

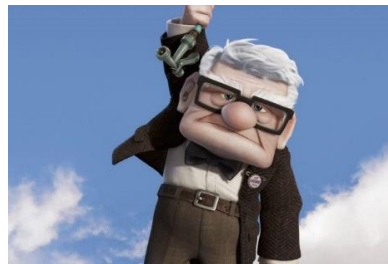
Bacheloroppgave i fjernsyns- og multimedieproduksjon

Vår 2021

UIS



Soul (Docter, 2020)



Up (Docter, 2009)

*«Hva prøver Pixar å lære oss om livet gjennom filmene Soul
og Up?»*

Emnekode: BFJBAC

Kandidatnummer: 5648

Innhold

Innledning og problemstilling	3
Teori og begreper	3
Animasjonsfilm	3
Tematikk i film.....	4
Filmatiske grunnelementer.....	4
Protagonist	5
«The inciting incident»	5
Montasje.....	6
Metode	6
<i>Soul</i> (2020).....	6
Synopsis av <i>Soul</i>	6
Analyse av <i>Soul</i> (2020).....	8
<i>Up</i> (2009).....	10
Synopsis av <i>Up</i>	10
Analyse av <i>Up</i> (2009)	11
Konklusjon.....	13
Litteraturliste.....	15

Innledning og problemstilling

Kenneth Bruke sa en gang «fortellinger er verktøy for livet», men hva betyr det? En fortelling er ikke et fysisk verktøy vi kan bruke. Da må det bety at det som fortelles er noe man kan lære av og bruke i sitt eget liv. I denne teksten er det nettopp dette jeg vil se nærmere på, fortellinger og hva de prøver å lære oss. Siden jeg var et lite barn, har meningen med livet hvert et tema jeg har vært opptatt av. Siden jeg var liten har jeg også sett hver eneste Pixar film som har kommet ut, og for noen måneder siden så jeg Pixar filmen *Soul*. Filmen fikk meg til å tenke på hvordan Pixar som lager morsomme og underholdene barnefilmer, også lager dem svært meningsfulle. De tar opp store tema om livet, som både barn og voksne kan lære noe av. Derfor vil jeg i denne oppgaven se på hvordan Pixar sine filmer tar for seg temaer om livet. Filmene jeg skal analysere er *Soul* og *Up*. Jeg valgte disse filmene fordi begge to tar for seg aktuelle temaer. Gjennom analysen vil jeg se på hva disse to filmene prøver å lære oss. Jeg vil se på hvordan de bruker historien og de filmatiske virkemidlene til å få fram sitt budskap. Problemstillingen jeg har valgt er: «Hva prøver Pixar å lære oss om livet gjennom filmene *Soul* og *Up*?». Jeg vil også snakke om andre undertemaer som hjelper med å bygge opp under hovedbudskapet.

Videre i denne teksten vil jeg først gå gjennom sentral teori og begreper. Etter det vil jeg gå gjennom metoden som jeg kommer til å bruke i analysen. Deretter vil jeg skrive en synopsis og en analyse av filmen *Soul*, og etter det igjen en synopsis og en analyse av filmen *Up*, og til slutt vil jeg komme med en konklusjon.

Teori og begreper

I denne delen av teksten skal jeg gå gjennom det jeg anser som viktig teori og begreper. Det er viktig å ha kjennskap til denne teorien og begrepene fordi det vil hjelpe leseren å forstå teksten bedre.

Animasjonsfilm

Animasjon er en filmteknikk som for eksempel får tegninger eller datagrafikk til å bevege seg og se levende ut (Emilsen & Svendsen, 2019). Pixar Animation Studios er et filmselskap som lager dataanimerte filmer (Emilsen & Svendsen, 2019). Det er viktig å påpeke at begge

filmene som skal analyseres er animasjonsfilmer, slik at leseren får et bedre bilde av hva jeg analyserer.

