. (2010) modell inte är fullt applicerbar på montage-scener utan behöver justeras och anpassas för att kunna användas på icke traditionell filmmusik.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Denna studie är baserad på Wingstedt et al. (2010) artikel *Narrative Music, Visual and Meaning in film*, där de förklarar de sex olika narrativa funktioner musik har i traditionell filmmusik. I denna studie analyserades tre olika montage-scener från tv-serien *Arcane* (2021a) utifrån dessa funktioner. Målet var att undersöka om Wingstedt et al. (2010) modell är applicerbar på montage-scener eller om den enbart är applicerbar på traditionell västerländsk filmmusik. En komparativ analys har utförts mellan de tre scener där fokuset har varit att analysera musiken i montage-scenerna. Musiken har analyserats utifrån tonalitet, harmonik, rytmik och instrumentering för att förstå deras roll i att förmedla de narrativa funktionerna. Resultatet visar att den känslomässiga och informativa funktionen är de funktionerna som förekom oftast. Det musikaliska elementet som hade störst påverkan på de narrativa funktionerna var instrumenteringen. Medan tonalitet, harmonik och rytmik varierade i hur mycket de påverkade de olika narrativa funktionerna. I studien tas det upp att det största problemet med att använda Wingstedt et al. (2010) modell är att den retoriska funktionen inte kan existera i montage och behöver därför justeras.

5.2 Diskussion

Resultatet av studien visar att den emotionella funktionen från Wingstedts et al. (2010) modell förekom mest. Då montage-scenerna som analyserades till stor del innehöll känslomässiga moment så är det en rimlig förklaring till varför. Både *What could have been* (Seaver 2021b) och *Guns for Hire* (Seaver 2021a) spelas med instrument som enligt Febrian et al. (2019) traditionellt används för att förmedla sorgliga känslor och använder en tonart som uppfattas som mörk. I montage-scenerna används en redigeringsteknik som ger en djupare mening till åskådaren (Ibid) samtidigt som det i kombination med musiken förstärker narrativet (Kovač & Kovač 2018). Scenen med *Playground* (Najand & Seaver 2021) väcker inte ledsamhet som de andra två kompositionerna men väcker istället osäkerhet. De scenerna har gemensamt är att musiken är anpassad till montage-scenerna vilket skapar ett ytterligare djup av immersionen för åskådaren (Lipscomb & Kendalls 1994). Som ett resultat av musiken och redigeringstekniken som används i montage påkallar det framförallt känslor vilket är med stor sannolikhet därför den känslomässiga funktionen är den mest dominant i analysen av montage-scenerna (Febrian et al. 2019).

I *Playground* (Najand & Seaver 2021) används bland annat instrumenteringen för att beskriva miljön (Vincentelli 2024) som visas medan ett montage spelas över Zaun. Åskådaren får därför en bättre generell överblick på vad Zaun är på grund av montagegets ökade informationsinnehåll medan musiken spelar en mörk tonart och "grungy" ljud. Denna kombination av det visuella och de audiella bygger upp Zaun för åskådaren vilket gör att den informativa och deskriptiva funktionen blir tydlig. Kompositionerna *Guns for Hire* (Seaver 2021a) och *What Could Have Been* (Seaver 2021b) används som ett verktyg för att fördjupa de scener de spelas i. Montage-scenerna i dessa fall är emotionellt laddade, musiken är anpassad efter detta för att framföra narrativet. Att musiken är anpassad till montage-scener skriver Febrian et al. (2019) är en viktig del för att framkalla känslor hos åskådaren. Detta leder till att den emotionella funktionen är dominant i dessa scener. Montage-scenerna är som egna sekvenser som tar ett perspektiv utanför seriens ramar för att beskriva narrativet (Ibid). Därför kan inte den retoriska funktionen användas i analysen av montage-scenerna. Då montage-scenerna tar perspektivet utanför seriens ramar för att förmedla mer information kan den inte användas på det sättet som den ursprungligen var skapad till att göra.

Ett av resultaten från analysen är att instrumentering är det musikaliska element som har störst påverkan på de narrativa funktionerna i *Arcane* (2021a). Det här kan bero på att av de fyra musikaliska elementen som var i studiens fokus så är instrumentering det som innefattar det mest mångsidiga musikaliska området som till exempel, vilka instrument som spelar och hur de spelar. Medan tonalitet är vilken tonart kompositionerna spelar inom, harmonik är vilka ackord förekommer och rytmik är tempo, taktart och rytmiska mönster. En annan faktor till att instrumenteringen hade den största påverkan kan vara att lyrik inte var en del av studien, eftersom att Wingstedt et al. (2010) analyserade *Jaws* (1975) där det inte finns någon lyrik så valdes lyriken bort från att ingå i studien. Kompositionerna som har analyserats innehåller dock tydlig lyrik som reflekterar det visuella och om lyriken hade varit i fokus så är det möjligt att det hade blivit ett annat resultat kring det musikaliska elementet som har störst påverkan på de narrativa funktionerna. Men en djupare studie på lyriken i *Arcane* (2021a) skulle behöva utföras för att säkerhetsställa denna hypotes.

