

Kurs: **DA1063 Själständigt arbete 15 hp (KMH)**

Kurs: **2SFMPA Själständigt arbete 15 hp (SKH)**

2025

Konstnärlig masterexamen i filmmusikkomposition, 120 hp

Institutionen för komposition, dirigering och musikteori

Handledare: Kim Hedås

Adam Bejstam

Perkussivt berättande

Att musiksätta en film med trumset i fokus

Skriftlig reflektion inom självständigt arbete

Till dokumentationen hör även inspelningar av
musiken komponerad till filmen *Försvar*

Innehållsförteckning

1. Inledning	2
Syfte och mål.....	3
Metod.....	4
Begrepp och definitioner.....	5
2. Filmanalyser	6
Whiplash.....	6
Birdman: or (The Unexpected Virtue of Ignorance).....	8
Jämförelser mellan filmerna.....	11
3. Praktiskt genomförande - Kortfilmen Försvar	12
Synopsis.....	12
Fas 1 - Förproduktion.....	12
Fas 2 - Filminspelning.....	19
Fas 3 - Postproduktion.....	19
4. Resultat	25
Metoder att musiksätta en film med trumset i fokus.....	25
Utmaningar med att musiksätta en film med trumset i fokus.....	26
Effekter av att musiksätta en film med trumset i fokus.....	26
5. Diskussion	28
Referenslista	30
Bilagor	32
Försvar: Lista över teammedlemmar	33

1. Inledning

Det traditionella trumsetet, bestående av basrumma, virvel, pukor, cymbaler och hihat, som gradvis växte fram under slutet av 1800-talet och början av 1900-talet,¹ är för de flesta idag etablerat som en självklar del i det rytmiska kompet inom många musikgenrer. Instrumentet har även använts inom filmmusik under en mycket lång tid. Redan i filmen *Jazzsångaren*² från 1927, som var den första filmen med både synkroniserad dialog och musik,³ hörs ett trumset i bakgrunden ackompanjera musiken. Däremot är det mer ovanligt med filmer vars musik låter ett trumset vara i fokus under majoriteten av filmen; det vill säga filmmusik vars främsta röst är trumsetet. Genom att tona ner eller plocka bort de element trumset vanligtvis brukar ha en ackompanjerande roll till får trumsetet därmed en helt annan funktion i det filmiska berättandet. Även om det är relativt ovanligt, har det ändå förekommit flera gånger och har dessutom resulterat i några mycket framgångsrika filmer, av vilka ett urval kommer att refereras till i detta arbete.

Med bakgrund i ovannämnda resonemang såg jag det som en spännande utmaning när jag och regissören tidigt under förproduktionen av kortfilmen *Försvar*;⁴ som var den examensfilm jag blev tilldelad vid Stockholms Konsthögskola hösten 2020, kom fram till att virveltrumman, senare utökat till ett hela trumsetet, skulle spela en central roll i filmmusiken. Detta grundade sig både i det militärrelaterade ämne som filmen hanterar, men även i den kaosartade stämningen som återfanns i flera de filmer vi hämtade vår inspiration från under produktionens gång, och som ofta i dessa filmer förstärktes av improvisatoriska jazzelement i musiken. Trummorna skulle gå att koppla till båda dessa element.

Likt som för många andra kompositörer börjar mitt kompositionsarbete ofta vid pianot, eller annat instrument med definierade tonhöjder, vid utformningen av musiken till en film. Trumset är däremot ett instrument som kräver en annan typ av process då dess möjlighet att spela definierade tonhöjder är mycket mer begränsat. Melodier och harmonier blir därmed svårare att förlita sig på i komponerandet, vilket gör att instrumentet ofta får stanna i en ackompanjerande roll. Denna problematik lyfts i en kandidatuppsats av folkmusikern Henrik Johansson:

¹ Glass, Daniel, *A century of drum set evolution with Daniel Glass*, Vic Firth, 18 November 2013, <<https://ae.vicfirth.com/education/drum-set-history/>> [hämtad 29 november 2025].

² *The Jazz Singer*, regisserad av Alan Crosland (Burbank, CA: Warner Bros., 1927).

³ Cooke, Mervyn, *A History of Film Music*, 2008, s. 50-51.

⁴ *Försvar*, regisserad av Simon Elvås (Stockholm, Stockholms Konsthögskola, 2021). Se lista över teammedlemmar längst bak i texten.

Som slagverkare får utövaren, i de allra flesta fall, rollen som ackompanjatör i en ensemble. En slagverkare som spelar trummor eller slagverk i ett rockband, ”lirar” congas i ett salsaband eller spelar folkmusik på sin cajon har vanligtvis en ackompanjerande roll, vilket troligtvis också är den bild som allmänheten har av en slagverkare.⁵

För att kunna förflytta trummorna från sin ackompanjerande roll till att stå i fokus i filmmusiken krävde filmen *Försvar* ett nytt sätt att komponera. Jag såg detta som en utmaning eftersom det är ett instrument jag sällan använder mig av i själva komponerandet av musik, trots att jag själv har en bakgrund som trummis. Jag tycks dock inte vara helt ensam om detta. Stewart Copeland (känd som trummisen i *The Police*, och som också har en framgångsrik karriär som filmmusikkompositör) beskriver rollerna som trummis och kompositör som väsensskilda:

There is not much connection between playing drums and writing music, oddly. Drums is an instinctive, elemental, participation in something. Composing is looking inside your mind and conjuring up something and creating a piece of music. Playing drums is an experience. It's not a composition. It's not an intellectual exercise. It's something that you're doing, and you feel it as you do it.⁶

Således blev processen att komponera musik med trumset som utgångspunkt något som skulle behöva experimenteras fram under projektets gång. Det blev en resa som visade sig erbjuda unika kreativa friheter, narrativa utmaningar och intressanta effekter till den slutliga filmupplevelsen av *Försvar*.

Syfte och mål

Målet med detta arbete är att undersöka hur trumset kan användas som bärande musikaliskt uttryck i musiksättningen av en film. Syftet är att bidra med fördjupad kunskap om instrumentets möjligheter och begränsningar inom filmmusiken. Förhoppningen är att detta ska generera reflektioner och analyser som i sin tur kan bidra med kunskap och inspiration både för mig själv och andra kompositörer i framställandet av ny filmmusik framöver. Med bakgrund i ovannämnda syfte och mål utgår denna masteruppsats från frågeställningen:

⁵ Johansson, Henrik, *Melodispel på ostämnda slagverksinstrument och utvecklande av tamburinspelet i svensk folkmusik*, 2014, s.6.

⁶ Copeland, Stewart, *Stewart Copeland Where The Gods Live | Reverb Feature*, Stewart Copeland's Youtubekanal, 3 september 2024, <<https://www.youtube.com/watch?v=F7KHM01UleM>> [hämtad 20 november 2025]

Vilka är möjliga metoder, utmaningar och effekter av att musiksätta en film med trumset i fokus?

Metod

För att besvara studiens frågeställning tillämpas en kvalitativ analyserande del av befintliga filmer samt en dokumenterande del utifrån mitt eget praktiska arbete med kortfilmen *Försvar*. I studiens analyserande del studeras två filmer där trumsetet har en framträdande och central roll i filmmusiken. Dessa filmer är:

- *Birdman, or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, Regi: Alejandro G. Iñárritu, Musik: Antonio Sanchez. Utgivningsår: 2014⁷
- *Whiplash*, Regi: Damien Chazelle, Musik: Justin Hurwitz. Utgivningsår: 2014⁸

Filmerna analyseras utifrån ett perspektiv där jag tittat på var trumset förekommer i filmmusiken, vilka funktioner det fyller samt på vilka olika sätt instrumentet används för att förstärka filmens handling och tematik. Jag har även tagit del av intervjuer med en av kompositörerna bakom filmerna (Sanchez) där han beskriver sin process med skapandet av soundtracket. Min ambition var att göra detta med båda kompositörerna, men då jag har haft svårigheter att hitta relevant material kring den andra kompositörens (Hurwitz) tankar kring användandet av trummor i filmen blev jag därför tvungen att nöja mig med endast en av kompositörernas egna perspektiv.

Efter analysen av ämnet inom det befintliga filmlandskapet har jag gått tillbaka till mina anteckningar från processen i skapandet av filmen *Försvar* och dess musik, och utifrån dessa anteckningar redogjort för mina upplevelser av arbetet.

