

# What's Up?

Een analyse van de basisfuncties van filmmuziek in  
*The Married Life* uit Pixars animatiefilm *Up*

---



## Eindwerkstuk Bachelor

Sophie Hopman, 3821560

Hoofdrichting: Muziek en Media

Studie: Taal- en cultuurstudies

Faculteit: Geesteswetenschappen

Begeleiders: Daniël Steneker

Prof.dr. Emile Wennekes



Universiteit Utrecht



# Inhoudsopgave

<b>Inleiding .....</b>	<b>3</b>
<b>1 Basisfuncties .....</b>	<b>5</b>
1.1 Oproepen van emotie .....	5
1.2 Narratieve hints.....	6
1.3 Immersie in de filmdiëgese .....	7
1.4 Identificatie van plaats/tijd/karakters.....	7
<b>2 Introductie van de casus: <i>The Married Life</i> uit Pixar's <i>Up</i> .....</b>	<b>8</b>
<b>3 Muzikale conventies.....</b>	<b>10</b>
3.1 Betekenisvolle muziek.....	10
3.2 Het leidmotief.....	11
<b>4 Audiovisuele synchronisatie .....</b>	<b>13</b>
<b>5 Menselijke emoties in animatie .....</b>	<b>15</b>
5.1 Animatie en muziek.....	15
5.2 Menselijke personages.....	16
<b>Conclusie .....</b>	<b>20</b>
<b>Nawoord.....</b>	<b>21</b>

## Referenties

Bijlage: Bladmuziek *The Married Life*



## Inleiding

Sinds het geluidsspoor in de jaren '20 werd toegevoegd aan film, waardoor muziek in films mogelijk werd, is filmmuziek niet meer weg te denken. In de kleine eeuw dat de geluidsfilm nu bestaat, heeft filmmuziek een grote ontwikkeling doorgemaakt, als ook de interesse hierin en het onderzoek naar dit fenomeen. Veel wetenschappers zijn vooral geïnteresseerd in de verschillende effecten die muziek in films kan hebben. Waar filmmuziek vroeger misschien vooral diende om het gekraak en gezoem van de projector te verdoezelen zijn de functies die muziek in films kan vervullen tegenwoordig talrijk.<sup>1</sup> Ook filmmakers zijn zich bewust van deze effecten en zetten muzikale middelen in om de film kracht bij te zetten. Ook al zullen individuele verschillen (zoals achtergrond, persoonlijke ervaringen, leeftijd, etc.) altijd een rol spelen in de interpretatie van filmmuziek, toch zijn er bepaalde muzikale parameters die in grote lijnen voor velen dezelfde betekenis hebben. In combinatie met bepaalde beelden kunnen deze parameters 'vaste' associaties oproepen die het begrijpen van een film kunnen beïnvloeden. Middels deze conventies in filmmuziek kan het publiek bepaalde betekenissen toekennen aan het beeld.<sup>2</sup> Zo kan een dissonant akkoord in lage strijkers een ander effect hebben in combinatie met een beeld dan een vrolijk deuntje gespeeld door een hobo. De conventies van filmmuziek vinden voor een groot deel hun oorsprong in de 19<sup>e</sup> eeuwse concerttraditie, maar inmiddels is het aannemelijk dat ze worden doorgegeven via het medium film zelf. De redelijk beoefende (Westerse) filmkijker zal waarschijnlijk door ervaring de conventies zonder veel moeite, misschien zelfs onbewust, herkennen.

Het feit dat we als toeschouwers van een film signalen in de muziek koppelen aan het beeld heeft te maken met dat we beeld en geluid in dezelfde verbeelde wereld (de filmdiëgese) plaatsen. Hoewel de intermediale verbanden tussen muziek en beeld niet 'natuurlijk' zijn, accepteren we toch dat ze bij elkaar horen. We sluiten als het ware een audiovisueel contract, waarin we auditieve en visuele aspecten aan elkaar linken.<sup>3</sup> Binnen dit contract kunnen beeld en geluid op verschillende manieren samenwerken. Veel wetenschappers hebben deze manieren geanalyseerd, en gepoogd de functies van filmmuziek in kaart te brengen. Ik zou willen stellen dat er een lijst van 'basisfuncties' van filmmuziek op te stellen is. Dit zijn de functies die door meerdere theoretici, waaronder Claudia

---

<sup>1</sup> Claudia Gorbman, "Why Music? The Sound Film and its Spectator," in *Movie Music: the film reader*, ed. Kay Dickinson (Oxon: Routledge, 2003), 37.

<sup>2</sup> Kathryn Kalinak, "The Language of Music: A Brief Analysis of *Vertigo*", in *Movie Music: the film reader*, ed. Kay Dickinson (Oxon: Routledge, 2003), 15-25.

<sup>3</sup> Michel Chion, *Audio-vision: Sound on Screen*, ed. and transl. Claudia Gorbman (New York: Columbia University Press, 1994), 222.

Gorbman en Jessica Green, benoemd worden in hun studies. Denk hierbij aan het oproepen van emoties en sfeer, het identificeren van karakters en het geven van narratieve hints door bepaalde beelden te benadrukken met auditieve cues. Deze functies lijken voor ons wellicht vanzelfsprekend. We zijn immers gewend om audiovisuele verbanden te herkennen. Wanneer we een mineur-akkoord horen terwijl we een vrouw in beeld zien, zullen we denken dat de vrouw zich verdrietig voelt. Vaak gaat het zelfs een stapje verder. We weten niet alleen dat de vrouw verdrietig is, we zullen het ook proberen te plaatsen in het verhaal: is er in de voorgaande scènes iets gebeurd waardoor ze verdrietig is? Dit kan allemaal door één akkoord in gang worden gezet.

Maar hoe zit dit bij animatiefiguren? Wat als de vrouw niet 'echt' is, maar slechts een getekende cartoon met vrouwelijke kenmerken? Kan de muziek dan hetzelfde proces in gang zetten? Dit zijn vragen die Gorbman en Green niet beantwoorden, zij richten zich op de muziek van Klassieke Hollywoodfilms. Mervyn Cooke wijdt in zijn boek *A History of Film Music* wél een hoofdstuk aan animatiefilms. Hierin geeft hij onder andere aan dat het proces op dezelfde manier werkt. Door te lenen van tradities en conventies in de muziek die gebruikt wordt in live action films in Klassiek Hollywood, kan de muziek dezelfde effecten hebben in een animatiefilm.<sup>4</sup> Dit is een interessant fenomeen dat ik graag wil onderzoeken aan de hand van een casus. Door een fragment uit de animatiefilm 'Up' (Pixar) te analyseren en hierbij bestaande theorieën (die voornamelijk gaan over live action films) te gebruiken wil ik erachter komen of de functies van muziek in film hetzelfde kunnen zijn in een animatiefilm.

Om mijn vraag te kunnen beantwoorden zal ik in het eerste hoofdstuk een aantal basisfuncties van filmmuziek op een rijtje zetten, zoals die door onder andere Claudia Gorbman en Jessica Green zijn geformuleerd. Vervolgens zal ik de casus (het fragment uit de animatiefilm Up) introduceren en kort toelichten. In het derde hoofdstuk bekijk ik hoe muzikale conventies een rol spelen in de casus en hoe deze samenhangen met de basisfuncties uit het eerste hoofdstuk. Ten slotte maak ik een analyse van hoe de muziek van het fragment uit Up, gecomponeerd door Michael Giacchino, helpt bij het oproepen van emoties en of dit op dezelfde manier gebeurt als in de Hollywoodfilms. In de conclusie zal ik antwoord geven op de vraag of de basisfuncties van filmmuziek in Hollywoodfilms ook gelden voor het geanalyseerde fragment uit de animatiefilm Up.

---

<sup>4</sup> Mervyn Cooke, *A History of Film Music* (New York: Cambridge University Press, 2008), 287-308.

## 1 Basisfuncties van filmmuziek

Zoals gezegd is er een aantal functies van filmmuziek dat bij verschillende theoretici terugkomt. Sommige functies worden haast al als algemeen bekend verondersteld. Één van de belangrijke namen in onderzoek naar de werking van filmmuziek is Claudia Gorbman. In *Why Music? The Sound Film and Its Spectator* benoemt ze een aantal functies van filmmuziek. Ook Jessica Green heeft in *Understanding the Score* een lijst opgesteld van (zoals zij ze noemt) de basisfuncties van filmmuziek. De functies die beide theoretici benoemen komen vrijwel geheel overeen, maar ze verschillen in hun visie op de rol van het publiek in het proces. Waar Gorbman het heeft over de ‘sussende’ werking van de muziek die de kijker verandert in een ‘untroublesome viewing subject’<sup>5</sup>, zegt Green juist dat de muziek een oplettende houding vraagt van de kijker en helpt bij het actief interpreteren van de film. Green: “Through music’s development of specific leitmotifs, themes, and cues, the calculated use of film music in conjunction with the other channels of information helps to create the narrative and control the way that the audience interprets a film”<sup>6</sup>

Na het bestuderen van beide teksten kan er een aantal basisfuncties van filmmuziek worden vastgesteld: het oproepen van emotie, het geven van narratieve hints, het bevorderen van immersie in de filmdiëgeese en het identificeren van plaats/tijd/karakter.