Studien hade kunnat gynnas av att jämföra fler montage-scener från *Arcane* (2021a) för att bättre kunna analysera musikens narrativa funktioner i montage-scener i *Arcane* (2021a). Trovärdigheten i denna studie, där endast tre montage-scener har analyserats, är inte tillräcklig för att dra några definitiva slutsatser och resultaten kan vara en tillfällighet. Studien hade gynnats av att analysera fler montage-scener från andra tv-serier och filmer för att tydligare få fram ett definitivt resultat kring musikens narrativa funktioner i montage-scener i tv-serier och filmer och vilka musikaliska element som är viktigast. Om studien hade inkluderat fler montage-scener i sin analys, hade en slutsats kring hur eller om den temporala funktionen används i montage-scener och vilka musikaliska element som är viktigast för den temporala funktionen.

Det begränsade antalet montage-scener som analyserades i studien och att alla kom från samma tv-serie (Arcane 2021a) kan påverka generaliserbarheten av resultatet till andra montage-scener från andra tv-serier. Ytterligare en faktor som kan påverka, är hur skaparna bakom *Arcane* (2021a) har gått tillväga med att skapa sina montage-scener, då fokuset har legat på att scenerna ska likna musikvideor (Vincentelli 2024). Eftersom de alla tre montage-scener som analyserades är från *Arcane* (2021a) kan det påverka generaliserbarheten till montage-scener från filmer, då data saknas på skillnader på montage-scener mellan filmer och tv-serier.

Ytterligare en faktor som påverkar studiens trovärdighet är det analyserade materialet. I studien har existerande transkriberat material använts och eftersom transkriberingarna är gjorda av tredje part och inte kommer direkt från kompositörerna påverkas trovärdigheten av analysen. Analysen på kompositionerna utfördes även utifrån författarnas egna gehör och eftersom varje individ har sina egna uppfattningar och tolkningar på sociala företeelser, kan resultatet av denna studie blivit påverkat.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Studiens fokus har varit montage-scener som ett fenomen och funnit att forskningen kring detta område saknar djup och behöver vidareutvecklas. Målet med denna studie var att bidra till forskningsområdet inom montage-scener och belysa vikten av att undersöka montage-scener i tv-serier och filmer och hur musiken i montage-scener påverkar narrativet. Därav har en existerande modell används i denna studien för att analysera montage-scener för att se bristerna i nuvarande modeller kring musikens narrativa funktion och vad som behöver justeras för att kunna etablera en modell som är anpassad för att analysera traditionell filmmusik men även musik i montage.

Ett område som kan vara etiskt problematiskt inom musikens narrativa funktioner i filmer är den kulturella aspekten. Historiskt sett kan användandet av en viss kultur i film resultera i att musiken blir anpassad för filmens tema och blir därmed präglad av stereotyper som felaktigt representerar kulturen (Kalinak 2010). Detta kan ge förvrängda uppfattningar av kulturens identitet (Ibid). I *Arcane* (2021a) är platserna och karaktärerna fiktiva, trots detta tar de inspiration från den verkliga världen vilket kan påverka hur åskådarna av serien uppfattar de kulturer som det är inspirerade av (Kalinak 2010). Detta kan ge skadliga konsekvenser då *Arcane* (2021a) representerar kulturerna på ett extremt sätt för dramatikens skull och kan leda till att förutfattade meningar skapas som inte är verklighetstroga om kulturerna serien har tagit inspiration ifrån. Denna studie visar därpå att detta kulturellt präglade sätt att konsumera filmmusik skapar begränsningar för hur man kan förstå användandet av filmmusik.

5.4 Framtida arbete

En kortsiktig fortsättning på denna studie skulle kunna vara en djupare analys av fler montage-scener från *Arcane* (2021a). Detta är för att se om resultaten som denna studien kom fram till fortfarande håller kring Wingstedts et al. (2010) modell och notera om en större variation av de narrativa funktionerna används. Det skulle även gå att analysera montage-scener från de två säsongerna av *Arcane* och jämföra dem emellan för att se om det finns några större skillnader på hur de två säsongerna använder sig av de narrativa funktionerna i montage-scener. Ett sätt att kunna få ytterligare insikt i processen av de analyserade scenerna skulle vara genom att kontakta skaparna av serien. Genom att göra detta skulle studien bli mer nyanserad då varje moment skulle få ett definitivt svar som sedan skulle kunna analyseras med större säkerhet.