Begrepp och definitioner

I studien används genomgående ett antal centrala begrepp, vilka definieras och redovisas för nedan.

⁷ *Birdman, or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, regisserad av Alejandro G. Iñárritu (Los Angeles: Fox Searchlight Pictures, 2014)

⁸ *Whiplash*, regisserad av Damien Chazelle, (Los Angeles: Bold Films/Blumhouse Production, 2014).

Cue - Musiken till en film delas oftast in i flera cuer. Kompositören arbetar med varje cue som ett separat stycke musik, vars start, slut och vändningar skraddarsys efter specifika ögonblick i filmen.⁹

Diegetisk musik - Musik som existerar inom filmens etablerade värld och som kan höras av karaktärerna i den.¹⁰

Icke-diegetisk musik - Musik som existerar utanför filmens etablerade värld och som hörs av filmens publik men inte av filmens karaktärer.¹¹

Double time swing - Ett traditionellt jazzkomp på ridecymbal, men som spelas i dubbel hastighet gentemot låtens tempo.¹²

Shredding - Ett energiskt, intensivt och virtuost sätt att spela sitt instrument med hög hastighet och teknisk skicklighet. Så här beskriver gitarristen Steve Vai begreppet i dokumentären *Jason Becker: Not Dead Yet*:

Shred is the, I guess, terminology used for someone who can play an instrument and has such a tremendous amount of technique that what they do just seems completely effortless and absurd. You know, it's like this burst of energy that just comes out in an extremely fast tearing kind of playing where the notes actually connect.¹³

Temp-musik - Temporär musik som används under klippningen av en film för att få en känsla för tempo och stämning i en scen innan originalmusiken komponerats.¹⁴

⁹ Beck, Christophe, *CHRISTOPHE BECK— -What is a Film Cue?*, Classical Chops (Youtubekanal), 1 juni 2012, <<https://www.youtube.com/watch?v=kCEXBBYzfAg>> [hämtad 25 november 2025]

¹⁰ Woltman, Suzy, *Diegetic vs. Non-Diegetic Sound: What's the Difference?*, Backstage, 28 september 2022, <<https://www.backstage.com/magazine/article/diegetic-vs-non-diegetic-sound-guide-75566/>> [hämtad 20 november 2022]

¹¹ Woltman

¹² Huyssen, Harald, *Drum Lesson #7 - Fast And Furiously Whiplashed - Double Time Swing - Better Drums - Drum Instruction*, Harald Huyssens Youtubekanal, 8 April 2015, <<https://www.youtube.com/watch?v=2dBpx-YgyfI>> [hämtad 25 november 2025]

¹³ *Jason Becker: Not Dead Yet*, regisserad av Jesse Vile (New York, NY, Kino Lorber, 2012).

¹⁴ MasterClass, *What Is Temp Music In Film?*, MasterClass, 30 Augusti 2021, <<https://www.masterclass.com/articles/what-is-temp-music-in-film>> [hämtad 25 november 2025]

2. Filmanalyser

Whiplash

Synopsis

Filmens protagonist Andrew Neiman är en 19 årig förstaårselev på Shaffer Conservatory, en fiktiv musikhögskola i New York, där han studerar med förhoppningen om att bli en framgångsrik jazztrummis. Skolans mest framstående och prestigefyllda ensemble, som Neiman skulle göra allt för att få gå med i, leds av läraren Terence Fletcher, vars extrema metoder för att skapa framgångsrika musiker är skoningslösa och ofta kränkande. När Neiman en dag bjuds in till Fletchers ensemble följer sedan en lång kamp för Neiman som genom filmen desperat försöker leva upp till Fletchers höga krav. Allt eftersom Neiman dras djupare in i Fletchers grepp, offerar han mer och mer av sitt liv utanför skolan tills allt som kvarstår av hans personlighet är hans hängivenhet till trummis-karriären. Filmen skildrar Neimans besatthet i att förverkliga sin dröm, och diskuterar därmed också vilka uppoffringar vägen till framgång faktiskt är värd.

Analys

Trumsetet har en central roll i filmens handling och således stark närvaro i filmmusiken. Det förekommer i följande former:

- *Diegetisk närvaro* - När karaktärer i filmen spelar trummor.
- *Icke diegetisk närvaro* - Som en del av musikens underscore, som en del av inslag med icke-diegetisk storbandsmusik, men också i form av det jag väljer att kalla för negativ närvaro.

Med begreppet negativ närvaro syftar jag på de musikaliska cuer där trumset inte alls är närvarande. Även om detta kan beskrivas som att instrumentet bara är frånvarande i dessa cuer, menar jag att frånvaron i sig har en betydelse. Eftersom trumsetet har en central och tematisk roll i musiken anser jag att instrumentet har viktiga saker att berätta även i de cuer där det inte alls hörs, vilket kommande textstycken kommer att beskriva närmare. Därav väljer jag istället att definiera detta fenomen som trumsetets negativa närvaro.

Medel som används för att förstärka filmens narrativ och tematik, med hjälp av trummor, är följande:

- *Dynamik*
- *Återkommande motiv*
- *Rytmsk friktion*
- *Negativ närvaro*

Dynamik

Skillnaden i trumsetets dynamik genom filmen hjälper till att styra scenernas intensitet.

Återkommande motiv

Även om filmens återkommande huvudtema bärs av en melodisk figur, så finns det också ett viktigt återkommande perkussivt motiv genom filmen. Detta är det så kallade “*double time swing*”-kompet, ett jazzkomp som spelas i högt tempo på ridecymbalen.¹⁵ Detta motiv återkommer i både diegetiska och icke-diegetiska sammanhang i filmen. Kompet förekommer diegetiskt i filmens handling som ett medel Terence Fletcher använder för att, under mycket aggressiva undervisningsformer, pröva sina trumstudenters skicklighet med. Sättet filmen etablerar kompet i handlingen skapar hos tittaren en laddad inställning till kompet när det sedan återkommer i den icke-diegetiska musiken. “*Double time swing*” blir därmed ett ledmotiv för Neimans besatthet av att bli tillräckligt bra och bli bekräftad av Fletcher. Ju djupare Neiman förlorar sig i sin besatthet, ju mer intensivt, improvisatoriskt och *shred*-liknande,¹⁶ blir detta cymbalkomp.

Rytmsk friktion

Relationen mellan stadig rytmik och friare rytmik ger ett spektrum av nyanser för de icke-diegetiska trummorna att gestalta Neimans besatthet genom filmen. Stadig rytmik förmedlar en känsla av kontroll, riktning och målmedvetenhet, medan friare rytmik förmedlar en känsla av kaos, stress och hur Neiman sakta men säkert tappar greppet om situationen och förlorar sig själv åt sin besatthet.

Negativ närvaro

Musikcuer där trummorna ej är närvarande representerar världen utanför Fletchers bubbla. I scener där Neiman interagerar med sin pappa eller sin flickvän, men även när Neiman i tredje

¹⁵ Ett traditionellt jazzkomp på ridecymbal, men som spelas i dubbel hastighet gentemot låtens tempo. Se: Huyssen.

¹⁶ Ett energiskt, intensivt och virtuost sätt att spela sitt instrument med hög hastighet och teknisk skicklighet. Se: *Jason Becker: Not Dead Yet*.

akten under en tid ger upp sin trummisdröm, finns det en tydlig avsaknad av trummor i filmmusiken. Likt hur färgkorrigering används för att separera dessa två världar, där gul ton är förstärkt i scener där Neiman är under Fletchers inflytande, används även skillnaden mellan trummor kontra inga trummor i musiken som ett medel för att accentuera denna distinktion.

Trumset används i *Whiplash* alltså både diegetiskt (då på konsertscen, i replokal och i övningsrum) samt icke-diegetiskt, där dynamik, återkommande motiv, rytmisk friktion, och negativ närvaro på olika sätt hjälper till att förmedla narrativet och huvudkaraktärens sinnestillstånd. Trumsetets diegetiska förekomst är ofta sammankopplat med dess icke-diegetiska, då de båda rör sig inom samma typ av storbandsjazz och trumfigurer bitvis också etableras diegetiskt i filmens handling för att sedan spelas icke-diegetiskt i bakgrunden senare i filmen. Låt oss nu gå vidare och se hur trumset används i *Birdman*.