### 1.1 Oproepen van emotie

Één van de onmiskenbare functies van filmmuziek is het oproepen van emotie bij de kijker. Dit gebeurt onder andere middels muzikale conventies die ook los van het beeld dezelfde emotie kunnen overbrengen.<sup>7</sup> Door gebruik te maken van de vaste, emotionele connotaties die verbonden zijn aan bepaalde muzikale elementen kan de filmmaker het beeld ondersteunen of juist laten tegenspreken. Wanneer er vrolijke muziek klinkt tijdens een vechtsce ne geeft dit een vervreemdend effect. De filmmaker kan zo spelen met de verwachtingen van het publiek. Claudia Gorbman vergelijkt filmmuziek met ‘easy-listening music’ die men hoort terwijl men bijvoorbeeld in de file staat. Deze muziek wordt onderdeel van de omgeving en kan de emoties beïnvloeden, zonder dat men zich voortdurend bewust is van de aanwezigheid van de muziek. Volgens Gorbman werkt muziek idealiter ook zo in film: door een harmonieuze samenwerking met het beeld wordt de muziek

---

<sup>5</sup> Gorbman, “Why Music? The Sound Film and its Spectator,” 40.

<sup>6</sup> Jessica Green, “Understanding the Score: Film Music Communicating to and Influencing the Audience,” in *The Journal of Aesthetic Education*, 44 (2010): 82.

<sup>7</sup> Green, “Understanding the Score,” 82.

onderdeel van de filmische omgeving. Dit gebeurt volgens Gorbman meestal vanzelf en onbewust. Green kent de kijker een actievere rol toe. Zij zegt dat het publiek alleen al door te luisteren naar de muziek de emotie begrijpt. Vervolgens kan het publiek volgens haar deze emotie koppelen aan het beeld.<sup>8</sup> Alle theoretici zijn het er in ieder geval over eens dat filmmuziek de emoties van de kijker beïnvloedt.

## 1.2 Narratieve hints

Volgens Green gaat de functie van filmmuziek een stap verder dan alleen het overbrengen van emotie: “By working with other channels of information, music moves beyond the role of simply reflecting or filling the background to the role of actually affecting and creating meaning in the film”, aldus Green.<sup>9</sup> Naast het overbrengen van emoties kan de muziek ook narratieve hints geven, die de kijker helpen bij het begrijpen van het verhaal van de film. Gorbman benoemt deze functie ook en verdeelt deze ‘hints’ in twee categorieën: muzikale elementen die informatie bevatten over bepaalde beeldelementen, en muzikale signalen die een bepaald verband tussen verschillende beeldelementen aangeven. Wanneer de muziek iets zegt over een los beeldelement, noemt Gorbman dit *anchorage*. Zo kan dreigende muziek je ‘waarschuwen’ voor de man die op dat moment in beeld verschijnt. De muziek zou een hint kunnen geven over het karakter van de man en zijn functie in het narratief: het is vermoedelijk een ‘bad guy’. Deze waarschuwing kan als houvast werken voor het publiek en de betekenisgeving aan dit beeld sturen. Gorbman zegt hierover: “music anchors the image in meaning, throws a net around the floating visual signifier, assures the viewer of a safely channeled signified.”<sup>10</sup> Wanneer dezelfde muziek blijft klinken, terwijl het beeld verandert, koppelt de kijker de twee verschillende losse beelden aan elkaar. Als dezelfde spannende muziek zou doorklinken terwijl in het volgende shot een angstig meisje te zien is, zal het publiek dit meisje koppelen aan de ‘bad guy’ uit het vorige shot en de connectie tussen beide beelden proberen te duiden. De muziek maakt duidelijk dat de losse beelden bij elkaar horen, op wat voor manier dan ook. Dit proces noemt Gorbman *suture*.<sup>11</sup> Ook als de beelden die bij elkaar horen elkaar niet direct opvolgen is suture mogelijk. Green beschrijft dat muziek de ‘overarching themes’ van de film aan elkaar kan binden en dat dit de toeschouwer kan helpen de bedoeling hiervan te begrijpen.<sup>12</sup> Of zoals

---

<sup>8</sup> Green, “Understanding the Score,” 83.

<sup>9</sup> Green, “Understanding the Score,” 82.

<sup>10</sup> Gorbman. “The Sound Film and its Spectator,” 40.

<sup>11</sup> Gorbman, “The Sound Film and its Spectator,” 39.

<sup>12</sup> Green, “Understanding the Score,” 82.



Gorbman zegt: "it interprets the image, pinpoints and channels the 'correct' meaning of the narrative events depicted."<sup>13</sup>

### 1.3 Immersie in de filmdiëgese

Filmmuziek kan er voor zorgen dat de kijker zich laat meeslepen in het verhaal. Green en Gorbman beweren zelfs dat het ervoor kan zorgen dat het publiek zich even in een compleet andere wereld waant. Vooral als de verbeelde filmwereld ver afstaat van de werkelijke leefomgeving van de toeschouwer, kan de muziek helpen om deze afstand te overbruggen. Green: "Music helps the audience locate themselves in scenes or events that may be unusual, exotic, or even far-fetched in the context of their lives."<sup>14</sup> Volgens Green zorgt muziek er vaak voor dat de kijker de filmwereld minder kritisch blijft vergelijken met zijn/haar eigen leven.<sup>15</sup> Ook Gorbman behandelt dit vermogen van filmmuziek om een minder-sceptische kijker te creëren: "Music removes barriers to belief; it bonds spectator to spectacle, it envelops spectator and spectacle in a harmonious space."<sup>16</sup> Beiden spreken dus van de functie van filmmuziek om de immersie van de kijker in de filmdiëgese te bevorderen.

### 1.4 Identificatie van plaats/tijd/karakters

Muziek kan helpen bij het identificeren van bepaalde plekken, een bepaalde tijd in het verleden of juist in de toekomst en van verschillende karakters. Deze functies kwamen al een beetje naar voren, toch verdient het een aparte benoeming. Bij dit identificatieproces speelt namelijk een muzikaal element een rol dat nog niet eerder aan bod is gekomen: het zogenaamde leidmotief. Dit is meestal een simpele melodie en is slechts een paar maten lang. Het motief klinkt bijvoorbeeld wanneer het te identificeren object (zoals een voorwerp of persoon) of concept (zoals een verwijzing naar een bepaalde tijd of plaats) in beeld is. Om de connectie tussen motief en beeldelement te bevestigen wordt dit een paar keer herhaald. Vervolgens kan de componist variëren in het muzikale materiaal van het motief, om zo verschillende emoties te koppelen aan het geïdentificeerde object/concept.<sup>17</sup> Op deze manier kunnen verschillende variaties op het leidmotief de veranderende gedachten en gevoelens van het bijbehorende personage in een film weerspiegelen. Ook kan een leidmotief de ontwikkeling van zowel de karakters als het 'groeïende narratief' zelf illustreren.<sup>18</sup>

---

<sup>13</sup> Gorbman, "The Sound Film and its Spectator," 40.

<sup>14</sup> Green, "Understanding the Score," 82.

<sup>15</sup> Green, "Understanding the Score," 85.

<sup>16</sup> Gorbman, "The Sound Film and its Spectator," 39.

<sup>17</sup> Green, "Understanding the Score," 87.

<sup>18</sup> Green, "Understanding the Score," 88.

## 2 Introductie van de casus: *The Married Life* uit Pixars *Up*

De alomgeprezen muziek van de film *Up* is gecomponeerd door Michael Giacchino. In zijn carrière als filmmuziekcomponist won hij verschillende prijzen, waaronder een Academy Award voor de soundtrack van deze animatiefilm in 2010. Het feit dat Giacchino deze prijs ontving is wellicht mede te danken aan het fragment *The Married Life*, het fragment dat onderwerp zal zijn van dit onderzoek. Dit stukje uit de film duurt zo'n vier minuten en bestaat uit een beeldensequentie, begeleid door muziek. Er wordt dus niet in gesproken. Toch begrijpt het publiek alles wat er gebeurt en men wordt er zelfs door geraakt. Het fragment staat erom bekend toeschouwers tot tranen te kunnen roeren. Dat dit kan gebeuren in slechts vier minuten, zonder tekstuele uitleg, zal waarschijnlijk voor een heel groot deel aan de muziek te danken zijn. De muziek die in het fragment te horen is, is non-diëgetisch. Dit houdt in dat de muziek niet in de filmdiëges zelf te horen is, de kijker hoort in dit geval dus meer dan de personages.<sup>19</sup> In *The Married Life* betreft het een nieuw gecomponeerde non-diëgetische 'score', die 'empatisch' te noemen is. Volgens Chion is filmmuziek empatisch wanneer de sfeer en het ritme van de muziek overeenstemmen met de sfeer of ritme van de actie op beeld.<sup>20</sup>



Figuur 1. Ellies thema.<sup>21</sup>

De muziek van deze film is gebaseerd op twee thema's. Één van die thema's, Ellies thema, is voor het eerst te horen in het fragment *The Married Life*. Het fragment begint met hoofdpersoon Carl en zijn geliefde Ellie die in het huwelijk treden. Aan het begin van de film heeft het publiek gezien hoe ze elkaar op jonge leeftijd ontmoetten en een passie deelden: avontuur en ontdekkingsreizen. In de volgende vier minuten ziet het publiek ze samen oud worden en lief en leed delen. Nog steeds willen

<sup>19</sup> Kathryn Kalinak, "Introduction," in *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (The University of Wisconsin Press: Londen, 1992), xv.