Tematikk i film

Ordet tema betyr noe som diskuteres, undersøkes eller behandles (Nilstun, 2020). Tematikken i en film er hvilket tema filmen ser nærmere på eller fremstiller (Nilstun, 2020). Tema i film kan for eksempel være døden, livet, kjærlighet eller lidenskap. Det er også viktig å skille mellom tema og emne (Bakøy & Moseng, 2008, s. 108). To filmer kan være satt i for eksempel 2. verdenskrig, men den ene tar for seg sorg og den andre glede. 2. verdenskrig er emne mens temaene er sorg og glede. En film kan også ta for seg flere tema (Bakøy & Moseng, 2008, s. 108). En film har gjerne et hovedtema og flere undertema som bidrar til å få frem filmens hovedtema (Bakøy & Moseng, 2008, s.108). Robert McKee mener at ordet tema er et vagt begrep og bruker heller ordet «controlling idea» (McKee, 2014, s. 114-115). Jeg kommer ikke til å bruke hans begrep fordi jeg ikke vil skape forvirring, men jeg er enig i at ordet «tema» er vagt. Det å si filmen handler om livet eller døden, sier oss veldig lite. Derfor bør man istedenfor å bruke ett ord for å snakke om filmens tema, heller oppsummere temaet i en mer forklarende setning om hva den handler om og prøver å lære oss (McKee, 2014, s.114). Et eksempel på tema er fra filmen *KRAMER VS. KRAMER*, «kjærlighet vinner når vi ofrer våre behov for andre» (McKee, 2014, s. 125). I denne analysen handler det altså om å finne ut mer spesifikt hva disse filmene sier om livet.

Filmatiske grunnelementer

Film består av fire grunnelementer, og de fire grunnelementene er mise-en-scene, kinematografi, lyd og klipping (Braaten, Kulset, Solum, 2009, s. 15). Mise-en-scene kan forklares enkelt med at det er det vi ser foran kamera (Braaten, et al, 2009, s.16). Det vi ser foran kamera er setting, altså hvor vi er (Braaten, et al, 2009, s.16). Vi ser også skuespilleren (Braaten, et al, 2009, s. 16), i vårt tilfelle siden det er animasjonsfilm det er snakk om så kan vi kalle dem for karakterer. Det siste vi ser er lyssettingen, altså hvordan det vi ser er lyssatt (Braaten, et al, 2009, s 16). Det neste grunnelementet er kinematografi. Dette handler om hvordan vi ser det vi ser, altså hvordan kamera brukes (Braaten, et al, 2009, s. 20). I animasjonsfilm brukes det ikke ekte kamera, men jeg vil fortsatt bruke kinematografiske

uttrykk i analysen. Viktige uttrykk her er utsnitt, kamera høyde og vinkel og kamerabevegelse. Utsnittet bestemmer hva av mise-en-scenen vi ser (Braaten, et al, 2009, s.20). Det tredje filmatiske grunnelementet er lyd. Vi kan skille mellom to hovedtyper lyd, diegetisk og ikke-diegetisk lyd. Diegetisk lyd er lyd som hører til i fiksjonsuniverset, mens ikke-diegetisk lyd er lyd som er utenfor fiksjonsuniverset (Braaten, et al, 2009, s. 30). Eksempler på diegetisk lyd er dialog, eller vind hvis vi er ute i en storm. Eksempler på ikke-diegetisk lyd er en voice-over (en pålagt stemme), eller pålagt musikk (altså musikk som publikum hører, men ikke karakterene i filmen hører). Den fjerde og siste delen av de filmatiske grunnelementene er klipping. Klipping er en sammenspleising av to forskjellige bilder, dette skaper en overgang fra et bilde til et annet og skaper en rekkefølge på filmen (Braaten, et al, 2009, s. 34). Jeg mener det er viktig å ha kjennskap til de filmatiske grunnelementene ettersom alle filmer er bygd opp av dem, og de vil da ha en direkte innvirkning på hvordan temaet i filmen kommer frem.

Protagonist

Protagonisten er filmens hovedkarakter (Yorke, 2014, s. 3). I starten av en film møter vi protagonisten, vi bygger empati og identifiserer oss med hen og vi vil på grunn av dette oppleve fortellingen sammen med og gjennom protagonisten (Yorke, 2014, s. 3).