Birdman: or (The Unexpected Virtue of Ignorance)

Synopsis

Filmen följer Riggan Thomson som är en avdankad skådespelare vars tidigare karriär definierats av sin superhjälterroll "*Birdman*" men som önskar att ge sig sin karriär en nytändning och etablera sig i det kulturella finrummet. Detta genom att sätta upp en pjäs i New York som han både regisserar och skådespelar i. Under förberedelserna med pjäsen tvingas Riggan handskas med krävande medskådespelare, familjerelationer, kritiker och framförallt sina egna hjärnspöken. Filmen, som presenteras som en enda lång tagning utan några synliga klipp, skildrar olika aspekter och dilemman som kommer med ett professionellt konstnärskap.

Analys

Trumsetets närvaro i filmen är primärt icke-diegetisk. Dock förekommer ögonblick i filmen då trumspelet, som annars etablerats som icke-diegetiskt, under en kort passage övergår till att bli diegetiskt, när kameran panorerer förbi en spelande trummis.

Trummornas perkussiva natur bidrar med energi och angelägenhet till scenerna de används i. Särskilt när trummorna spelas med stockar, då detta ger en mer explosiv effekt. Detta ger en känsla av att någonting hela tiden är på gång. Dessutom använder trummorna ofta komplex rytmik för att skapa stress. På samma sätt som komplex harmonik och dissonans kan skapa spänning i musik åstadkommer Sanchez detta med rytmiska element. Att trummorna primärt

spelar inom jazzgenren tillåter också Sanchez att skapa sporadisk spontanitet som förstärker känslan av förvirring men på ett sätt som upplevs idiomatiskt för musiken.

Det finns en emotionell ambiguitet i trumsetet som ger det möjlighet att förstärka en scen utan att antyda allt för specifika känslotillstånd för tittaren. Stundtals blir detta också en begränsning då mer tonhöjdsbaserade instrument behöver tas till hjälp för att kunna gestalta specifika typer av känslor i vissa scener. Exempelvis i filmens mer dystra och kontemplativa stunder överläts musiken åt klassisk orkestermusik. En följd av denna ambiguitet är att jag har svårare att göra en konkret analys av musiken i filmen, då det inte blir lika tydligt vad trummorna försöker säga, jämfört med de cuer i filmen som består av tonhöjdsbaserade instrument. Dock förekommer några typer urskiljbara element i trummorna som jag rent subjektivt kopplar till specifika känslor, även om dessa är något generella och abstrakta.

- *Specifika kit-delar och speltekniker som känslöelement* - Psykologisk förändring och mentalt processande hos karaktärer tenderar att ackompanjeras av cymbalspel, medan exempelvis shredding-spel över pukorna ger åskknallsliknande effekter som förstärker scener med intensiv dramatik.
- *Genrekomp som känslöelement* - När Riggan efter filmens första scen börjar gå mot scenen där han ska repetera med en skådespelare som han anser vara medioker, spelas ett jazzigt marschkomp med New Orleans influenser. För mig har detta en lunkande känsla som hintar om en slags tröttsam vardag hos Riggan, som sukter efter förändring. I en annan scen grälar Riggan med ensemblens nyrekryterade skådespelare Mike Shiner medan de vandrar över New Yorks gator. Här spelas då ett hiphop-komp i trummorna vilket nästan får deras argumentation att kännas som en aggressiv rap battle.

Kompositören och filmskaparens tankar

I en intervju med Indiewire från 2014 tar regissören Alejandro González Iñárritu upp trummornas funktion i att bidra med rytm till filmens scener, samt hur viktigt det är i en komedi som inte har traditionell klippning att förlita sig på.

The drums, for me, was a great way to find the rhythm of the film, allow the audience to flow with the beat and find the tempo of each scene. In comedy, rhythm is king, and not having the tools of editing to determine time and space, I knew I needed something to help me find the internal rhythm of the film. The sound, I was interested to put in, and it helped me.¹⁷

¹⁷ Thompson, Anne, *Watch: How 'Birdman' Composer Antonio Sanchez Drummed the Score*, Indiewire, 15 oktober 2014,

I samma artikel intervjuas även kompositören och trummisen Antonio Sanchez som tillägger hur trumset kan spelas för att skapa en bred palett av nyanser till musiken i en film.

One would think that drums would be monochromatic to achieve all the emotions you see. As a jazz drummer you learn to play from the softest ballads to the most hectic music. Technically from experience I know how to achieve those textures. I play brushes on the snare really soft for ballads, use mallets with soft tips for a very peaceful sound. But hit it hard and it's like thunder. I used the regular sticks with metal drum keys when Alejandro wanted weird sounds. I started to twist the drum key and nuts around to get the sound. The snare drum has metal strainers at the bottom, I was scratching them with my hands for a super weird sound. We were experimenting with all kinds of textures.¹⁸

I en intervju för Berklee College förklarar Sanchez också hur överlappande truminspelningar används i filmen.

The result is that the score—overlapping recordings of drums—serves as the heartbeat of the movie; the rich, layered drums pulsate in steady rhythms and soft brushes and then build during moments of transition and tension. In the climactic scene, the drums signal something big is going to happen. By then, the viewer anticipates and welcomes this cue. In between drum sequences, Iñárritu added classical pieces, which only serve to heighten the effect of the drums.¹⁹

I *Birdman* förekommer således trummorna nästan uteslutande icke-diegetiskt, och deras funktion är främst att bidra med en spontan energi och timing till filmens olika scener. Det går att uttyda element av vad man kan kalla associativ klangsymbolik i hur kitets olika delar, samt olika speltekniker, används för att förmedla specifika känslor genom filmen. Detta är förhållandevis abstrakta gestaltningar av känslor från trummornas håll som lämnar mycket utrymme åt emotionell ambiguitet hos tittaren.

<<https://www.indiewire.com/news/general-news/watch-how-birdman-composer-antonio-sanchez-drummed-the-score-123456>> [hämtad 11 augusti 2025]

¹⁸ Thompson.

¹⁹ Mahoney, Lesley, *Antonio Sanchez '97: The Making of the 'Birdman' Score*, Berklee College of Music, 5 November 2014,

<<https://college.berklee.edu/news/antonio-sanchez-97-making-birdman-score>> [hämtad 11 augusti 2025]

Jämförelser mellan filmerna

Trummorna i *Whiplash* har en central roll i filmens handling och är också centrala i filmmusiken, men musiken förlitar sig ofta även på andra instrument som bidrar med melodi och harmonik under trumdrivna cuer. Detta i kontrast till *Birdman* där trummorna oftare får stå på helt egna ben. Vid djupare analys har trumsetet dock tydligare definierade tematiska och narrativa funktioner i *Whiplash*, till skillnad från från *Birdman* där trumspelet agerar mer spontant och improvisatoriskt utifrån energi och dramaturgisk rytm i den aktuella scenen.

3. Praktiskt genomförande - Kortfilmen *Försvaret*

Nedan följer nu en redogörelse för det praktiska genomförandet med att skapa filmmusik till kortfilmen *Försvaret*.

Synopsis

Försvaret belyser ämnet svensk vapenexport i form av ett politiskt satiriskt drama, kombinerat med ett familjedrama. Huvudkaraktären Josef är en ingenjör på ett företag för vapentillverkning som dagen då filmen utspelar sig får besök av en turkisk militärdelegation som han ska försöka sälja in ett nytt vapensystem till. Problemet är bara att Josefs 16-åriga dotter Nadya råkar vara en fredsaktivist som tillsammans med sina kompisar bestämt sig för att göra en kupp mot företaget i ett försök att stoppa affären från att gå igenom. Nadya lyckas stjäla Josefs passerkort och snart därefter har hon kedjat fast sig i skottlinjen på området för testskjutning och vägrar flytta på sig förrän affären avbryts och Sverige implementerar ett vapenembargo mot Turkiet. Josef, som hamnar i kläm mellan sin familj och sitt arbete, väljer i slutändan att prioritera arbetet och lyckas få affären att gå igenom, men på bekostnad av att hans relation till sin dotter går i kras.

Fas 1 - Förproduktion

Initiala musikidéer

Efter att ha läst manus definierade jag följande områden där jag ansåg att det i handlingen fanns möjligheter för, eller behov av, musik. Både utifrån egna idéer samt utifrån samtal med teamet. Det första området var att det skulle förekomma ett stressande underscore, det vill säga icke-diegetisk musik som förstärker huvudkaraktären Josefs inre stress i situationen med att försöka hantera både sitt arbete och sin dotter i filmens konflikt. Regissören spelade tidigt upp musik från filmerna *Birdman*²⁰ och *Punch Drunk Love*²¹ som referenser för hur detta skulle kunna låta. Jag inspirerades också i tidigt skede av musiken till TV-serien *Breaking Bad*²² för detta element av filmmusiken.