<sup>20</sup> Chion, "Audio-vision," 222.

<sup>21</sup> Valentino Giovanni arr., *Music by Michael Giacchino – Theme from Disney – Pixar's "Up": Married Life*, maat 1-12. Bron: <http://www.scribd.com/doc/139197915/Married-Life-score-and-parts-pdf>, geraadpleegd op 3-4-2014

ze hun droom samen uit laten komen: afreizen naar *Paradise Falls*, om hun jeugdheld Charles Muntz (ontdekkingsreiziger) te ontmoeten en om hier te gaan wonen. In het fragment is te zien hoe ze geld sparen voor de reis. Maar ze worden snel ouder en voordat ze de reis hebben kunnen maken gebeurt het onvermijdelijke: het fragment eindigt met de begrafenis van Ellie. In de vier minuten, waarin een heel huwelijk zich in vogelvucht afspeelt, is voortdurend Ellies thema (zie figuur 1.) te horen. Het thema heeft een walsritme. Dit ritme kan volgens conventies liefde, in dit geval tussen Carl en Ellie, suggereren.<sup>22</sup> Ook heeft het ritme connotaties met de dansvorm. Dit past bij het fragment: geliefden Carl en Ellie ‘dansen’ als het ware door het leven. Het thema wordt telkens gevarieerd door bijvoorbeeld verschillen in tempo, toonhoogte, timbre en onderliggende harmonie. Elke variatie met eigen muzikale parameters heeft een bepaald effect. Zo klinkt er bij verdrietige momenten een vertraagde variatie van het thema met dissonante klanken in de begeleiding. Een mogelijk effect hiervan is dat het verdriet van Carl en Ellie onderstreept wordt door de muziek en daardoor voelbaar bij het publiek. Giacchino heeft bewust gebruik gemaakt van dit soort effecten die de verschillende variaties van het thema kunnen hebben. In een interview dat te zien is als bonusmateriaal op de DVD zegt hij: “What you have to do is spend time celebrating this couple's life together, but by doing so, you're setting people up to be completely sad when the inevitable happens. So it was about building an idea and theme that kept coming back in different ways.”<sup>23</sup> De sleutel tot succes was hierbij het herhalen van dezelfde melodie, iedere keer met een verandering in orkestratie en toonsoort om een bepaalde sfeer te creëren. Dit thema komt telkens weer terug in de rest van de film en staat volgens de componist voor het karakter van Ellie. Iedere keer dat het thema te horen is, in welke ‘emotie’ dan ook, wordt het publiek herinnerd aan de overleden echtgenote van hoofdpersoon Carl. In bovengenoemd interview zegt regisseur Pete Docter hierover: “The music ends up being a really powerfull and almost invisible thing for the audience. Like, if it's working well, they're not conscious of it. They're not thinking: ‘Ho! There's ellies theme again!’. They're just watching the film and subconsciously they know Carl's thinking about Ellie.”<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music* (University of California Press: Londen, 1994), 10.

<sup>23</sup> “Composing for Characters,” *Up*, DVD, directed by Pete Docter and Bob Peterson (Burbank: Walt Disney Home Pictures. 2009).

<sup>24</sup> “Composing for Characters”

### 3 Muzikale conventies

Hoewel de muziek natuurlijk niet 'los' gecomponeerd is en ook niet als een losstaand muziekstuk moet worden beschouwd, kan het luisteren naar de muziek en het bestuderen van de bladmuziek mogelijk toch extra inzichten bieden. Het analyseren van het muzikale materiaal (zoals bijvoorbeeld het harmonisch verloop en het gebruik van instrumentatie), kan wellicht hints geven over het narratief van het fragment. Tempoaanduidingen, dynamiek en de dichtheid van de bezetting kunnen bepaalde verwachtingen oproepen en sturen in de analyse van (de intermedialiteit van) het fragment.

#### 3.1 Betekenisvolle muziek

Hoewel filmmuziek juist in relatie tot het beeld betekenis creëert, kan de muziek zélf ook narratieve clues bevatten. Dit vindt ook Kathryn Kalinak, zij vergelijkt muziek met ons taalsysteem. Volgens haar heeft muziek dezelfde 'internal logic': "Like language and other systems of human communication, music consists of a group of basic units, a vocabulary, if you will, and a set of rules of arranging these units into recognizable and meaningful structures, a grammar."<sup>25</sup> Hierbij stelt Kalinak dat in deze vergelijking van muziek met taal de toonhoogte van de afzonderlijke noten de onderdelen van het muzikale vocabulaire vormen en de harmonie (de manier waarop de noten gestructueerd zijn) de grammatica is. De vergelijking van muziek met taal is interessant, omdat het zou kunnen suggereren dat muziek, net als taal, betekenis zou kunnen hebben. Muziek zou dus een verhaal kunnen vertellen aan de hand van een vocabulaire en een grammatica. Belangrijk blijft wel dat hoewel de structurering van muzikale eenheden met die van taaltekens te vergelijken is, de betekenis van muziek nooit absoluut en voor iedereen hetzelfde is.

In het fragment *The Married Life* uit *Up* wordt niet gesproken. Er ontbreekt één van de informatiehoudende 'kanalen' die een film kan hebben.<sup>26</sup> Toch zijn niet alleen de concrete handelingen van de figuren te begrijpen voor het publiek, ook de gevoelens en gedachten van Carl en Ellie worden overgebracht op de toeschouwer zonder woorden te gebruiken. Hoewel persoonlijke achtergronden altijd een rol spelen in de individuele interpretatie van een film, kunnen muzikale conventies helpen bij het overbrengen van de belangrijkste emoties van de personages op het publiek. Dat muziek 'onvrijwillig' emotionele respons kan opwekken bij het publiek, door het

---

<sup>25</sup> Kathryn Kalinak, "The Language of Music: a Brief Analysis of *Vertigo*," in *Movie Music: the film reader*, ed. Kay Dickinson (Oxon: Routledge, 2003), 15.

<sup>26</sup> Green, "Understanding the Score," 81.

menselijk zenuwstelsel te stimuleren komt volgens Kalinak door een aantal onderdelen van muziek: ritme, dynamiek, tempo en toonhoogte zijn volgens haar de belangrijkste 'stimulanten'.<sup>27</sup> Bepaalde muzikale elementen kunnen dus betekenisvolle informatie, zoals een bepaalde emotie, overdragen. Volgens Kalinak zijn deze conventies onderdeel geworden van onze cultuur en zorgen ze voor een collectieve ervaring, waarbij iedere toeschouwer dezelfde 'voorspelbare' reactie heeft op bepaalde muziek of muzikale kenmerken.<sup>28</sup> Deze conventies vinden voor een groot deel hun oorsprong in het 18<sup>e</sup> en 19<sup>e</sup> eeuwse concertleven, waarbij ze volop werden ingezet door componisten van klassieke muziek: "Composers, working under the pressure of time, used familiar conventions to establish geographic place and historical time, and to summon up specific emotional responses predictably and quickly"<sup>29</sup>, aldus Kalinak. Tegenwoordig worden deze conventies vooral via films doorgegeven. Mensen herkennen bepaalde effecten van vorige films, in plaats vanuit de klassieke muziek.<sup>30</sup> In het geval van de muziek van *Up* gebruikt Giacchino muzikale middelen van bekende genres de Westerse (film)cultuur, om zo via conventies het publiek te helpen bij het construeren van het narratief.<sup>31</sup> De casus waarin het leven van de twee geliefden Carl en Ellie te zien is, vormt eigenlijk een romantisch melodrama in het klein. Net als gebruikelijk voor dit filmgenre worden de emoties van de personages benadrukt door de muziek. Ook de romantiek komt sterk naar voren in de muziek, zoals wanneer Carl en Ellie door de kamer dansen en een zwierige viool hen begeleidt.

### 3.2 Leidmotief

De manier waarop de vocabulair en grammatica in filmmuziek samenwerken kan al gedemonstreerd worden in één enkel akkoord. Giacchino heeft als basis voor de hele score van *Up* een septiemakkoord gebruikt, Fmaj7. Hij vertelt dat hij, nadat hij de film voor het eerst zag, zijn gevoel probeerde samen te vatten in één akkoord: "Basically it's not F, it's not C, it's almost both, it's an F major seventh, it has this tinge of sadness to it. It kind of reaches back." Hij associëert het akkoord (F-A-C-E) met verdrietige, melancholische gevoelens, wat volgens hem het gevoel van de film samenvat. Hoewel het een majeur akkoord is met een grote drieklank, en volgens conventies dus niet verdrietig, zou de dissonante E voor Giacchino aanleiding kunnen geven tot dit gevoel. Ook al zal dit akkoord niet voor iedereen dezelfde associatie en emotie oproepen, toch hoopt Giacchino iets te

---

<sup>27</sup> Kalinak, "The Language of Music," 17.