Protagonisten har som regel et ønske om noe (Yorke, 2014, s. 8). For eksempel finne en skatt eller få seg en kjæreste. Protagonisten kan også ha en feil/mangel med seg selv og et behov som hen ikke er klar over (Yorke, 2014, s. 11-12). Gjennom filmen vil protagonisten prøve å oppnå ønske sitt, og i jakten på å oppnå ønske vil protagonisten innse behovet sitt og rette opp feilen som hen hadde i starten av filmen (Yorke, 2014, s. 12-13). Det er her tema og protagonisten møtes. Når vi har sett en film har vi reist sammen med protagonisten, og da også lært det samme som hen har lært.

«The inciting incident»

The «inciting incident» er den første store hendelsen som skjer i en film (McKee, 2014, s. 189). Denne hendelsen skaper en ubalanse i livet til protagonisten, og protagonisten er nødt til å reagere på denne hendelsen (McKee, 2014, s. 189-191). The «inciting incident» vekker også et bevisst og ubevisst ønske i hen. (McKee, 2014, s. 192).

Montasje

Montasje er en serie med korte bilder eller filmklipp, som er klippet sammen til en lengre sekvens, og det brukes ofte musikk i den (MasterClass staff, 2021). Montasjer brukes ofte til å vise at vi beveger oss frem i tid, og for å gi publikum mye informasjon på kort tid (MasterClass staff, 2021). I tillegg kan montasjer brukes til å vekke spesifikke følelser i publikum (MasterClass staff, 2021). Et eksempel er fra *Up* hvor det klippes slik at vi på få minutter får oppleve store deler av livet til protagonisten og hans kone. Vi får se deres gode og vonde dager.

Metode

I denne oppgaven skal jeg bruke tematisk analyse som metode. Analysen har som formål å finne ut av hva filmene *Soul* og *Up* prøver å lære oss om livet. Denne analysen bygges på et fundament av fakta, men vil også være preget av mine tolkninger og refleksjoner om filmene. Når det kommer til tematisk analyse av film er det viktig å ha en balanse, hvor du både tolker filmen og finner dens mening, samtidig som du ser på enkeltsekvenser i filmen (Bakøy & Moseng, 2008, s. 111). Dette innebærer at jeg kommer til å se på de filmatiske virkemidlene og hvordan de bygger opp under filmenes tematikk. Videre vil jeg nå komme med en synopsis av filmen *Soul*, etterfulgt av en tematisk analyse av filmen.

Soul (2020)

Synopsis av *Soul*

Jeg ser at hvis du ikke har sett denne filmen kan det være vanskelig å helt sette seg inni *Soul* sin verden. For å gjøre det enkelt skal jeg først forklare noen av begrepene i filmen:

- Sjeler. I filmen har vi vanlige mennesker, men før de blir født eller når de dør ser de ut som noen blå vesener. Dette er menneskene sine sjeler.
- «The great beyond», er der man ender opp når man dør.
- «The great before», er der man er før man blir født. Her jobber unge sjeler sammen med en mentor (som er et dødt menneske). De unge sjelene skal utvikle sin

personlighet og finne sin lidenskap, når de har gjort det får de et pass som gjør at de kan reise til jorden og bli født.

- Jerry/Jerryene, er karakterene som styrer «the great before» og «the great beyond». Den enkleste måten å forklarer dem på er at de ser ut som strekmenn, og er allmektige vesener.
- «The zone», er en plass hvor mennesker som oppnår «flow» havner. «Flow» handler om at et menneske blir helt oppslukt av aktiviteten hen holder på med og glemmer tid og sted (Svartdal, 2020). Her smelter den fysiske verden og sjeleverden sammen.