²⁰ *Birdman*.

²¹ *Punch Drunk Love*, regisserad av Paul Thomas Anderson, (Los Angeles: Sony Pictures Motion Picture Group, 2002).

²² *Breaking Bad*, skapad av Vince Gilligan, (Los Angeles: Sony Pictures Television 2008-2013).

Det andra potentiella området var en ironisk marsch. Jag såg en möjlighet att arbeta med kontraster och ironi, speciellt i slutet av filmen, när affären går igenom men familjerelationen går i kras. Jag föreställde mig en glad marsch som kunde knyta an till en naiv inställning till krigföring och nationalism. Detta skulle samtidigt gå emot känslan av en brusten relation och på så sätt skapa en effektiv friktion som skaver hos tittaren.

Det tredje potentiella området för musiksättning var diegetisk reklamfilmsmusik. I filmen gör Josef en presentation för delegationen för att visa upp det nya vapensystemet. Här fanns det möjlighet för diegetisk musik som spelas i samband med säljpitchen. Denna musik skulle då spegla vapenföretagets ambition att skapa en tilltalande och "cool" stämning kring deras nya produkt. Jag lät mig här inspireras av musiken till reklamfilmer från verkliga vapentillverkare som exempelvis Saab.²³

Kort efter att jag definierat dessa potentiella områden för musiksättning till filmen lade jag fram idén till regissören om att använda oss av virveltrumman som den centrala rösten genom filmens musik. Virveltrumman skulle kunna framhäva den militära kontexten och samtidigt ha möjligheten att röra sig in i jazzgenren och bli mer improvisatorisk och experimentellt när filmens situationer blir mer stressade. Virveltrumman skulle dessutom gå att integrera i alla ovannämnda områden för musiksättning som tidigare definierats. I det område jag valt att kalla för "stressande underscore" kunde virveltrumman röra sig mellan att agera både i marschkaraktär och jazzkaraktär (likt i en av regissörens musikreferenser från filmen *Birdman*) för de mer stressade och förvirrade stunderna i filmen. I den ironiska marschen skulle virveltrumman kunna agera traditionell marschvirvel, och i reklamfilmsmusiken skulle virveltrumman kunna användas på ett sätt som liknar filmmusiken i amerikanska actionfilmer, för att skapa den "coola" stämning som företaget i filmen ville uppnå. Regissören gillade idén med virveltrumman och det verkade gå i linje med de musikidéer han själv hade.

Av de potentiella områden för musiksättning som vi kommit fram till var det som det existerade mest osäkerheter kring under förproduktion den så kallade ironiska marschen. Det fanns en oro för att den skavande effekt som var tänkt att skapas hos tittaren skulle kännas som en alltför värderande och dömande kommentar gentemot huvudkaraktären Josefs agerande i filmen. Regissören var mån om att bibehålla en viss grad av ambivalens kring filmens konflikt: att filmen ska få tittaren att börja tänka och reflektera mer aktivt kring ämnet, men samtidigt få

²³ Saab, *Gripen - Always combat ready*, Saabs YouTubekanal, 14 mars 2019
<<https://www.youtube.com/watch?v=OyD0liioY8E>> [hämtad 25 november 2025]

möjlighet att bilda sina egna åsikter i frågan, och att filmen då inte ska propagera för starkt för någon specifik sida i filmens konflikt. Vid ett senare möte lade regissören dock fram förslaget om att göra marschen till ett diegetiskt inslag i filmen, och att den då skulle kunna framföras av en orkester som spelar för att välkomna militärdelegationen när de anländer till företagets testcenter i filmen. Genom att göra marschen diegetisk var tanken att den inte skulle kännas som en lika stark kommentar från oss filmskapare utan mer som en neutral skildring av filmens händelseförlopp, men som uppnår en liknande effekt som den vi var ute efter. Den diegetiska marschorkestern skulle dessutom sedan kunna höras off-screen i filmens slutscen när affären gått igenom för att agera på det sätt som den icke-diegetiska marschen var tänkt från början, men i och med att den etableras som diegetisk skulle det inte kännas som ett lika kommenterande grepp. Detta innebar dock mer logistik som behövde lösas i och med att det krävde musiker på plats under inspelningen av en av scenerna. Det skulle också bidra med mer jobb i postproduktion då klippningen skulle behöva ta hänsyn till musikens kontinuitet och se till att ljud och bild är i synk. Att spela in orkestern i samband med filminspelningen ansåg vi skulle bli logistiskt problematiskt både för inspelningsteamet men också för klippningen, och vi kom därav fram till att det smartaste vore att spela in framförandet separat och låta musikerna som medverkar i bild under filminspelningen spela playback. Trots dessa logistiska utmaningar valde vi att gå vidare med idén, då den extra dimensionen som marschorkestern skulle ge filmen var värt besväret.

Tidiga skisser

Jag visste redan från start att de figurer för virveltrumma som jag hade i mitt huvud för de stressande underscore-elementen av filmens soundtrack inte skulle göras rättvisa om jag försökte framställa dem med hjälp av virtuella instrument i datorn. Därför bestämde jag mig för att tidigt göra liveinspelningar på virveltrumma som skulle kunna användas i mina musikskisser.

I och med att filmproduktionen ägde rum under covid-19 pandemin så fanns det dock vissa begränsningar i möjligheterna till detta. Rekommendationerna var att i möjligaste mån undvika fysiska möten och hålla sig hemma. Att spela in trummor hemma i min lägenhet ansåg jag inte som ett lämpligt alternativ. Därför tog jag hjälp av en trummis och vän, Gustav Vikström Seltman, som hade en egen hemmastudio med uppmickade trummor. Gustav fick då, på distans, spela in korta etyder på virveltrumma utifrån instruktioner som jag gav honom i realtid över Zoom. Vi experimenterade tillsammans under ett par timmar med olika typer av virvelfigurer. Både figurer som drog åt marschstil men också mer jazzorienterade och experimentella figurer. Efter vår inspelningssession skickade han ljudfilerna till mig, som jag sedan kunde editera och

redigera till loopar och one-shots och därefter implementera till Logic Pro's loop-bibliotek. Genom detta loop-bibliotek kunde jag sedan enkelt och smidigt komma åt dessa virvelfigurer, och på ett kreativt sätt fritt kunna klippa och klistra mellan olika figurer, när jag jobbade med kommande skisser och cuer till filmen. Jag skulle också automatiskt kunna anpassa dessa figurer till det aktuella tempot för musiken i respektive skiss eller cue. Med hjälp av dessa inspelade virvelfigurer, i kombination med diverse nya synth-element, började jag sedan skapa skisser över hur musiken skulle kunna låta. Dessa tidiga skisser togs emot väl av regissören och teamet och jag fortsatte således med att producera flera demos i samma stil under förproduktionen, för att tydligare ringa in den känsla vi var ute efter, sprida inspiration till resterande team-medlemmar, samt skapa musikmaterial som skulle kunna användas som temp-musik under klippningen av filmen.²⁴

Den ironiska marschen, som vi nu beslutat skulle vara ett diegetiskt framförande i filmen, började jag också skissa på i slutet av höstterminen 2020. Ensembletypen som jag och regissören hade i åtanke var militär musikkår. Jag började därför komponera demos skrivna för liknande ensemble, bestående av: flöjt, klarinett, trumpet x2, horn x2, trombon x2, tuba, cymbaler, virveltrumma och klockspel. Jag lät mig inspireras av olika slags konsertmarscher samt musiken från Galenskaparna och After Shaves film *Leif*.²⁵ Jag såg denna film som en passande inspirationskälla eftersom denna film också handlar om svensk vapenexport och ofta använder sig av glada marscher i musiken. Jag strävade dock efter att bibehålla en lagom balans mellan det festliga och det pampiga i denna marsch, i och med att regissören inte ville att musikstycket skulle skapa en alltför skojig stämning.²⁶ Trots detta kände han efter att ha hört min första demo av marschen att den ändå kändes för glad. Efter att tillsammans ha diskuterat kom vi fram till att marschen borde gå mer åt det pampiga hållet. Jag började leta fram några musikexempel på gamla traditionella militärmarscher som regissören fick lyssna på och därefter säga vilka exempel han gillade mest. Detta för att få en mer detaljerad bild av vad regissören var ute efter. Jag började sedan skriva på en ny marsch där jag lät harmonik och tonspråk inspireras av de stycken som regissören hade gillat vid vårt senaste möte. Jag använde mig av samma instrumentering som i den tidigare marschen men med tillägget av en bastrumma som spelar unisont med cymbalerna. Detta gav då en tyngre och pampigare känsla. Jag arrangerade också instrumenten så att de hade fler inslag av unison rytmik mellan stämmorna, eftersom detta skapade en mer kraftfull karaktär i jämförelse med när många av stämmorna spelades i