<sup>28</sup> Kalinak, "The Language of Music," 20.

<sup>29</sup> Kalinak, "The Language of Music," 21.

<sup>30</sup> Kalinak, "The Language of Music," 21.

<sup>31</sup> Bradley Spiers, "'Adventure is out there!': Pastiche and Postmodernism in the Music of UP," in *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology*: 5, Nr.1 (2012), 111. Bron: <http://ir.lib.uwo.ca/notabene/vol5/iss1/7>, geraadpleegd op 25-3-2014

vertellen met dit akkoord, door de door hem gekozen structurering (grammatica) van noten. Behalve dit akkoord is de score verder opgebouwd uit twee basisthema's. Deze thema's kunnen worden gezien als leidmotieven, die twee karakters symboliseren en, naarmate het verhaal vordert, met hen mee ontwikkelen. Deze twee leidmotieven geven de kijker allerlei hints, zowel over de emoties van de karakters, als over het narratief. en bevorderen zo het begrip van de film.<sup>32</sup> Eigenlijk zou men kunnen stellen dat deze twee motieven en de ontwikkeling hiervan de vier basisfuncties van filmmuziek (oproepen van emotie, narratieve hints geven, immersie bevorderen, identificeren karakters) allemaal vervullen. Giacchino vertelt dat Ellies thema ook na haar dood terug blijft komen in de film, opdat ze voort blijft leven in de gedachtes van Carl en haar geest hem blijft volgen.

Over het compositieproces vertelt Giacchino dat hij begon met het thema, dat hij laat groeien door steeds meer instrumenten, 'counter melodies' en harmonieën toe te voegen. Door te spelen met de kleuren van instrumenten kan de muziek de kijker in een bepaalde emotionele richting sturen.<sup>33</sup> De componist vergelijkt het thema van Ellie met leidmotieven in opera: "In opera characters have these melodies, these motives, which change and shift depending on what's going on in the characters' story. And this film is very similar to that."<sup>34</sup> Ook in de film blijven de motieven Ellie en Muntz achtervolgen en mee veranderen met hun emoties. "There's a lot of excitement that can be created by twisting these melodies and these themes and using the orchestra to kind of guide you in the storytelling.", aldus Giacchino. Het is echter niet de bedoeling dat het publiek zich hier bewust van is. Het is volgens hem dus niet nodig om te weten hoe muzikale conventies werken in een film om de effecten ervan te ervaren. Telkens als Ellies thema klinkt denkt men onbewust aan haar en weet men dat Carl op dat moment ook aan haar denkt.<sup>35</sup> Dit voorbeeld uit de casus waarin de muziek al dan niet onbewust de interpretatie van het narratief stuurt past goed bij de vergelijking die Gorbman maakt met easy-listening muziek (zie hoofdstuk 1). Doordat de muziek door het publiek als onderdeel van de filmische omgeving wordt ervaren, kan het de immersieve ervaring stimuleren en de interpretatie sturen.<sup>36</sup>

Het is dus duidelijk dat muziek, als één van de informatiehoudende kanalen, ons veel kan vertellen.

---

<sup>32</sup> Spiers, "Adventure is out there," 117.

<sup>33</sup> "Composing for Characters"

<sup>34</sup> "Composing for Characters"

<sup>35</sup> "Composing for Characters"

<sup>36</sup> Gorbman. "The Sound Film and its Spectator," 40.

## 4 Audiovisuele synchronisatie

Tijdens de audiovisuele analyse van de casus valt er een aantal belangrijke punten van synchronisatie op.<sup>37</sup> Synchronoos aan de wisselingen in instrumentatie van het thema verandert de omgeving waarin Carl en Ellie zich bevinden. Tussen de verschillende shots van deze omgevingen zitten tijdsprongen (in een aantal minuten wordt een aantal jaren afgebeeld). De veranderende instrumentatie zou kunnen werken als cue voor de kijker dat er weer zo'n sprong is gemaakt en dat ze zich nu in een andere tijd en plaats bevinden. Wel blijft steeds dezelfde melodie klinken, dit zou de kijker kunnen vertellen dat het nog steeds om dezelfde personen gaat. Gorbman zou dit *suture* noemen, de losse beelden worden immers door de muziek met elkaar verbonden.<sup>38</sup> De veranderende instrumentatie geeft in dit geval narratieve hints die de kijker helpt bij het interpreteren van de beelden.

Het thema wordt aan het begin van het fragment gespeeld door een jaren '30-achtig swingbandje, de melodie wordt gespeeld op een gedempte trompet. Het fragment eindigt met piano solo. Het verschil tussen het ouderwets klinkende, 'jazzy' bandje van het begin en de minimalistische piano zou kunnen verwijzen naar de tijd die in het fragment voorbij is gegaan. Ook zou het contrast tussen het vrolijke bandje en de verstilde piano het contrast tussen 'samen' (want: meerdere instrumenten) en 'alleen' kunnen symboliseren. Daarnaast zou het contrast tussen begin en einde kunnen onderstrepen dat er voor hoofdpersoon Carl veel is veranderd. Dit soort beweringen blijft persoonsgebonden, het is in ieder geval duidelijk dat er een contrast is te horen.

De verschillende manieren waarop Ellies thema telkens terugkomt zijn vooral gekoppeld aan de emoties van Carl en Ellie. Door muzikale conventies wordt onze interpretatie van de emoties gestuurd. Specifieke voorbeelden hiervan zullen in het volgende hoofdstuk aan bod komen.



Figuur 2. Chromatische toonladder.<sup>39</sup>

<sup>37</sup> Michel Chion, "Audio-vision," 223.

<sup>38</sup> Gorbman, "The Sound Film and its Spectator," 83.

<sup>39</sup> Giovanni, maat 34-54.

Los van de globale ontwikkelingen, de 'overall tendencies' (zoals Chion deze noemt), is er ook een aantal belangrijke punten van synchronisatie aan te wijzen.<sup>40</sup> Er is een aantal momenten waarop het thema onderbroken wordt, of waarop er 'iets anders' klinkt waardoor de aandacht van de kijker geprikkeld wordt. Zo klinkt er in de violen een stijgende chromatische toonladder wanneer het balonnenkarretje van Carl op dreigt te stijgen (zie figuur 2.). Wanneer Carl het net op tijd weet tegen te houden daalt de toonladder weer chromatisch. Chion noemt dit synchronization, maar er is nog een veelgebruikt concept dat hier van toepassing is: mickeymousing. Hierbij klinkt er in de muziek een 'auditieve immitatie' van wat er op het scherm gebeurt.<sup>41</sup> De muziek geeft op deze manier de filmdiëgeses als het ware auditief weer, door de beelden muzikaal te ondersteunen kan het de immersie in de verbeelde wereld bevorderen.<sup>42</sup> Omdat het bij dit punt van synchronisatie om een specifieke gebeurtenis gaat, zorgt de muziek op dit punt niet alleen voor immersie in de filmische omgeving, maar ook voor identificatie met de gebeurtenis.

Midden in het filmfragment vindt er een grotere tijdsprong plaats dan tot nu toe. De regisseur heeft om de tijd te overbruggen gebruik gemaakt van een montage-sequens, waarin te zien is hoe Ellie steeds een andere stropdas omdoet bij Carl, terwijl het beeld ingezoomt is op haar handen en de das. Wanneer de camera weer uitzoomt zijn ze inmiddels grijs geworden. Tijdens deze scène is ook in de muziek te horen dat het een soort 'intermezzo' is. Ellies thema is dermate gevarieerd dat het voor de ongevoelende luisteraar haast niet meer te herkennen is als het oorspronkelijke thema. Vanaf het moment dat ze weer volledig in beeld zijn en de tijdsprong is gemaakt start de herkenningmelodie weer. (Zie bijlage: maat 106-115.)

De basisfuncties van filmmuziek die onder andere Gorbman en Green toekenden aan muziek in niet-animatiefilms (hoofdstuk 1: emoties, hints, immersie, karakter identificatie) zijn stuk voor stuk terug te vinden in de animatiefilm *Up*. De muziek vervult de functies in deze animatie op een vergelijkbare manier als in een live action film. In het volgende hoofdstuk wordt verder ingegaan op de eerstgenoemde basisfunctie: het oproepen van emotie, en hoe dit werkt in animatie.

---

<sup>40</sup> Michel Chion, "Audio-vision," 189.

<sup>41</sup> Zach Whalen, "Play Along - An Approach to Videogame Music," Bron: <http://gamestudies.org/0401/whalen/?ref=SeksDE.Com>, geraadpleegd op 5-3-2014.