I Pixars *Soul* møter vi ungdomsskolelæreren Joe Gardner (protagonisten). Han er musikk lærer og spiller selv piano. Han drømmer om å drive med musikk profesjonelt. Moren hans liker ikke musikkdrømmen og vil at han skal bli lærer på fulltid. Joe hører om en ledig stilling i bandet til den berømte jazzmusikeren Dorothea Williams. Han prøvespiller og ender opp med å få jobben. Han blir ekstremt glad, og på vei hjem fra prøvespillingen faller han ned i et kumlokk og dør. Når han dør, ender han opp i «the great beyond». Han vil ikke dø, og prøver å stikke av. Når han stikker av ender han opp i «the great before». Jerryene setter Joe til å hjelpe sjelen 22 med å finne sin lidenskap. 22 i motsetning til Joe vil ikke leve, og mange sjeler har prøvd å hjelpe henne (blant annet Lincoln, Gandhi og Muhammed Ali). Sammen prøver de å få Joe tilbake i live. Til slutt klarer de å få Joe tilbake til jorden på grunn av en plass som heter «the zone». Gjennom «the zone» klarer Joe og 22 å komme seg til jorden. På jorden ender Joe opp i kroppen til en katt, mens 22 ender opp i kroppen til Joe. I kroppen til Joe opplever 22 masse små øyeblikk som mennesker opplever daglig, for første gang. Etter oppholdet på jorden ender de tilbake i «the great before» på grunn av at en av Jerryene fant ut at Joe egentlig skulle vært dø. Etter oppholdet på jorden finner 22 sin lidenskap og får passet. Joe og 22 kranter over passet, og Joe ender opp med å få det. 22 blir sint og går til «the zone». Joe returnerer til jorden, og oppfylder drømmen sin. Men han tenker over alt han opplevde med 22 og bestemmer seg for å gi passet tilbake til henne. Han spiller piano og oppnår «flow», slik at han kommer til «the zone», og kan finne 22. Han gir passet til 22 og hun tør endelig å starte livet sitt på jorden. Joe ender opp i «the great beyond» igjen, men som takk for at han hjalp 22, får han livet tilbake.

Analyse av *Soul* (2020)

Det første vi møter i filmen er Joe Gardner som har musikkundervisning. Lyssettingen og fargen i dette rommet er grå og trist. Noe som indikerer at Joe ikke trives i hverdagen han lever. Ingen av elevene er særlig flinke til å spille, men en av elevene begynner på en solo, og hun blir helt oppslukt. De andre elevene ler av henne. Joe bryter inn og begynner å snakke om hans barndom. Som liten hørte han en jazzmusiker spille piano, og etter det ble han selv inspirert til å spille. Da sier Joe:

«That's when I knew I was born to play»

I denne setning finner vi det som Joe selv ser på som meningen med hans eget liv, nemlig det å spille musikk. Temaer som lidenskap og mening dukker opp i ordene som Joe ytrer her. Så kommer vi til «the inciting incident» i filmen, nemlig Joes død. Rent visuelt så er «the great beyond» en interessant plass. Det er et rullebånd som går opp mot en stor kule som lyser. Denne store kulen er døden visualisert i filmen. Alle sjelene som treffer den store kulen, forsvinner. Når de treffer den kommer det en diegetisk lyd, som høres helt lik ut som når en flue treffer en elektrisk insektslampe. Det jeg tolket ut ifra dette var: I denne barnefilmen har vi noe ganske mørkt, på slutten av livet blir sjelen drept som fluer. Sagt på en annen måte, filmen sier at det ikke er noe liv etter døden. Det er når han dør og havner i «the great beyond» at Joes ønske om å leve vekkes. Både det bevisste ønske om å leve fordi han skal spille konsert, men også hans ubevisste ønske om å leve hvert eneste minutt av livet. Dette kommer jeg tilbake til. I «the great before» får Joe se tilbake på livet sitt og kaller det meningsløst. Han har feilet som musiker og jobbet «bare» som ungdomsskolelærer. Det vi har lært til nå er at Joe sitt største ønske er å være musiker. Han vil gjøre alt for å komme tilbake til livet, men dette ønsket gjør han også blind på alt han har i livet sitt. Han ser ikke barna han lærer, moren som vil alt det beste for han, eller noe annet i livet sitt. Nå har også 22 kommet inn og hennes ønske er å bli i «the great before». Dette kan også ses på som hennes feil, at hun ikke tør å leve. Hennes holdning kan oppsummeres med denne setningen:

«You can't crush a soul here, that's what earth is for»