²⁴ Bilaga 1: *Försvar - Förproduktionsskisser, potpurri.*

²⁵ *Leif*, regisserad av Claes Eriksson (Stockholm: Svensk Filmindustri/Kulturtriben AB, 1987)

²⁶ Bilaga 2: *Försvar - Marsch 1, demo.*

kontrapunkt. Regissören gillade den nya marschen och tyckte att den kändes rätt för filmens ändamål.²⁷

The image displays a musical score for a marching band, specifically a section of a march. The score is written for various instruments and includes dynamic markings. The instruments and their parts are:

- Flute:** Part 1, marked *mf*.
- Clarinet in Bb:** Part 1, marked *mf*.
- 1st Trumpet in Bb:** Part 1, marked *mf*.
- 2nd Trumpet in Bb:** Part 1, marked *mf*.
- Horn in F:** Part 1, marked *mf*.
- Horn in F:** Part 2, marked *mf*.
- Trombone:** Part 1, marked *mf*.
- Trombone:** Part 2, marked *mf*.
- Tuba:** Part 1, marked *mf*.
- Cymbals:** Part 1, marked *mf*.
- Snare Drum:** Part 1, marked *mf*.
- Glockenspiel:** Part 1, marked *mp*.

The score is in 2/4 time and features a key signature of two flats (Bb and Eb). It includes various musical notations such as triplets, slurs, and dynamic markings like *mf* (mezzo-forte) and *mp* (mezzo-piano).

Figur 1: Partiturutdrag ur den första marschen.

²⁷ Bilaga 3: Försvar - Marsch 2, demo.

Sandförsarschen

The image shows a musical score for a piece titled "Sandförsarschen". The score is arranged for a full band and includes the following parts:

- Flute (Fl.):** Part 11, marked *mf*. Features triplet patterns.
- Clarinet (Cl.):** Part 11, marked *mf*. Features triplet patterns.
- Horn (Hn.):** Two parts, both marked *mf*. Features triplet patterns.
- Trumpet (Tpt.):** Two parts, both marked *mf*. Features triplet patterns.
- Trombone (Tbn.):** Two parts, both marked *mf*. Features triplet patterns.
- Tuba (Tba.):** Part marked *mf*. Features triplet patterns.
- Bass Drum (B. D.):** Part marked *mf*. Features a steady rhythmic pattern.
- Cymbal (Cym.):** Part marked *mf*. Features a steady rhythmic pattern.
- Snare Drum (S. D.):** Part marked *mf*. Features a complex rhythmic pattern with triplets.
- Glockenspiel (Glock.):** Part marked *mf*. Features triplet patterns.

The score is in 2/4 time and includes dynamic markings such as *mf* (mezzo-forte) and *f* (forte). It also contains various musical notations including triplets, slurs, and accents.

Figur 2: Partiturutdrag ur den andra, och slutliga, marschen, som senare fick namnet *Sandförsarschen*.

Under januari 2021 gjorde jag också en demo av musiken som skulle användas i företagets reklamfilm för det nya vapensystemet. Jag lät mig inspireras av Saabs reklamfilmer,²⁸ och utgick även från regissörens direktiv om att det skulle kännas “high tech”, “modern” och fräscht”. Jag försökte få musiken att på ett coolt, episkt och positivt sätt säga att det som marknadsförs är innovation, modern banbrytande teknik och svensk ingenjörskunskap, snarare än farliga mördarmaskiner. Allt detta med en väldigt kommersiell karaktär. I arbetet med detta musikstycke fick jag också återigen användning för marsch-loopar från distansinspelningen jag gjorde tillsammans med Gustav. Regissören och teamet gillade detta musikstycke så pass mycket att det blev det slutgiltiga musikspåret som hamnade i filmen utan vidare revisioner.²⁹

Förberedelser för filminspelning

Veckorna före filminspelningen i februari 2021 ägnades åt förberedelser inför det diegetiska framträdandet som skulle äga rum i en av scenerna. Till en början fanns det ambitioner från produktionen om att anlita en musikkår att spela, men på grund av smittorisken i och med covid-19 så fick vi nöja oss med fyra stycken musikstudenter som fick spela i scenen. En hornist, en trumpetare och två stycken slagverkare. Den ena slagverkaren spelade marschvirvel och den andra cymbaler. Tanken var att musikstudenterna skulle filmas på ett sätt så att kamerans positionering, i kombination med musikens instrumentering, skulle antyda att ensemblen var större än den faktiskt var.

Jag gjorde också nya mixar av mina demos på marschen, med tydliga clicktracks som skulle underlätta för musikerna att hålla tempo och vara i synk mot musiken på set. Jag gjorde då också olika versioner av dessa, som började på olika ställen i låten. Detta för att inte behöva spela musiken från början varje gång ifall produktionen önskade att göra omtag från senare i scenen. Därmed skulle musiken kunna vara mer anpassningsbar och förhoppningsvis också underlätta för oss att bibehålla kontinuitet mellan ljud och bild under klippning.

Ett annat förberedelsemoment var även att leverera partitur och stämmor till de medverkande musikerna så att de skulle kunna bekanta sig med musiken före inspelningen. Allt för noggrann instudering av musiken var dock inte nödvändigt i detta stadie i och med att inte något ljud skulle tas upp från musikerna vid inspelningen. Det räckte med att de var tillräckligt bekanta med musiken för att kunna låtsasspela på ett övertygande sätt.

²⁸ Saab, *Gripen - Always combat ready*.

²⁹ Bilaga 4: *Försvar - R13Hugin*.

Fas 2 - Filminspelning

Den diegetiska orkestern spelades in under filmens första inspelningsdag. Samtidigt som skådespelare och statister agerade i scenen fick musikerna spela på sina instrument mot playbackdemon av marschen som jag spelade upp från en högtalare utanför bild, där jag också stod och dirigerade för att göra tempot extra tydligt. Inspelningen av scenen gick som planerat. Dock var det tydligt att det skulle komma att krävas samarbete mellan mig och klipparen, för att säkerställa att alla tillfällen där musiker syntes i bild i klippningen var synkroniserade med musiken.

Efter den första inspelningsdagen fortsatte filmteamet med inspelning av resterande scener under två veckor. I slutet av denna period råkade produktionen dessvärre ut för en incident med stulna hårddiskar, vilket gjorde att flertalet scener behövde spelas in på nytt. Detta ledde i sin tur till oundvikliga visuella klaffar då snön som syntes i bild tidigare inte längre låg kvar på marken när det var dags för ominspelningarna. De visuella klaffproblemen kom sedan regissören som tur var med en kreativ lösning på som i sin tur adderade en konstnärlig dimension till filmen. Hans tanke var att bygga in en väderförändring i handlingen som skulle kunna bli en metafor för huvudkaraktärens inre psykologiska förändring. Efter att ominspelningarna var klara, och vi fick se första grovklippningen av filmen, och höra regissörens idéer kring hur vi kunde anamma denna värdeförändring i filmen, kändes det som att vi var på banan igen.

Fas 3 - Postproduktion

När arbetet gick över till postproduktionsfasen bestod mitt arbete till en början främst av att fortsätta producera musikskisser som regissören och klipparen kunde använda som tempomusik under klipparbetet. Mitt främsta mål med skisserna av den icke-diegetiska musiken var som sagt att skapa den stressande känslan som vi ville förmedla hos huvudkaraktären. Under detta skede var dock ett direktiv som kom från regissören, efter att ha lyssnat på dessa skisser, att musiken kändes lite för uppenbart stressande.³⁰ Regissören önskade att den stressande funktionen skulle vara mer subtil. En strategi som vi anammade för att uppnå detta var att ha en mer solistisk känsla i trummorna som inkluderade hela trumsetet istället för det kluster av virveltrummor jag jobbat med innan. De synthelement jag använt mig av i musiken ansågs också för aggressiva

³⁰ Bilaga 5: *Försvar - Postproduktionsskisser, potpurri.*

och genomträngande, därför beslutades att syntharna skulle tonas ner och agera mer i bakgrunden.