<sup>42</sup> Whalen, "Play Along – An Approach to Videogame Music"



## 5 Menselijke emotie in animatie

### 5.1 Animatie en muziek

Al sinds de eerste tekenfilms speelt muziek hierin een grote rol. Dit blijkt alleen al overduidelijk uit de titels van populaire series van korte Hollywood cartoons, zoals de ‘Silly Symphonies’ van Disney en de ‘Looney Tunes’ van Warner Bros. Volgens Cooke maakten Disney en Warner Bros gebruik van het vermogen dat muziek heeft tot het creëren van continuïteit tussen de verschillende shots (Gorbmans suture) en het oproepen van emoties.<sup>43</sup> Hierbij geeft hij aan dat het overbrengen van emotie met muziek in het geval van animatie heel belangrijk is om de figuren menselijker te laten lijken. Door gebruik te maken van muzikale conventies uit andere genres kan het publiek zich inleven in de ‘artificially created imagery’. Makers van cartoons kunnen gebruik maken van de muziek om hun beelden kracht bij te zetten.<sup>44</sup>

Toch is er bij cartoons meer aan de hand, er is namelijk een groot verschil tussen ons en de animatiefiguren: zij kunnen dingen die wij niet kunnen. Om de fantasierijke animatie te ondersteunen, is de muziek vaak ontzettend overdreven. Emotionele contrasten worden uitvergroot en bijna elke beweging van een tekenfiguur wordt muzikaal vertaald (mickeymousing), Cooke noemt dit ‘catching the action’.<sup>45</sup> De muziek benadrukt op die manier de fantasiewereld en maakt de animatiefiguren niet ‘levensecht’, maar ‘bigger than life’.<sup>46</sup> Mede de muziek zorgt ervoor dat de illusionaire animatiewereld op een bepaalde manier geloofwaardig wordt.<sup>47</sup>

Toen in 1986 Pixar Animation Studios werd opgericht, werd de animatiemethode CGI (computergenerated imagery) populair. Bij deze methode dienden technieken die werden gebruikt in live action films vooral ter inspiratie, in tegenstelling tot de oude methoden van tekenfilms.<sup>48</sup> Cooke wijst erop dat als gevolg hiervan de muziek in deze animatiefilms ook nog meer leek op de muziek uit de bekende genres uit Hollywood, zoals romantische komedies, science fiction en thrillers.<sup>49</sup> Dit had vooral betrekking op de manier waarop de muziek sfeer en emoties op kon wekken. Ook in *Up* zijn

---

<sup>43</sup> Mervyn Cooke, “A History of Film Music,” 287.

<sup>44</sup> Whalen, “Play Along – An Approach to Videogame Music”

<sup>45</sup> Cooke, “A History of Film Music,” 289.

<sup>46</sup> Cooke, “A History of Film Music,” 288.

<sup>47</sup> Whalen, “Play Along – An Approach to Videogame Music”

<sup>48</sup> Cooke, “A History of Film Music,” 303.

<sup>49</sup> Cooke, “A History of Film Music,” 303.

zowel in het verhaal als in de muziek invloeden te zien en horen vanuit verschillende live action genres, zoals het melodrama.<sup>50</sup>

## 5.2 Menselijke personages



The image shows a musical score for five string instruments: Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabasso (Cb.). The score is in 2/4 time and features a key signature of one flat. The tempo markings are 'rit.' (ritardando), '♩ = 160', 'a Tempo', and '♩ = 150'. The dynamics are marked as 'mf' (mezzo-forte), 'p' (piano), and 'mp' (mezzo-piano). The score shows a tremolo effect in the violin parts, indicated by a wavy line above the notes. The tremolo is marked with 'mf' in the first measure and 'p' in the second measure. The other instruments play a steady accompaniment.

Figuur 3. Tremolo's in violen.<sup>51</sup>

Hoewel de diëgese van *Up* een fantasiewerld is en wellicht 'bigger than life', zag componist Giacchino de animatiefiguren wel degelijk als menselijke personages. Het overbrengen van hun menselijke emoties door dit te vertalen naar muziek was zijn belangrijkste doel.<sup>52</sup> Een voorbeeld van hoe hij dit heeft gedaan is terug te vinden in de casus: Carl en Ellie komen erachter dat hun kinderwens niet uit zal kunnen komen. Tenminste, dat is wat het publiek concludeert uit de beelden in combinatie met de muziek: er wordt immers niet gesproken in het fragment. Wanneer Carl en Ellie op hun rug liggen te kijken naar de wolken, veranderen ineens alle wolken in babyfiguren, terwijl er tremolo's klinken in de strijkers (zie figuur 3.). Een conventie in filmmuziek is dat tremolo's spanning opwekken.<sup>53</sup> In dit geval is het geen dreigende spanning die gevaar aankondigt, maar eerder een verwachtingsvolle opwinding. Dit kan te danken zijn aan de gekozen harmonie (majeur), luidheid (mezzo forte) en tempo (rittenuto). Carl en Ellie hebben mooie plannen: een kinderwens. In het volgende shot is te zien hoe Carl en Ellie de babykamer klaarmaken. Plotseling vertraagt de muziek terwijl de camera

<sup>50</sup> Spiers, "Adventure is out there!," 118.

<sup>51</sup> Giovanni, maat 62-69.

<sup>52</sup> "Composing for Characters"

<sup>53</sup> Kalinak, "The Language of Music," 21.

langzaam naar rechts beweegt. Er volgt een shot van Ellie op een stoel in het ziekenhuis, haar gezicht begraven in haar handen. De dokter haalt zijn schouders op terwijl het ritme in de muziek stagneert en er een dissonant akkoord klinkt. De dissonante tonen lijken als het ware het slechte nieuws van de dokter over te brengen op het publiek. Toch houdt het leven hier niet op, ze moeten nu eenmaal verder. Tijd heelt alle wonden, zo blijkt ook uit de muziek.



Figuur 4. Accelerando tot tempo primo in maat 92: ♩ = 180.<sup>54</sup>

Wanneer Ellie verdrietig in de tuin zit, begeleid door een langzame en trieste variant van het thema, brengt Carl haar hun 'adventure book'. Dit is een plakboek dat ze vroeger als kinderen samen hebben gemaakt, met krantenknipsels en plaatjes over ontdekkingsreizen. Op de eerste pagina is de plek te zien waar ze later heen zouden verhuizen: Paradise Falls. Op het moment dat Carl haar het boek geeft, neemt het tempo van de muziek weer toe (zie figuur 4.). Het opnieuw op gang komen van de muziek in tempo primo weerspiegelt de veranderende emoties van Carl en Ellie, ze hebben een nieuw doel. In het volgende shot is dan ook te zien hoe Ellie een muurschildering maakt van de falls en hoe Carl een pot neerzet, die bestemd is voor spaargeld voor de reis naar hun droombestemming. Dit is niet het enige moment waarop de Paradise Falls hoop bieden, telkens weer lijkt deze plek een houvast te zijn voor het echtpaar. Verderop in het fragment is nog een voorbeeld hiervan te zien en te horen.

<sup>54</sup> Giovanni, maat 82-147.



Figuur 5. Aanhoudende toon in klarinet.<sup>55</sup>

Carl en Ellie zijn inmiddels veel ouder en zijn samen in huis aan het afstoffen. Ineens ziet Carl een jeugdfoto van Ellie en de muziek stopt, alleen de klarinet blijft over en houdt één toon aan (zie figuur 5.). De camera volgt Carls blik en tilt omhoog, naar de muurschildering van de falls. Omdat het vertragen van de muziek of het wegvallen van het walsritme de vorige keer slecht nieuws aankondigde, kan het publiek nu weer dezelfde spanning voelen. Carl kijkt vertwijfeld naar Ellie terwijl de strijkers aarzelend twee akkoorden spelen, heel zacht en voorzichtig. Maar plotseling verschijnt er een glimlach op zijn gezicht en tegelijkertijd zet de klarinet het vrolijke thema weer in. De klarinet blijft klinken terwijl Carl in het volgende shot ineens in een reisbureau staat. Dit is opnieuw een voorbeeld van wat Gorbman suture noemt: de twee verschillende plekken worden aan elkaar gekoppeld door de muziek. Carl koopt vliegtickets om samen met Ellie eindelijk de reis te maken. In het volgende beeld klinkt nog steeds de klarinet terwijl Carl een heuvel oploopt met een picknickmand met hierin de tickets. Ellie volgt hem op een afstandje maar ze heeft moeite om de heuvel op te komen en struikelt. Er klinken achtereenvolgens vier tonen op de piano die deel uitmaken van het dominant septiemakkoord op D, in dalende volgorde: Fis-D-C-A (zie bijlage: maat 166-171.). De eerste twee tonen klinken synchroon met de twee keer dat Ellie struikelt, ondertussen vertraagt het tempo en klinken er stijgende drieklanken in de lage strijkers. Dit vormt een contrast met de dalende drieklank in de piano, dit zou kunnen betekenen dat ze wel wil, maar niet meer kan. De C klinkt terwijl Carl naar haar toe duikt om haar te helpen en de A tenslotte als het volgende shot te zien is: Ellie ligt in een ziekenhuisbed. Het dominant septiemakkoord op de vijfde trap (in dit geval: D-Fis-A-C) is volgens conventies een spanningsvol akkoord. De grote tert (Fis) is de leidtoon van het tonica-akkoord G. Deze wil dus stijgend naar de grondtoon (G) oplossen. De C zorgt voor dissonantie en wil volgens de klassieke tonale logica een halve secunde omlaag oplossen naar B, de tert van de tonica. Er zijn dus twee noten die wringen en om oplossing vragen: dit zorgt voor spanning. Het gebroken, dalende dominant septiemakkoord én de vertraging van het tempo benadrukken de emoties van Carl en Ellie. Zoals eerder in het fragment kondigt de vertraging slecht nieuws aan. Ellie overlijdt, nog voordat ze samen hun droomreis hebben kunnen maken.