Videre, la oss snakke om «the zone». «The zone» er plassen hvor mennesker som oppnår «flow» kommer, det gjelder uansett hva du driver med (for eksempel spiller et instrument, spiller fotball eller skriver en oppgave). Dette er på overflaten en god plass å være og folk ytrer sitt beste når de er her. Mise-en-scene til denne plassen er todelt. Først så ser vi mennesker, eller sjelen deres sveve i luften. Disse menneskene har oppnådd «flow». Men når kamera

beveger seg ned, ser vi noen store mørke monstre som går på bakken. Disse monstrene er mennesker som er blitt besatt av sin lidenskap og har mistet seg selv. I filmen redder de et monster og han blir til seg selv igjen. På jorden jobber han innenfor økonomi. Når de redder han er det som om han våkner opp, og han stiller seg selv spørsmålet:

«What am I doing with my life?»

Det filmen prøver å fortelle og lære oss med «the zone» er: Det er fint å ha en lidenskap, men blir du besatt av bare denne ene lidenskapen vil du til slutt miste deg selv og gå glipp av alt annet i livet. Dette vil vi senere se at også er et av filmens viktigste budskap. Det er først når 22 ender opp på jorden at hun for første gang føler, hører og smaker alt jorden har å tilby. I starten er det skremmende for henne. Det starter på sykehuset hvor Joes kropp ligger. Men i det de begge går ut av sykehuset kommer det en eksplosjon av inntrykk for 22. I filmen går det fra å være helt rolig inne på sykehuset til at det utenfor er lyst og høylytt, masse diegetiske lyder fra New York City sitt bybilde. Dette skremmer 22, men over tid opplever hun masse små hendelser som får henne til å like jorden. Hun spiser pizza, hører musikk, dusjer, opplever andres glede for tingene de gjør, og hun sier til og med at hun liker de ubehagelige opplevelsene. Det filmen prøver å lære oss gjennom 22 sine opplevelser er hvor fantastisk alle de små tingene i livet kan være. Det er i den ene scenen at de filmatiske virkemidlene virkelig får dette frem. Lyset fra solen er varmt, lydene fra byen fades ut, 22 ser på blader som blåser i vinden. Denne scenen er varm og behagelig, og sammen med 22 opplever vi noe lite, men vakkert. 22 sier at hun elsker alle de små tingene hun har opplevd til Joe, men Joe sier at de tingene ikke er meninger med livet. Han mener heller at de bare er en del av det vanlige livet. På jorden prøver Joe alt han kan for å komme tilbake i sin egen kropp, for han er helt besatt av tanken om at når han skal spille med Dorothea vil hele livet hans bli fullt av mening. De kommer så tilbake til «the great before» hvor Joe spør en av Jerryene hva meningen til 22 er. Når Joe snakker om mening mener han lidenskapen til 22, og han får til svar:

«We dont give people meaning. A spark isn't a souls meaning»

Jerry sier altså at en lidenskap ikke er noens mening. Joe velger å ikke tro på dette, og returnerer til jorden. Han spiller med Dorothea fast bestemt på at dette er hans mening i livet. Før han spiller sier han til seg selv:

«Get ready Joe Gardner, your life is about to start»

Etter konserten føler han ikke den meningen han trodde han ville føle, og livet er fortsatt det samme. Han kommer hjem og setter seg ved pianoet sitt. Rommet er mørkt, og det eneste

lyset i rommet er en lampe. Han begynner å spille piano, og ser på tingene 22 samlet mens hun var på jorden. Han mimrer over tiden de hadde sammen. Her klippes det frem og tilbake fra rommet han sitter i, og opplevelsene de hadde sammen. Så begynner han å mimre over alt han har opplevd i livet sitt, og det klippes mellom disse. I tillegg spilles musikken Joe spiller på pianoet over bildene, som er med på å gjøre dette øyeblikket meget kraftfullt. Det er i denne montasjen at Joe innser sitt behov, og det er mulig for han og rette opp feilen/mangelen han hadde i livet sitt. Hans ubevisste ønske som ble vekket i «the inciting incident» at han ville leve var som sagt todelt. Jeg mener at det er to måter å se på ordet «å leve». Du kan fysisk være i livet, men det betyr ikke at du lever livet. Joe innser akkurat dette. Han ser at livet ikke handler om at det ene store målet skal nås. Det handler ikke om å følge lidenskapen blindt og gå glipp av alt annet i livet. Livet handler om alle øyeblikk, store og små. Gjennom Joe og 22s reise mener jeg at filmen prøver å lære oss at livet ikke har et bestemt mål og stor mening som skal oppfylles, men at meningen med livet er selve livet, hvert eneste sekund er meningsfylt. Dette er filmens tema.