Spotting

Vidare genom klipparbetet började en spotting-lista över filmens specifika musikbehov ta form. Utifrån listan kunde vi få en uppfattning om vad vi ville att musiken, från scen till scen, skulle uppnå och skapa för känsla hos tittaren. Exempelvis “här behöver musiken förmedla huvudkaraktärens inre stress” eller “här behöver musiken förmedla att karaktären försvinner in i sina egna tankar”. Exakt hur musiken skulle uppnå detta var dock inte alltid helt självklart, mycket i och med den ganska okonventionella instrumenteringen av musiken, som gjorde att vissa filmmusikgrepp man annars skulle kunnat ta till inte var applicerbara i detta sammanhang. Vi behövde helt enkelt experimentera oss fram för att hitta smarta tillvägagångssätt för varje specifik cue.

En del i detta experimenterande var bland annat att tillsammans med regissör och ljudläggare ses i ljudläggarens studio dit vi tog en virveltrumma och tillsammans utforskade instrumentets olika sound och speltekniker. Detta dels för att de andra två parterna skulle få lära känna instrumentet bättre och på så vis bygga upp ett gemensamt språk och en gemensam referensram som vi skulle ha användning av när vi diskuterade instrumentet i fråga genom arbetet med musiken framöver, men också för att tillsammans kunna brainstorma fram nya koncept och idéer för instrumentet samtidigt som vi tittade på filmen tillsammans. Allt detta experimenterande ledde till en del figurer och koncept som kom att användas i filmen, men som väntat även en hel del idéer som kom att skrotas. En idé som jag, regissören och ljudläggaren var ganska förtjusta i efter vår gemensamma session, men som senare kommer att skrotas, var idén med att inleda filmen med ljudet av en virveltrumma som riggas upp och stäms.³¹ Detta koncept möttes dock inte av samma entusiasm från resterande teammedlemmar vid senare möten där vi lyssnade på musiken, och byttes därför senare ut till ett annat koncept.

Under mars månad 2021 spelades även alla blåsinstrument till den diegetiska marschen in i studio (horn, trumpet, trombon, tuba och flöjt). Fem musiker spelades in i två omgångar där de dubbade sig själva för att skapa soundet av en större ensemble. Både närmickar och rumsnickar användes, men jag bestämde mig snabbt för att endast använda närmickarna då det gav ett torrare ljud som bättre matchade utomhusmiljön där den diegetiska musiken skulle äga rum. Virvelstämman till marschen spelades in separat vid ett senare tillfälle.

³¹ Bilaga 6: *Försvar - Trumstämning, test.*

Utmanande cue

Scenen där den diegetiska marschen förekom visade sig bli en utmanande cue då det som väntat innebar en del arbete med klipparen för att få ljud och bild att synka med musikernas spel, samtidigt som klippningen ska förmedla handlingen på bästa sätt, men också i och med att det var under den diegetiska marschen som huvudkaraktären Josef märker att hans passerkort är stulet. Regissören önskade nämligen att Josefs stress när han inser detta skulle förmedlas med hjälp av ljud och musik. Känslan som behövde skapas var att tittaren försvinner in i Josefs huvud och att världen utanför blir avlägsen för en stund, och att detta bryggas över till nästa scen där musiken skulle övergå till icke-diegetisk underscore-musik. Det som gjorde detta extra utmanande att åstadkomma var att dialog förekommer i samma del som Josef försvinner in i sitt huvud, vilket gjorde att de diegetiska elementen inte kunde vara helt bortkopplade. Om vi som tittare hör karaktärerna prata, borde vi rimligtvis också höra en musikkår som står precis intill och spelar på full volym. Jag gjorde några olika skisser där den diegetiska musiken mixas ner och förändras med hjälp av reverb och andra effekter, men ändå finns kvar i bakgrunden, samtidigt som icke-diegetisk musik börjar introduceras. En idé jag provade var att spela upp marschens basiga frekvenser genom en virveltrumma och bara spela in rasslet från sejmarmattan som då uppstod.³² Min förhoppning var att detta skulle ge känslan av ett plötsligt lock för öronen samtidigt som det var förankrat i musikens koncept kring virveltrumman. Även om detta var en konceptuellt intressant idé så lät inte resultatet i slutändan tillräckligt övertygande, och alla dessa exempel med olika typer av mixförändringar av den diegetiska musiken ansåg regissören gav en för mardrömslik effekt, vilket inte var det han var ute efter.

Lösningen blev att knyta an till de absurda elementen, som introducerades som en lösning på väderförändringen som uppstod i och med ominspelningarna, där huvudkaraktärens omvärld förändras på ett sätt som speglar karaktärens inre förändring. Vi såg i klippningen en möjlighet att låta den diegetiska musiken övergå från att spela traditionell marschmusik till att plötsligt spela abstrakt musik, utan att det skulle bryta allt för mycket från vad vi ser musikerna i bild spela. När Josef inser att passerkortet är borta övergår virveltrumman från ett marschkomp till ett mer improvisatoriskt sambakomp som fortsätter in i den ickediegetiska musiken i nästa scen. Då hornet vid detta tillfälle också skulle vara det enda blåsinstrumentet i bild kunde vi göra så att allt annat blås försvann och att hornet därmed övergick till en lång monoton drone. På detta

³² Bilaga 7: *Försvaret - Orkerster-cue, test.*

vis kunde vi uppnå en effekt som förstärkte huvudkaraktärens inre kris och som dessutom etablerade filmens absurda element tydligare.

Truminspelningar

När klippningen var låst kunde jag och regissören, utifrån de befintliga musikskisserna, fastställa timing och dynamik för varje cue. Det var viktigt för att sedan kunna förbereda inspelningsprojekt med clicktracks och backtracks för en livetrummis att spela in mot. Trummorna till filmens icke-diegetiska underscore spelades in i början av maj 2021 av trummisen Hannes Hasselberg i hans studio, och virvelspåret till den diegetiska marschen spelades in av Gustav Vikström Seltman samma vecka i hans studio. För samtliga cuer som spelades in av Hannes så fanns det en relativt tydlig trumstämma skriven, som i skisserna producerats utifrån en kombination av virtuella trummor och virvel-looparna som spelades in i början av projektet. Hannes kunde då enkelt imitera figurerna och kompen i dessa skisser, men i och med att allting nu framfördes live så lät detta nu mycket mer levande. Trots att skrivna trumstämmor fanns på alla cuer, så lämnade vi också mycket utrymme för improvisation. Vi spelade in flera versioner av alla cuer, där vi testade fler idéer och Hannes tilläts gå ifrån de skrivna figurerna. Detta gjorde att när jag och regissören tillsammans sedan satt och valde bland de olika tagningarna så hade vi flera ganska olika alternativ att välja på. Resultatet av detta blev att några av cuerna blev ganska annorlunda jämfört med hur de lät i skisstadiet.

Ett exempel på en cue som förändrades mycket i och med detta improviserande var scenen ute på skjutfältet när pappan Josef och dottern Nadya konfronterar varandra, i sällskap av både den turkiska delegationen samt personal från vapenföretaget. I ett möte med klippare och regissör tidigare under våren hade vi hållit med varandra om att denna scen, med all sin hektiska dialog, redan hade gott om kaos som det var och att musiken istället borde bidra med riktning och tydligt byggande för att sedan sluta tvärt när Josef till slut tappar det och börjar skrika på sin dotter. De skrivna trumfigurer jag tog med till Hannes var därför olika varianter av ganska enkla monotona figurer som på ett eller annat sätt dynamiskt bygger upp till cuens abrupta slut.³³ Utöver cuens slut fanns även några hitpoints utsatta där trummorna på något sätt skulle kunna förändras. Dessa inträffade vid tillfällena i scenen då Josef behöver växla mellan sin roll som pappa och sin roll som företagsanställd. Detta skulle då kunna accentuera Josefs stress i att behöva slitas mellan två skilda viljor. När vi spelade in denna cue fick jag dock idén att det ändå vore kul att testa vad som händer om vi faktiskt låter trummorna bidra med ännu mer kaos. Vi testade därför att spela in versioner där Hannes i stället för monotona figurer, spelade fri

³³ Bilaga 8: *Försvar - Skjutfältet-cue, mockup.*

improvisation över hela trumsetet, likt ett jazz-solo, men som ändå gjorde förändringar på cuens olika hitpoints och som byggde dynamiskt till det abrupta avslutet. Vi testade både att göra detta i en version där trummorna improviserade synkat till cuens tempo,³⁴ samt en version där improvisationen skedde i ett helt fritt tempo.³⁵ Förändringarna som gjordes på cuens hitpoints fick uppstå genom att Hannes skiftade mellan att improvisera primärt över virveln och primärt över pukorna. Virveln fick representera den strama och militäriskt kopplade yrkesrollen, medan de varma pukorna fick representera fadersrollen. Både jag och Hannes kände genast att något intressant uppstod i och med detta improvisatoriska jazz-solo i scenen. Den lekfulla känsla som uppstod i musiken bidrog med en slags humor till scenen som inte fanns där i samma utsträckning innan. Efter en del vägande fram och tillbaka mellan de olika versionerna med mig och regissören landade vi slutligen i att använda versionen med jazz-solot synkat till musikens tempo, då den bidrog med både riktning och humoristiskt kaos. Därmed blev denna cue ganska annorlunda från vad som från början var skrivet, och uppstod i mångt och mycket genom improvisation i studion.