<sup>55</sup> Giovanni, maat 145-161.

Men zou kunnen stellen dat de muziek in deze voorbeelden uit *The Married Life* een onmisbare factor is in het construeren van het narratief. Het is echter onmogelijk aan te tonen hoe groot de rol van de muziek in het opwekken van emotie precies is in deze scène, de betekenis komt immers altijd tot stand door de audiovisuele combinatie.<sup>56</sup> In ieder geval is het aannemelijk dat de muziek bijdraagt aan het voelbaar maken van de menselijke emoties van Carl en Ellie.

---

<sup>56</sup> Anahid Kassabian *Hearing Fil: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music* (Routledge: New York, 2001), 36.

## Conclusie

Door bestaande theorieën van Jessica Green en Claudia Gorbman te bestuderen zijn de vier basisfuncties van filmmuziek vastgesteld. Door vanuit dit theoretisch kader de audiovisuele verbindingen binnen de casus te onderzoeken is gebleken dat deze functies ook in de animatiefilm *Up* aan te tonen zijn. De door Michael Giacchino gecomponeerde muziek draagt bij aan het opwekken van emoties, kan narratieve hints geven, zou de immersie in de verbeelde filmwereld kunnen bevorderen en kan het publiek helpen de karakters, tijd en plaats te identificeren. De werking van de vier basisfuncties die muziek in film kan hebben is vergelijkbaar gebleken met die in live action films, waar de theorieën van Green en Gorbman op gebaseerd zijn. Met voorbeelden van hoe de muziek en het beeld samenwerken in *The Married Life* is een poging gedaan om te verklaren hoe animatiefiguren Carl en Ellie tot leven komen, of zoals Cooke zelfs zegt: hoe ze 'bigger than life' worden. In dit onderzoek is vastgesteld dat de muziek een cruciale rol speelt in het overbrengen van de menselijke emoties van de geanimeerde hoofdpersonages.

## Nawoord

Graag wil ik van een nawoord gebruik maken om een aantal opmerkingen te plaatsen bij de gebruikte bladmuziek. Zoals misschien is opgevallen, heb ik gebruik gemaakt van een arrangement van de filmmuziek van *Up*, gemaakt door Valentino Giovanni. Dit heeft te maken met een aantal tegenvallers rondom de speurtocht naar de originele partiture. Na een tijd zoeken op internet had ik de goede, complete, originele versie gevonden, dacht ik. Het moest dan wel vanuit Amerika bezorgd worden (lees: een maand bezorgtijd), maar dan heb je ook wat, dacht ik. Toen de partiture eindelijk binnen was, bleek het niet de juiste muziek te zijn. Omdat ik nog maar weinig tijd had tot de deadline heb ik het toen maar uit mijn hoofd gezet om de bladmuziek nog als bron te gebruiken. Totdat ik vlak voor de inleverdatum stuitte op dit arrangement. Het leek dermate accuraat te zijn dat ik heb besloten dit te gebruiken. Ik denk dat de muziekvoorbeelden in de tekst en de complete bladmuziek in de bijlage kunnen helpen om mijn argumenten extra kracht bij te zetten. Het is jammer dat ik de bladmuziek pas zo laat heb gevonden, volgens mij is er nog veel meer te ontdekken in de ontroerende muziek van Michael Giacchino. Zelfs na het fragment zo'n 100 keer bekeken te hebben, raakt het mij nog altijd.

Zoals het een goed nawoord betaamt wil ik ook graag mijn begeleiders bedanken: Daniël Steneker en Emile Wennekes. Ik heb de begeleiding als prettig en ondersteunend ervaren. Ik voelde mij vrij om vragen te stellen en om mijn twijfels bespreekbaar te maken. Ik kreeg uitgebreide feedback, die mij hielp om de draad weer op te pakken en mij te motiveren om het te verbeteren. Stiekem had ik er nog een derde begeleider bij: mijn moeder. Omdat zij eigenlijk altijd mijn belangrijkste studiehulp is, vooral op het vlak van morele steun, kan ik niet anders dan haar hier te noemen en te bedanken.

## Referenties

### Literatuur

Brown, Royal S. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. University of California Press: Londen, 1994.

Chion, Michel. *Audio-vision: Sound on Screen*, ed. and transl. Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press, 1994.

Cooke, Mervyn. *A History of Film Music*. New York: Cambridge University Press, 2008.

Gorbman, Claudia. "Why Music? The Sound Film and its Spectator." In *Movie Music: the film reader*, ed. Kay Dickinson, 37-48. Oxon: Routledge, 2003.

Green, Jessica. "Understanding the Score: Film Music Communicating to and Influencing the Audience." in *The Journal of Aesthetic Education*, 44, Nr.4, (2010): 81-94.

Kassabian, Anahid. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. Routledge: New York, 2001.

Kalinak, Kathryn. "Introduction." In *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*. The University of Wisconsin Press: Londen, 1992.

Kalinak, Kathryn. "The Language of Music: A Brief Analysis of Vertigo." In *Movie Music: the film reader*, ed. Kay Dickinson, 15-25. Oxon: Routledge, 2003.

Whalen, Zach. "Play Along - An Approach to Videogame Music." Bron: <http://gamestudies.org/0401/whalen/?ref=SeksDE.Com>, geraadpleegd op 5-3-2014.

### Film

"Composing for Characters," *Up*, DVD. Reg. Pete Doctor en Bob Peterson (Burbank: Walt Disney Home Pictures. 2009).

*Up*. Reg. Pete Doctor en Bob Peterson. Walt Disney Pictures en Pixar Animation Studios, 2009.



# Music by Michael Giacchino

Arreglo: Valentino Salado Erick Giovanni

Theme from Disney - Pixar's "Up"

# Married Life



# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino

Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

Flautas *mf* *p*

Oboes *mf* *p*

Clarinetes en Sib *mf* *p*

Fagotes *mf*

Trompeta en Sib *f* *Sordina Solo*

Redoblante

Glockenspiel Contralto

Piano

$\text{♩} = 180$   
**Woodwind**  
(play if necessary, only 4 violins)

Violín I *mf* *Tutti* *mp*

Violín II *p*

Viola *Fagote* *mp* *p*

Violonchelo *p*

Contrabajo *p*

8

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*

*mf*

*mp*

16

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*f*

*8va*

*Solo*

*p*

*Pizz*

*mf*

*Pizz*

*mf*

*Pizz*

*mf*

*Pizz*

*mf*

*Pizz*

*mf*

*Pizz*

*mf*

24

This musical score page contains measures 24 through 30. The instruments and their parts are as follows:

- Fl.**: Flute, rests throughout.
- Ob.**: Oboe, rests throughout.
- Cl. Sib**: Clarinet in B-flat, rests throughout.
- Fag.**: Bassoon, rests throughout.
- Tpt. Sib**: Trumpet in B-flat, rests throughout.
- T. D.**: Timpani, playing a rhythmic pattern of eighth notes with accents in measures 24-29, followed by a final note in measure 30.
- Glock. Alto**: Glockenspiel in Alto clef, rests throughout.
- Pno.**: Piano, rests throughout.
- Vln. I**: Violin I, playing a melodic line with slurs and accents, starting with a first ending bracket (8) in measure 24.
- Vln. II**: Violin II, playing a rhythmic accompaniment of quarter notes.
- Vla.**: Viola, playing a rhythmic accompaniment of quarter notes.
- Vc.**: Violoncello, playing a rhythmic accompaniment of quarter notes.
- Cb.**: Contrabass, playing a rhythmic accompaniment of quarter notes.

31

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*

*mp* *mf* *f*

*mp* *Arco* *Solo* *mp* *mp* *mp*

*mp* *Arco*

*mp* *Arco*

*mp* *Arco*

*mp* *Arco*

*mp*

39

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

39 40

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*Tutti*

*mf*

*Tutti*

47

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

47

48

*Solo*

*Tutti (Play if no Glockenspiel)*

*f*

*mp*

*p*

*mf*

*mp*

*p*

*mf*

*mp*

*p*

*mf*

*mp*

*p*

*mf*

Detailed description: This page of a musical score covers measures 47 to 50. The woodwind section includes Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. Sib), Bassoon (Fag.), and Trumpet in B-flat (Tpt. Sib). The percussion section includes Tom-tom Drum (T. D.) and Glockenspiel (Glock. Alto). The string section includes Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The piano (Pno.) part is present but contains no notation. Measure 47 features a solo for the first violin, marked *f*. The woodwinds and strings enter in measure 48 with various dynamics: Oboe (*p*), Clarinet (*mp*), Glockenspiel (*p*), and strings (*mp*, *p*, *mf*). Measure 49 continues the woodwind and string textures. Measure 50 is marked *Tutti* and includes the instruction "(Play if no Glockenspiel)". Dynamics for the strings in measure 50 are *mf*, *p*, and *mf*.