Jerry: «How are you gonna spend your life?»

Joe: «I am not sure, but I do know I am going to live every minute of it»

Up (2009)

Synopsis av *Up*

I *Up* møter vi Carl Fredricksen, som er en stor beundrer av oppdageren Charles F. Muntz. Muntz reiser til Paradise Fall (et sted i Sør-Amerika) med et luftskip, og forsvinner. Carl møter Ellie, som også er en Muntz beundrer. Ellie har en drøm om å flytte klubbhuset hennes (et stort og gammelt hus) til en klippe ved Paradise Fall. Carl og Ellie gifter seg, og flytter inn i klubbhuset til Ellie. Over tid jobber de med å fikse huset. De prøver å få barn, men får det ikke til. De bestemmer seg for å spare pengene de har, for å reise til Paradise Fall. Men de må bruke pengene på andre ting, og til slutt dør Ellie. De får da aldri reist sammen til Paradise Fall. Lengre fram i tid bor Carl fortsatt i det samme huset, men nå er han en gretten gammel mann. Etter en hendelse hvor Carl slår en mann i hode bestemmer retten at Carl må flytte til et eldreheim, men han nekter, og flykter. Hans flyktmetode er å fly vekk med huset sitt ved hjelp av ballonger. Speidergutten Russell ender opp som blind passasjer. Han har som mål å få speidermerke «hjelp en eldre». Han ender opp som blindpassasjer på denne flukten. Målet til

Carl er å nå Paradise Fall. På denne reisen møter de en fugl som de kaller Kevin og en hund som heter Hund. Carl lover Russell å beskytte Kevin, og etter dette lærer vi at Kevin er en jente og har barn. De møter Muntz som har som mål å fange fuglen Kevin, og derfor ender Muntz opp som deres fiende. Senere i filmen må Carl velge mellom å redde Kevin fra Muntz, eller det brennende huset sitt, han velger huset. I slutten av filmen klarer Carl å få huset til Paradise Fall, men han ombestemmer seg, og velger å heller redde Kevin fra Muntz. Han bruker huset til å komme seg til luftskipet til Muntz. Det ender opp med at Muntz dør, Kevin returnerer til familien sin og huset til Carl forsvinner. Til slutt får Russell «hjelp en eldre»-merket sitt. Han får også et «Ellie»-merke laget av Carl. Huset som forsvant ender opp på klippen med Paradise Fall.

Analyse av *Up* (2009)

Vi ser at *Up* skiller seg litt ut fra *Soul*. *Soul* handler om en person som finner livet sitt meningsløst, dør og finner meningen med livet. Mens i *Up* handler det om en protagonist som finner livet sitt meningsfullt, mister noen han er glad i og dermed mister meningen med livet. Så hva er det denne filmen vil lære oss om livet? I starten av filmen møter vi som sagt Carl og Ellie. Gjennom en lang montasje tar filmen oss fra øyeblikket de møtes til Ellie dør. Den ikke-diegetiske musikken er med på å sette stemningen i denne montasjen. Det er nesten ingen dialog i de første 10 minuttene, men musikken gjør at alt som skjer blir følt. Denne musikken spilles nesten hver gang Carl og Ellie har en interaksjon i filmen. Dette innebærer fysisk møte og i minnene. Denne musikken vil senere i filmen bli en viktig del av hvordan vi forstår tema. I montasjen er de begge fulle av livskraft og eventyrlyst. Vi ser dem oppleve masse øyeblikk sammen. Både små og store. Så dør Ellie. Carl sitter igjen i sorg og ensomhet, og han føler seg mislykket ettersom han aldri klarte å komme seg til Paradise Fall sammen med Ellie. Når retten bestemmer seg for å sende han på gamlehjem (dette er filmens «inciting incident») utløses drivkraften til å oppnå ønske om å reise til Paradise Fall, koste hva det koste vil. Hans feil som vi vil komme til å se er at han bare tenker på seg selv. Temaet vi møter i starten av filmen er eventyrlyst (kan ses på som en lidenskap for oppdagelse), når Ellie dør møter vi også temaene sorg og ensomhet. I det Carl starter sitt eventyr mot Paradise Fall kan vi se at den gamle, bitre Carl er i et bedre humør. Huset flyr gjennom luften og det er fint vær. Han skal endelig realisere hans og Ellies største drøm. Han sier dette til et bilde av Ellie:

«We are on our way Ellie»

På vei til Paradise Fall, treffer Carl og Russell på en storm opp i luften. Her blir feilen til Carl tydelig. Mens stormen herjer, prøver han alt han kan å redde gamle bilder av Ellie fra å knuse, men han tenker overhodet ikke på Russell som også er i trøbbel og nesten faller ut av huset. Det ender faktisk opp med at Russell redder dem og huset fra stormen. Når det kommer til tema så ser vi at Carls eventyrlyst og ønske om å nå Paradise Fall sammen med Ellie går over til å bli noe han er besatt av. Egoisme er også et ord det går an å bruke om Carl her. Dette kan også minne litt om den samme tematikken som var i *Soul*, når det kommer til det å bli besatt av lidenskapen sin.

Russell: «I steered the house»

Carl: «Yeah sure»

Carl bryr seg ikke og sier ikke takk, i tillegg sier han at han vil sleppe Russell av på et busstopp. Godt inne i filmen har nå Carl og Russell fått to nye medlemmer i gjengen sin, Kevin og Hund. Carl vil ha alle sammen vekk derfra, men han klarer ikke å bli kvitt dem. I midten av filmen har Carl og Russell en samtale hvor Russell åpner seg om sitt liv til Carl. Etter dette ser vi en liten endring i Carl. Han blir litt snillere mot Russell, og hans egoisme begynner å forsvinne. I møte med Muntz kan vi se de samme kvalitetene som var i Carl. En mann full av egoisme, besatt av å nå et mål. Alt Muntz vil er å fange Kevin og han har prøvd i årevis. Carl bestemmer seg for å hjelpe Kevin tilbake til barna sine, og på dette oppdraget får vi en setning av Russell som begynner å røpe hva filmens tema egentlig er. Han sier:

«I think the boring stuff is the stuff I remember the most»

Rett etter han sier dette blir de angrepet av Muntz, som skal fange Kevin. Carl bestemmer seg for å redde huset sitt istedenfor Kevin. Han faller tilbake til der han var i starten av denne reisen, han tenker bare på seg selv. Til Russell sier han:

«I am going to Paradise Fall even if it kills me»

I det han setter huset ned der Ellie drømte om, er det stille. Han har nådd målet, men det er noe som ikke stemmer, fordi som nevnt pleier den samme musikken å spille når de har en interaksjon. Mise-en-scene i huset er mørkt og dystert. Det er grått og lite farger. Han har oppnådd ønske han og Ellie hadde. Men musikken de hadde sammen spilles ikke. I det han åpner den gamle bildeboken til Ellie begynner deres musikk å spille igjen. I tillegg går fargene og lyssettingen i huset fra grått og mørkt til å bli lyst og fargerikt. Musikken, mise-en-sceneen og bildeboken forteller oss hva temaet i filmen er. Hva vi ser i bildeboken er ikke de

store eventyrene, men det hverdagslige, det «kjedelige». Det er også her vi lærer at alt det hverdagslige og alt det «kjedelige» er de ekte eventyrene. I boken har Ellie en beskjed til Carl:

«Thanks for the adventure, now go and have a new one»

