

Analys av film eller dataspel

Namn och klass

Instruktioner: Välj en film, en serie eller ett dataspel.

* *Film:* Se filmen/serien (eller en del av filmen) och fundera samtidigt på hur musiken används för att påverka oss tittare. Anteckna gärna under filmen. Svara sen på frågorna.

* *Dataspel:* Spela spelet och fundera samtidigt på hur musiken används för att påverka spelaren. Anteckna gärna medan du spelar. Svara sen på frågorna.

Vilken film/dataspel har du valt?

Vilka är huvudpersonerna?

Var utspelar sig filmen/spelet?

Vad handlar filmen/spelet om?

Vilka av musikens funktioner upptäckte du (de står på nästa sida)? Beskriv situationerna där musiken används och fundera på varför man hade valt just den musiken. Ju fler olika typer av funktioner du hittar desto bättre är det. För ett högt betyg, diskutera utförligt valet av musik.

Vänd blad 

Exempel på funktioner:

1. Förstärkning av rörelse/ljud (Tom & Jerry)/(Storm)
2. Presentation av plats (Typisk musik för en stad eller ett land)
3. Källmusik (musiken kan höras av personerna i filmen/spelet)
4. Kommentar (musiken motsäger det vi ser, vacker musik vid krigsscener)
5. Uttryck för känslor (musiken förstärker karaktärernas känslor)
6. Symbol (samma musik = karaktären minns/tänker på ngn – Gladiator)
7. Förväntning (musiken förbereder oss på att något snart kommer att hända)
8. Teman (karaktären/platsen/filmen/spelet har ett eget musikstycke)
9. Förstärkning av form (förtydligar att filmen/scenen/spelet/banan börjar/slutar)