Den okonventionella instrumenteringen och den experimentella processen i skapandet av underscore-delen av musiken skapade i skisstadiet stundtals en känsla av förvirring och vilsenhet, då jag i det skedet ofta upplevde att det fanns många direktiv om vad musiken inte önskades vara i de olika scenerna, men inte lika många tydliga riktningar om vad den faktiskt önskades vara. Att skapa en känsla av stress i musiken utan att musiken i sig låter för stressig var en utmaning. Detta förblev lite av ett experimenterande in i det sista, men mycket av detta föll på plats i samband med att liveinspelningarna av trumset tillkom. Det mer levande spelet av hela trumsetet gjorde att trummorna blev fylligare och i högre grad kunde stå på egna ben och därmed inte blev lika beroende av synthelementen, vilka ofta var just de regissören hade svårigheter med. Vi rörde oss således mot ett övergripande sound som allt mer dominerades av trumset, och som skiljde sig något från den sound- och känslopalett som sattes i början av projektet, då trummorna och syntharna etablerades som mer jämlika röster i musiken.

Färdigställande av filmen

Efter att all musik var inspelad skedde färdigställandet av musiken och filmen inom loppet av två veckor. Jag gjorde några sista justeringar i cuerna utifrån feedback från regissör och

³⁴ Bilaga 9: *Försvar - Skjutfältet-cue, liveinspelning, version 1.*

³⁵ Bilaga 10: *Försvar - Skjutfältet-cue, liveinspelning, version 2.*

klippare, och mixade sedan musiken för att därefter leverera den i stems till ljudläggaren, som i sin tur gjorde en slutmix av filmens ljud i konsultation med mig och regissören.

Jag anser personligen att vi lyckades skapa en intressant och välgjord film. I samband med arbetets opponering var det även flera som kommenterade filmens musik positivt, vilket såklart kändes kul. Jag känner mig i efterhand nöjd med min insats. Det blev mycket mer trummor i relation till synthar än jag väntat mig, och det finns en liten del av mig som saknar vissa av synth-elementen som uteblev. Men om detta beror på att jag faktiskt tycker att de skulle hjälpt filmens berättande, musiken i sig själv, eller bara känner en saknad efter dem för att det ligger mycket jobb bakom dem, som sedan inte kom att användas, vet jag inte säkert. Jag känner mig oavsett stolt över att ha lyckats med att, på ett effektivt sätt, musiksätta en film med nästan enbart trumset som instrument. Stolt över att ha lyckats göra detta med ett trumspel som känns improvisatoriskt men som samtidigt på ett naturligt sätt följer filmens hitpoints och vändningar med precision.

4. Resultat

Följande arbete har ämnat att besvara frågeställningen *Vilka är möjliga metoder, utmaningar och effekter av att musiksätta en film med trumset i fokus?*, med stöd av filmanalys och dokumentation av eget praktiskt arbete. Här nedan följer en sammanställning av metoder, utmaningar och effekter.

Metoder att musiksätta en film med trumset i fokus

Det finns många olika metoder att musiksätta en film med trumset i fokus. Dels genom en associativ klangsymbolik med trumsetets olika delar. Likt hur olika instrument i en orkester kan representera olika känslor och teman, kan även olika delar av ett trumset tilldelas specifika känslor och teman. Ett exempel är hur cymbalspel i alla tre filmerna används för att förmedla något slags inre processande hos huvudkaraktären: Riggans reflekterande i *Birdman*, Neimans besatthet i *Whiplash* eller Josefs tankspriddhet efter första mötet med dottern i *Försvaret*.

Okonventionella speltekniker är ett annat verktyg kompositören kan ta till. Både Sanchez till *Birdman* och jag själv till *Försvaret* tillämpar bitvis okonventionella spelsätt för att skapa en bredare palett av ljud och känslor att använda sig av. Sanchez teknik med att skapa ljud genom att spela direkt på virvelns sejjarmatta, eller den tidiga idén med stämning av virveltrumma till *Försvaret*, är ett par exempel. Både jag och Sanchez har dessutom vid tillfällena använt oss av överlappande truminspelningar, för att skapa rytmiska ljudbilder som inte skulle vara möjliga med endast en trummis, som annars är det vanliga i en traditionell ensemble.

Metoden modulärt skissande är ett tredje exempel. Utöver de tidigare citerade uttalandena från Sanchez har jag i övrigt inte någon större inblick i specifika metoder som tillämpats för att skapa musiken till *Birdman* och *Whiplash*. I mitt fall var dock en mycket lyckad metod att tidigt spela in rytmiska element som kan gå att modulärt sammansätta med loop-teknik, för att använda i skapandet av musikskisser.

Utmaningar med att musiksätta en film med trumset i fokus

En utmaning det bär med sig att skapa filmmusik med trumset i fokus är den begränsning som tillkommer i och med avsaknaden av melodi och ackord. När dessa inte finns att tillgå tvingar det kompositören att utforma det musikaliska berättandet på nya sätt. I många fall kan denna begränsning bjuda in till spännande kreativa sätt att musiksätta filmen, men risken är stor att kompositören förr eller senare stöter på scener som tvingar musiken att antingen frångå konceptet med trumset i fokus, alternativt lägga till andra tonala röster, för att kunna förmedla det som behöver berättas.

Effekter av att musiksätta en film med trumset i fokus

Det finns flera effekter som kan uppnås genom att musiksätta en film med trumset i fokus. Här nedan diskuterar jag emotionell ambiguitet, dynamik och energi, rytmisk känslgestaltung och tematisk kontinuitet.

Instrumentets brist på melodi och harmonik behöver inte bara vara en begränsning då den emotionella ambiguitet som uppstår i och med detta ibland kan vara önskvärd. När musiken behöver närvara av andra skäl men inte önskas förmedla allt för tydliga känslor, kan detta vara ett effektivt verktyg. Även fast bristen på melodi och harmonik kan upplevas som en begränsning av känslouttryck kan en ren rytmisk känslgestaltung dock vara effektiva för vissa typer av känslor, som exempelvis stress eller humor. En monoton figur kan ge känslan av en tickande klocka och tid som håller på att ta slut, medan mer komplexa figurer kan skapa en känsla av kaos och förvirring och därigenom bli stressande. Beroende på hur trummorna spelas kan de även bidra med en ökad humor i filmen, då ett jammigt spel kan bära med sig en lekfullhet samt en förhöjd komisk timing till en scen.

Trummorna är också ett instrument med stor dynamik, och när det spelas som starkast finns där en mycket aggressiv energi. När trummorna dessutom får stå i fokus blir även effekten av denna energi och dynamik också mer framträdande.

Om filmens narrativ eller tema dessutom har en koppling till trummor, kan fokuset på trummorna i musiken även bidra med en känsla av tematisk kontinuitet. I *Whiplash* exempelvis är denna kopplingen tydlig, då huvudkaraktärens mål genom filmen är att bli en bättre trummis,

medan kopplingen i *Försvar* är lite mer abstrakt, och anspelar på de militära konnotationerna och därför använder marschvirveln som utgångspunkt i musiken.