En långsiktig utveckling av studien skulle vara att analysera montage-scener i äldre filmer och tv-serier och jämföra dem mot moderna montage-scener för att se om den narrativa påverkan har ändrats. Exempelvis skulle olika genrer av musik kunna analyseras i montage-scener för se om den narrativa funktionerna påverkas och i så fall hur. Då film och tv-serier är konstnärliga områden skulle en fältstudie kunna utföras för att få en förståelse på hur musiken används och hur den utvecklas. Därifrån skulle slutsatser kunna dras utifrån vilken slags tid samhället befinner sig i och se om det påverkar hur musiken används i filmens narrativ då och vilka känslor som vill förmedlas.

Författarna av denna studie har enbart analyserat olika scener genom Wingstedt et al. (2010) modell och förstärkt slutsatserna med källor. Ett annat alternativ som skulle kunna utföras är en kvalitativ eller en kvantitativ studie med deltagare för att avgöra vilka funktioner av Wingstedts et al. (2010) modell som förekommer mest utifrån respondenternas åsikter. Detta skulle ge en mer nyanserad utvärdering om modellen och dess funktioner. Dock skulle en sådan studie behöva operationalisera de olika funktionerna från modellen så att de skulle kunna mätas.

Referenser

Arcane (2021a). Säsong 1 [TV-program]. Riot Games, www.Netflix.com, [Hämtad: 2026-01-27].

Arcane (2021b). Welcome to the Playground [TV-program]. Riot Games, www.Netflix.com, [Hämtad: 2026-01-27].

Arcane (2021c). When These Walls Come Tumbling Down [TV-program]. Riot Games, www.Netflix.com, [Hämtad: 2026-01-27].

Arcane (2021d). The Monster You Created [TV-program]. Riot Games, www.Netflix.com, [Hämtad: 2026-01-27].

Caliko. (2024). *Guns for Hire - Woodkid (Arcane: League of Legends OST) Piano Solo* [Original Transkribering], 14 Maj. <https://musescore.com/caliko/guns-for-hire> [2026-03-27]

Cel-Shaded Music Theory. (2022). *The Music of Arcane I: Forging Narrative Synergy Across Genres* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=eezS5KCsDCE&t=905s> [2026-03-27]

Ejvegård, R. (2009) *Vetenskaplig metod* (4 uppl. eller senare) Lund: Studentlitteratur.

Febrian, A. I. Rante, H & Sukaridhoto, H. (2019) Scoring Music for Montage Movies. I *5th International Conference on Education and Technology (ICET)*. Malang, Indonesien 4-5 oktober 2019, s. 11-17. doi: 10.1109/ICET48172.2019.8987213.

Jansson, R. (2007) *Stora Musik Guiden*. 2:6 uppl. Notfabriken Music Publishing AB. Danderyd.

Jaws (1975). [Film] Universal Pictures.

Kalinak, K. (2010) *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford University. doi:10.1093/actrade/9780195370874.001.0001

Kovač, S. N. & Kovač, I. (2018). *Narrative as a term in narratology and music theory*, *Rasprave Instituta za hrvatski jezik*, 44(2), s. 567-579. doi:10.31724/rihjj.44.2.16

League of Legends (2009) [Dator program] Riot Games.

Lipscomb, S. D. & Kendall, R. A. (1994). Perceptual Judgement of the Relationship between Musical and Visual Components in Film, *Psychomusicology: Music, Mind & Brain*, 13(12), s. 60–98. doi:10.1037/h0094101.

Najand, S. & Seaver, A. (2021). *Playground*. Bea Miller. Arcane League of Legends. Riot Games.

Netflix (2026). <https://www.netflix.com> [2026-03-27]

Persichetti, V. (1961) *Twentieth-Century Harmony: Creative Aspects and Practice*. Norton & Company

Piston, W. (1955) *Orchestration*. Norton & Company

Seaver, A. (2021a) *Guns for Hire*. Woodkid. Arcane League of Legends. Riot Games.

Seaver, A. (2021b) *What Could Have Been*. Sting & Ray Chen. Arcane League of Legends. Riot Games.

Sjölund, C. (2024). *Playground* – Bea Miller (Arcane: League of Legends) [Original Transkribering], 14 Maj. <https://musescore.com/user/14669301/scores/7460309> [2026-03-27]

Steffens, J. (2020) The influence of film music on moral judgments of movie scenes and felt emotions, *Psychology Of Music*, 48(1), s. 3–17. doi:10.1177/0305735618779443.

Vetenskapsrådet. (2024). *God forskningsсед*.

<https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2024-10-02-god-forskningsсед-2024.html>

Vincentelli, E. (2024). *Art of Arcane*. 1 uppl. Titan Books Ltd.

Wingstedt, J. Brändström, S. & Berg, J. (2010) Narrative music, visuals and meaning in film. *Visual Communication*. 9(2). s. 193–210. doi:10.1177/147035721036988