55

This musical score page contains measures 55 through 61. The instruments and their parts are as follows:

- Fl.**: Flute, rests throughout.
- Ob.**: Oboe, eighth-note patterns with slurs.
- Cl. Sib.**: Clarinet in B-flat, eighth-note patterns with slurs.
- Fag.**: Bassoon, rests throughout.
- Tpt. Sib.**: Trumpet in B-flat, rests throughout.
- T. D.**: Timpani, rests throughout.
- Glock. Alto**: Glockenspiel, eighth-note patterns with slurs.
- Pno.**: Piano, rests throughout.
- Vln. I**: Violin I, eighth-note patterns with slurs.
- Vln. II**: Violin II, eighth-note patterns with slurs, includes a trill in measure 56.
- Vla.**: Viola, eighth-note patterns with slurs.
- Vc.**: Violoncello, eighth-note patterns with slurs.
- Cb.**: Contrabass, eighth-note patterns with slurs.

rit. . . . . ♩=160 a Tempo ♩=180 rit. . . . .

62

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*

*mf*

*tr*

*p*

*mp*

*p*

*mp*

*p*

*mp*

*p*

70

Fl.

Ob.

Cl. Sib  
Solo  
*mf* *p*

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.  
*mp* *p*

♩=100

Vln. I  
*pp*

Vln. II  
*pp*

Vla.  
*pp*

Vc.  
*pp*

Cb.  
*pp*

79

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

88 **accel.** ..... ♩=180

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib *Solo*  
*f*

T. D.  
*mp*

Glock. Alto

Pno.  
*pp*

**accel.** ..... ♩=180  
*Col Legno Battuto*

Vln. I  
*pp* *f* *Pizz*

Vln. II  
*pp* *mf* *Pizz*

Vla.  
*pp* *mf* *Pizz*

Vc.  
*pp* *mf*

Cb.

96

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

103

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*Solo*

*mf*

*mp*

*mp*

*p*

*f*

arco

arco

arco

112

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*Solo*

*f*

*mf*

Detailed description: This page of a musical score covers measures 112 through 118. The score is arranged in a standard orchestral format. The woodwind section includes Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. Sib), and Bassoon (Fag.). The brass section includes Trumpet in B-flat (Tpt. Sib) and Trombone (T. D.). Percussion includes Glockenspiel Alto (Glock. Alto) and Piano (Pno.). The string section includes Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The key signature has one flat (B-flat), and the time signature is 4/4. In measure 112, the woodwinds are mostly silent. In measure 113, the Clarinet in B-flat begins a solo passage marked *f* (forte). The solo continues through measure 118. The strings provide accompaniment, with the Violin I part starting in measure 112 and the Violoncello and Contrabass parts starting in measure 113. The Violin II part has rests in measures 112-114 and then enters in measure 115. The Viola part has rests in measures 112-114 and then enters in measure 115. The Piano part has rests throughout the entire passage.



119

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*f*

*p*

*mp*

*mf*

*Tutti*

3

126

This musical score page contains measures 126 through 132. The instruments and their parts are as follows:

- Fl.:** Flute, rests throughout the measures.
- Ob.:** Oboe, starts with a tremolo in measure 126, then plays a rhythmic eighth-note pattern.
- Cl. Sib.:** Clarinet in B-flat, plays a rhythmic eighth-note pattern.
- Fag.:** Bassoon, rests throughout the measures.
- Tpt. Sib.:** Trumpet in B-flat, rests throughout the measures.
- T. D.:** Trombone, rests throughout the measures.
- Glock. Alto:** Glockenspiel, plays a rhythmic eighth-note pattern.
- Pno.:** Piano, plays a rhythmic eighth-note pattern in the right hand and rests in the left hand.
- Vln. I:** Violin I, plays a melodic line with a tremolo in measure 126.
- Vln. II:** Violin II, starts with a tremolo in measure 126, then plays a rhythmic eighth-note pattern.
- Vla.:** Viola, plays a rhythmic eighth-note pattern.
- Vc.:** Violoncello, plays a rhythmic eighth-note pattern.
- Cb.:** Contrabass, rests throughout the measures.

133

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*Solo*

*mp*

*mp* *p* *pp*

*mp* *p* *pp*

*mp* *p* *pp*

*mp* *p* *pp* *p*

141

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

*mp*

*f*

*mp*

*mp*

*mp*

8<sup>va</sup>

8<sup>va</sup>

8<sup>va</sup>

*mp*

151 **rit.**  $\text{♩} = 160$

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*  $\text{p}$

*Solo* *mp*

*p*

*pp*

*p*

rit. . . . . ♩=100

161

This musical score page contains measures 161 through 170. The instruments are arranged as follows:

- Fl.**: Flute, rests throughout.
- Ob.**: Oboe, rests throughout.
- Cl. Sib**: Clarinet in B-flat, plays a melodic line starting in measure 161, marked *p* and *pp*.
- Fag.**: Bassoon, rests throughout.
- Tpt. Sib**: Trumpet in B-flat, rests throughout.
- T. D.**: Trombone, rests throughout.
- Glock. Alto**: Glockenspiel in Alto clef, rests throughout.
- Pno.**: Piano, plays a melodic line starting in measure 165, marked *mf*.
- Vln. I**: Violin I, plays a melodic line starting in measure 161, marked *pp* and *ppp*.
- Vln. II**: Violin II, plays a melodic line starting in measure 161, marked *pp* and *ppp*.
- Vla.**: Viola, plays a melodic line starting in measure 161, marked *pp*.
- Vc.**: Violoncello, plays a melodic line starting in measure 161, marked *pp*.
- Cb.**: Contrabasso, rests throughout.

The score includes dynamic markings (*p*, *pp*, *mf*, *ppp*) and a *rit.* (ritardando) marking above measures 165-170. The tempo is indicated as ♩=100.

171

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*

*p*

180

Fl.

Ob.

Cl. Sib

Fag.

Tpt. Sib

T. D.

Glock. Alto

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

*mp*



186

This musical score page contains measures 186 through 191. The instruments and their parts are as follows:

- Fl.**: Flute, staff with treble clef and key signature of one sharp (F#).
- Ob.**: Oboe, staff with treble clef and key signature of one sharp (F#).
- Cl. Sib.**: Clarinet in B-flat, staff with treble clef and key signature of three sharps (F#, C#, G#).
- Fag.**: Bassoon, staff with bass clef and key signature of one sharp (F#).
- Tpt. Sib.**: Trumpet in B-flat, staff with treble clef and key signature of three sharps (F#, C#, G#).
- T. D.**: Trombone, staff with alto clef.
- Glock. Alto**: Glockenspiel in Alto clef, staff with treble clef and key signature of one sharp (F#).
- Pno.**: Piano, grand staff with treble and bass clefs. The right hand has a melodic line with notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. The left hand has a sustained bass line with notes G2, F#2, G2. Dynamics include *mp* and *p* with hairpins.
- Vln. I**: Violin I, staff with treble clef and key signature of one sharp (F#).
- Vln. II**: Violin II, staff with treble clef and key signature of one sharp (F#).
- Vla.**: Viola, staff with alto clef and key signature of one sharp (F#).
- Vc.**: Violoncello, staff with bass clef and key signature of one sharp (F#).
- Cb.**: Contrabasso, staff with bass clef and key signature of one sharp (F#).

All woodwind, brass, and string parts are marked with a whole rest in every measure, indicating they are silent during this passage.

Flautas

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

7

*mf* *p* *mp*

15 20 26 rit. . .

*mp*

66  $\text{♩} = 160$  a Tempo  $\text{♩} = 180$  rit. . . 5  $\text{♩} = 100$  6

82 accel. . . 3

*p*

91  $\text{♩} = 180$  14 *mf* *mp*

109 44 3 rit. . .

157  $\text{♩} = 160$  8 3 rit. . .

169  $\text{♩} = 100$  24

Oboes

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

Musical staff 1: Oboe part, measures 1-12. Starts with *mf*, then *p*.

Musical staff 2: Oboe part, measures 13-57. Starts with *p*.

Musical staff 3: Oboe part, measures 58-65. Ends with *rit.*

Musical staff 4: Oboe part, measures 66-90. Includes markings for  $\text{♩} = 160$ ,  $\text{♩} = 180$ , *rit.*,  $\text{♩} = 100$ , 2, 5, 12, *accel.*, 3.

Musical staff 5: Oboe part, measures 91-129. Includes markings for  $\text{♩} = 180$ , 32, *p*, *tr*.

Musical staff 6: Oboe part, measures 130-135.

Musical staff 7: Oboe part, measures 136-168. Includes markings for 18, *rit.*, 3,  $\text{♩} = 160$ , 8, *rit.*, 3.

Musical staff 8: Oboe part, measures 169-192. Includes marking for  $\text{♩} = 100$ , 24.