5. Diskussion

I detta arbete har jag fått möjligheten att utforska nya sätt att skapa filmmusik, och har fått fördjupa mig i berättande med hjälp av just trumset. Detta har skett både i form av praktiskt utförande, då jag fått utveckla mina egna metoder, och testa många olika sätt att använda trummorna i filmmusiken, men också i form av reflektion och analys utifrån mitt egna praktiska arbete samt i jämförelsen med filmerna *Whiplash* och *Birdman*. Kanske kan reflektionerna i denna text samt dessa nu definierade metoder, utmaningar och effekter, också vara intressanta för andra filmmusikkompositörer som planerar att i framtiden musiksätta en film med trumset.

Arbetet har dock även sina begränsningar, och områden där jag ser möjlighet till vidareutveckling för framtida texter inom ämnet. Till att börja med är denna text begränsad till att endast lyfta tre olika filmer i syfte att besvara frågeställningen. Säkerligen finns det fler filmer som skulle kunna varit relevanta. Den tänkta omfattningen av projektet fick mig dock att fokusera dessa tre filmer, då jag har en personlig koppling till en av dem, och de andra två är kända filmer som ofta kommer på tal kring ämnet filmmusik och trummor. Något som det också finns en avsaknad av i studien är tankar från kompositören Justin Hurwitz kring arbetet med *Whiplash* och hans metoder med att använda trummorna som berättartekniskt verktyg i musiken, då detta är något som skulle ha gett ett bredare och mer nyanserat underlag för analys och jämförelse. Om detta arbete varit av en större omfattning så hade det även varit värdefullt att försöka genomföra egna intervjuer med kompositörerna Antonio Sanchez och Justin Hurwitz för att kunna få svar på mer tekniska och djupdykande frågor kring deras processer med filmerna ur ett trumperspektiv. Frågor som annars inte ställs i mer kommersiella intervjuer riktade till den bredare publiken.

För framtida studier inom ämnet hade det varit intressant att undersöka vad som händer när konceptet med den trumsets-fokuserade musiken appliceras på andra medier. Några exempel skulle då kunna vara teater eller tv-/datorspel. Är metoderna, utmaningarna och effekterna då desamma, eller ser det annorlunda ut? Det hade även varit intressant att se liknande studier för andra instrument och/eller ensembler. Exempelvis: vad händer när en film musiksätts med endast stråkkvartett, eller endast kör. Vad skulle dessa tillvägagångssätt bära med sig för metoder, utmaningar och effekter för det musikaliska berättandet?

Genom detta arbete framgår det att trumset som verktyg för att musiksätta en film bär med sig unika möjligheter men också begränsningar, som båda kan bjuda in kreativa sätt att berätta med

hjälp av musik. Svaret på frågeställningen “*Vilka är möjliga metoder, utmaningar och effekter av att musiksätta en film med trumset i fokus?*” kommer därmed i flera delar. Bland möjliga metoder finner vi: associativ klangsymbolik med kitets olika delar, okonventionella speltekniker på instrumentet samt modulärt skissande med hjälp av modern loop-teknik. Den främsta utmaningen visar sig komma i form av instrumentets emotionella begränsning i och med reducerade möjligheter till melodier och harmonik. Samtidigt är dess förmåga att bidra med en unik dynamik och energi, emotionell ambiguitet och rytmisk känslgestaltung, samt möjlighet till tematisk kontinuitet i filmer där det finns en koppling till trummorna i berättelsen, alla effekter som kan vara önskvärda i specifika projekt. Min förhoppning är nu att detta arbete ska kunna inspirera kompositörer och filmskapare att våga prova nya spännande koncept i sitt skapande. Inte bara gällande användning av trummor i filmmusiken, utan gällande utformningen av okonventionella ljudbilder och instrumenteringar som för det musikaliska och filmiska berättandet ut på nya vatten.

Referenslista

Tryckta källor

Cooke, Mervyn. (2008). *A History of Film Music*. Cambridge University Press.

Johansson, Henrik. (2014). *Melodispel på ostämnda slagverksinstrument och utvecklande av tamburinspelet i svensk folkmusik*. Musikhögskolan Ingesund.

Digitala källor

Beck, Christophe, *CHRISTOPHE BECK— -What is a Film Cue?*, Classical Chops (Youtubekanal), 1 juni 2012,
<https://www.youtube.com/watch?v=kCEXBBYzfAg> [hämtad 25 november 2025]

Copeland, Stewart, *Stewart Copeland Where The Gods Live | Reverb Feature*, Stewart Copeland (Youtubekanal), 3 september 2024,
<https://www.youtube.com/watch?v=F7KHM01UIeM> [hämtad 20 november 2025]

Glass, Daniel, *A century of drum set evolution with Daniel Glass*, Vic Firth, 18 November 2013,
<https://ae.vicfirth.com/education/drum-set-history> [Hämtad 29 November 2015]

Mahoney, Lesley, *Antonio Sanchez '97: The Making of the 'Birdman' Score*, Berklee College of Music, 5 november 2014,
<https://college.berklee.edu/news/antonio-sanchez-97-making-birdman-score> [hämtad 11 augusti 2025].

MasterClass, *What Is Temp Music In Film?*, MasterClass, 30 Augusti 2021,
<https://www.masterclass.com/articles/what-is-temp-music-in-film> [hämtad 25 november 2025].

Saab, *Gripen - Always combat ready*, Saab (Youtubekanal), 14 mars 2019,
<https://www.youtube.com/watch?v=QyD0liioY8E> [hämtad 25 november 2025].

Thompson, Anne, *Watch: How 'Birdman' Composer Antonio Sanchez Drummed the Score*, Indiewire, 15 oktober 2014,
<https://www.indiewire.com/news/general-news/watch-how-birdman-composer-antonio-sanchez-drummed-the-score-123456/> [hämtad 11 augusti 2025].

Woltman, Suzy, *Diegetic vs. Non-Diegetic Sound: What's the Difference?*, Backstage, 28 september 2022,
<https://www.backstage.com/magazine/article/diegetic-vs-non-diegetic-sound-guide-75566/> [hämtad 20 november 2025]

Film- och tv-produktioner

Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance), regisserad av Alejandro G. Iñárritu (Los Angeles: Fox Searchlight Pictures, 2014).

Breaking Bad, skapad av Vince Gilligan (Los Angeles: Sony Pictures Television 2008-2013).

Försvar, regisserad av Simon Elvås (Stockholm: Stockholms Konstnärliga Högskola, 2021).

Jason Becker: Not Dead Yet, regisserad av Jesse Vile (New York, NY: Kino Lorber, 2012).

The Jazz Singer, regisserad av Alan Crosland (Burbank, CA: Warner Bros., 1927).

Leif, regisserad av Claes Eriksson (Stockholm: Stockholm: Svensk Filmindustri/Kulturtriben AB, 1987).

Punch Drunk Love, regisserad av Paul Thomas Anderson, (Los Angeles: Sony Pictures Motion Picture Group, 2002).

Whiplash, regisserad av Damien Chazelle (Los Angeles: Bold Films/Blumhouse Production, 2014).

Bilagor

Bilaga 1: *Försvar - Förproduktionsskisser, potpurri.*

Bilaga 2: *Försvar - Marsch 1, demo.*

Bilaga 3: *Försvar - Marsch 2, demo.*

Bilaga 4: *Försvar - R13Hugin.*

Bilaga 5: *Försvar - Postproduktionsskisser, potpurri.*

Bilaga 6: *Försvar - Trumstämning, test.*

Bilaga 7: *Försvar - Orkerster-cue, test.*

Bilaga 8: *Försvar - Skjutfältet-cue, mockup.*

Bilaga 9: *Försvar - Skjutfältet-cue, liveinspelning, version 1.*

Bilaga 10: *Försvar - Skjutfältet-cue, liveinspelning, version 2.*

Försvär: Lista över teammedlemmar

Regissör: Simon Elvås

Producent: Jimm Garbis

Manusförfattare: Theodor Österberg

Fotograf: Filip Stankovic

Ljudläggare: Oskar Karmskog & Björn van Weiden

Klippare: Robin Bukhamseen

Produktionsdesign: Linda Pistol Nilsson

Kompositör: Adam Bejstam

Grafisk Design: Alba Lange

Musiker

Trummor: Hannes Hasselberg & Gustav Vikström Seltman

Trumpet: Axel Berntzon

Valthorn: Katarina Stenberg

Trombon: Agnes Darelid

Tuba: Axel Ramström

Tvärflöjt: Kajsa Zabzine (krediterad Nilsson)