Sammen med Carl innser vi dette, og Carl forstår at det vennskapet han har fått med Russell og de andre er det som betyr noe. Vi ser at temaet i denne filmen er at livet ikke handler om de store eventyrene, men alle de små «kjedelige» eventyrene vi opplever sammen med andre. Muntz som er helt oppslukt i å oppå det store målet sitt, dør. Det er kanskje noe symbolsk i den døden. Muntz lærte aldri den lekse Carl lærte, og det ødela han. Ser vi på Carl, ser vi en mann som forsto viktigheten av alle disse små hverdagslige eventyrene i livet og dermed også innser at dette er hans behov. I det de har beseiret Muntz ser Carl huset forsvinne inn i skyene. Russell sier:

«Sorry about your house Mr. Fredricksen»

Og Carl svarer:

«You know what, it`s just a house»

Filmen avsluttes med at de sitter og spiser is, og ser på biler kjøre forbi, mens kamera rygger bakover og tiltes opp mot himmelen. Det klippes til huset som står på Paradise Falls. Carl nyter hverdagen sammen med noen han er glad i.

Konklusjon

I denne teksten skulle jeg se på hva Pixar prøver å lære oss om livet. Oppgaven startet med en innledning, hvor jeg forklarte hva oppgaven handlet om. Deretter gikk jeg gjennom teori, begreper og metoden min. Metoden jeg brukte i teksten var tematisk filmanalyse. Alt dette la grunnlaget for min analyse av Pixar filmene *Soul* og *Up*. Jeg har prøvd gjennom analysen å balansere så godt jeg kan mellom å snakke om mine tolkninger av filmen, og hvordan de filmatiske virkemidlene hjelper til med å få frem budskapet i filmen. Vi ser at begge filmene egentlig lærer oss det samme. Det som skiller dem fra hverandre er at de er satt i forskjellige settinger og at protagonistene går to helt forskjellige veier for å lære dette. I *Soul* møter vi en protagonist som synes livet hans er meningsløst, og han mener at når han når sitt store mål, da begynner livet. I slutten ser vi at Joe lærer gjennom sin reise med 22 at livet i seg selv er meningen med livet. I *Up* møter vi Carl som gjennom sin eventyrlyst bare har et mål, komme

seg til Paradise Fall. Han er egoistisk, men lærer at målet om å komme seg til Paradise Fall ikke er det som er viktig. Det som er viktig er alle de små «kjedelige» og hverdagslige eventyrene vi opplever sammen med andre. Så det jeg mener Pixar prøver å lære oss om livet gjennom disse filmene er at hverdagen og livet i seg selv er det som er meningen med livet.

Litteraturliste

- Docter, P. (Regissør). (2020). *Soul* [Animasjonsfilm]. USA: Pixar
- Docter, P (Regissør). (2009). *Up* [Animasjonsfilm]. USA: Pixar
- McKee, R. (2014). *Story*. London: Methuen
- Yorke, J. (2014). *Into the woods*. London: Penguin Books
- Bakøy, E & Moseng, J. S. (2008). *Filmanalytiske tradisjoner*. Oslo: Universitetsforlaget
- Braaten, L. T. Kulset, S & Solum, O. (2009) *Introduksjon til film: Historie, teori og analyse*. (3. utg.) Oslo: Gyldendal akademisk
- Nilstun, C. (2020, 18. juli). Tematikk. Hentet fra: <https://snl.no/tematikk>
- Nilstun, C (2020, 25. april). Team. Hentet fra: <https://snl.no/tema>
- Nilstun, C (2019, 3. april). Animasjon. Hentet fra: <https://snl.no/animasjon>
- Nilstun, C (2020, 28. juni). Montasje. Hentet fra: <https://snl.no/montasje>
- Emilsen, A.S.S & Svendsen, T. O (2019, 3. oktober). Pixar Animations Studios. Hentet fra: [https://snl.no/Pixar Animation Studios](https://snl.no/Pixar_Animation_Studios)
- Bikset, L (2020, 28. desember). Protagonist. Hentet fra: <https://snl.no/protagonist>
- Svartdal, F (2020, 20. mai). Flow-teori. Hentet fra: <https://sml.snl.no/flow-teori>
- MasterClass staff (2021, 5. mai). Learn about Montage in filmmaking: How to create a memorable movie montage. Hentet fra: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-montage-in-filmmaking-how-to-create-a-memorable-montage#what-is-a-montage>