Clarinetes en Sib

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

*mf* *p* *mp*

7

17 *mp* 36

58 *rit.*

66  $\text{♩} = 160$  *rit.* *Solo* 2 3

74  $\text{♩} = 100$  *p* 12 *accel.* 3  $\text{♩} = 180$  23 *f* *Solo*

117 *f* *Tutti* *mp*

127

134 *mp* *Solo* 4 *p* *mp*

145 *mp* *rit.* 3 *p*

157  $\text{♩} = 160$  *Solo* *mp*

162 *p* *pp* *rit.* 3  $\text{♩} = 100$  24

Fagotes

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.  
rit. . . .

♩=180

60

66 *mf* *a Tempo* *rit.* *accel.*

♩=160

2

5

♩=100

12

3

66 - - - - -

91 *mf* *a Tempo* *rit.*

54

3

91 - - - - -

♩=160

*p*

*rit.*

♩=100

8

3

24

157 - - - - -

Trompeta en Sib

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

**♩=180**  
*Solo Sordina*  
*f*

3

12

21 **14**  
*mp* *mf* *f*

42 **16** rit. . .

66 **2** *a Tempo* **5** **12** **3** accel. . . . .  
**160** **180** **100**

91 *Solo* **180**  
*f*

100 **2**

108 **44** **3** rit. . . . .  
*mp*

157 **8** **3** **24** **160** **100**

Detailed description: This is a musical score for a Trombone in B-flat (Trompeta en Sib). The piece is titled 'Married Life', which is the theme from Disney-Pixar's movie 'Up'. The score is arranged by Valentino Salado Erick G. and is based on the original by Michael Giacchino. The music is in 3/4 time and the key signature has one sharp (F#). The tempo is marked as quarter note = 180. The score consists of nine staves of music. It begins with a 'Solo Sordina' instruction and a dynamic marking of 'f'. There are several measures of rests, some with measure numbers above them (3, 14, 16, 2, 5, 12, 3, 44, 3, 8, 3, 24). The score includes various dynamic markings such as 'mp', 'mf', and 'f', and performance instructions like 'rit.' (ritardando) and 'accel.' (accelerando). The tempo changes to 'a Tempo' and then to quarter note = 100. The score ends with a double bar line.

Redoblante

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

The musical score is written for a double bass (Redoblante) in 3/4 time. It consists of five systems of music, each starting with a measure number on the left. The notation includes various dynamics (p, mp), articulation (accents), and performance instructions (rit., accel., a Tempo). Measure numbers are placed above the staff to indicate the end of a phrase or section.

System 1: Starts at measure 20. Tempo is  $\text{♩} = 180$ . Dynamics include *p*. Measure 20 is marked above the staff.

System 2: Starts at measure 26. Measure 26 is marked above the staff. Dynamics include *p*. Performance instruction: *rit.*. Measure 35 is marked above the staff.

System 3: Starts at measure 66. Tempo is  $\text{♩} = 160$ . Dynamics include *mp*. Performance instructions: *rit.*, *a Tempo*, *accel.*. Measure 66 is marked above the staff. Measure 5 is marked above the staff. Measure 12 is marked above the staff. Measure 3 is marked above the staff.

System 4: Starts at measure 91. Tempo is  $\text{♩} = 180$ . Measure 91 is marked above the staff. Dynamics include *mp*. Measure 98 is marked above the staff. Measure 53 is marked above the staff. Measure 3 is marked above the staff. Performance instruction: *rit.*.

System 5: Starts at measure 157. Tempo is  $\text{♩} = 160$ . Measure 157 is marked above the staff. Measure 8 is marked above the staff. Measure 3 is marked above the staff. Measure 24 is marked above the staff. Performance instruction: *rit.*. Tempo is  $\text{♩} = 100$ .

Glockenspiel Contralto

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

51

*p*

57 *rit.*

66 *a Tempo*  $\text{♩} = 160$   $\text{♩} = 180$  *rit.*

*mp*

74  $\text{♩} = 100$  *accel.*  $\text{♩} = 180$

12 3 31

*p*

125

132 *rit.* 18 3

157  $\text{♩} = 160$  *rit.* 8 3  $\text{♩} = 100$  24



Piano

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino

a Tempo Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$  **64** rit. . . . .  $\text{♩} = 160$   $\text{♩} = 180$  **2** **5**

$\text{♩} = 100$   
74 - *mp*  
*p*

82 *accel.* . . . . .

91 . . . . .  $\text{♩} = 180$  **31**  
*p* *mp* *mf*

129

136 **13** **3** rit. . . . .  
**13** **3**

Piano

157  $\text{♩} = 160$

8 8

rit. *mf*

169  $\text{♩} = 100$

*mp*

*p*

179

*mp*

185

*mp* *p*

*mp* *p*

Violin I

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$  *Woodwind*  
(play if necessary, only 4 violins)

**Tutti**  
*mf* *mp*

13 *mf* **3** *8va Solo* *f*

25 *mf*

34 *mf* *tr* 39 40 **5** **Tutti** *mf*

47 *f* *Solo* **Tutti (Play if no Glockenspiel)** *mp*

55

64 *rit.*  $\text{♩} = 100$  *mf* *a Tempo*  $\text{♩} = 160$   $\text{♩} = 180$  *rit.* *p*

74 *pp* **12** *pp* *accel.*

91  $\text{♩} = 180$  *Col Legno Battuto* *f*

100 **5** *Solo* *mp* *mf* *f*

113 *mf* **2**

122 **Tutti**

Musical staff 122-130: Treble clef, key signature of one flat. Starts with a triplet of eighth notes. The staff contains a melodic line with various articulations and dynamics.

131

Musical staff 131-141: Continuation of the melodic line. Dynamics include *mp*, *p*, and *pp*. The staff ends with a fermata over a whole note.

142

Musical staff 142-153: Starts with a *rit.* marking and a tempo of  $\text{♩} = 160$ . The staff features a series of chords, with a *8va* marking above the first few. Dynamics include *mp*.

154 (8)

Musical staff 154-163: Continuation of the chordal texture. Dynamics include *p* and *pp*. The staff ends with a fermata over a whole note.

164

Musical staff 164-174: Starts with a *rit.* marking and a tempo of  $\text{♩} = 100$ . The staff features a series of chords, with a *ppp* marking below the first few. The staff ends with a fermata over a whole note and a section number **21**.

Violin II

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

4

*p*

13

*Pizz*  
*mf*

23

33

*Arco*

*Solo*  
*mp*

44

*Tutti*

*mp* *p* *mf*

54

*tr*  
*mp*

60

*tr*  
*mp*

66

$\text{♩} = 160$  *rit.*  $\text{♩} = 180$  *a Tempo*

*tr*  
*p*

74

$\text{♩} = 100$

*pp*

Violín II

88 **accel.** .....  $\text{♩} = 180$   
*Pizz*  
*pp* *mf*

99 *arco*  
*mp* *p*

110

120 *tr*  
*mp* *p* *mf*

130 *mp* *p*

139 *pp*

147 *8va* ..... *rit.* .....

157  $\text{♩} = 160$  *pp* *pp* *rit.* .....

169  $\text{♩} = 100$  *ppp* **21**

Viola

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

*Fagote*

*mp* *p*

12

*Pizz*  
*mf*

22

32

*Arco*  
*mp* *p*

42

*mp* *p*

53

59

*rit. - -*  
*tr*  
*mp*

66

*(tr)*  
*p* *2*

$\text{♩} = 100$

74

*pp* *12*

Viola

88 **accel.** .....  $\text{♩} = 180$   
*Pizz*  
*pp* *mf*

99 *arco*  
*mp* *p*

110

120  
*mp* *p* *mf*

129  
*mp*

138  
*p* *pp*

147 *8va* ..... *rit.*  
*mp*

157  $\text{♩} = 160$  ..... *rit.*  
*p* **4**

169  $\text{♩} = 100$  ..... **21**  
*pp*



Violonchelo

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

4

*p*

13

*mf*

*Pizz*

23

33

*Arco*

*mp*

44

*mp* *p* *mf*

55

64

rit. . . . .  $\text{♩} = 160$   $\text{♩} = 180$  a Tempo rit. . . . .

*mp* *p*

$\text{♩} = 100$

74

*pp*

12

Violonchelo

88 **accel.**  $\text{♩} = 180$   
*Pizz*  
*pp* *mf*

99 *arco*  
*mp* *p*

110

120  
*mp* *p* *mf*

131  
*mp* *p* *pp* *p* *mp*

142 **2**

154 **rit.**  $\text{♩} = 160$   
*p* **4**

166 **rit.**  $\text{♩} = 100$   
*pp* **21**

Contrabajo

# Married Life

Theme from Disney - Pixar's "Up"

Michael Giacchino  
Arr: Valentino Salado Erick G.

$\text{♩} = 180$

4

*p*

13

*Pizz*  
*mf*

23

33 *Arco*

*mp*

44

*mp* *p* *mf*

55

64

*rit.*  $\text{♩} = 160$  *a Tempo*  $\text{♩} = 180$  *rit.*  
*mp* *p*

74

$\text{♩} = 100$  *pp* 12 3 62 3 *rit.*  $\text{♩} = 180$

157

$\text{♩} = 160$  *pp* 8 3 24 *rit.*  $\text{♩} = 100$