

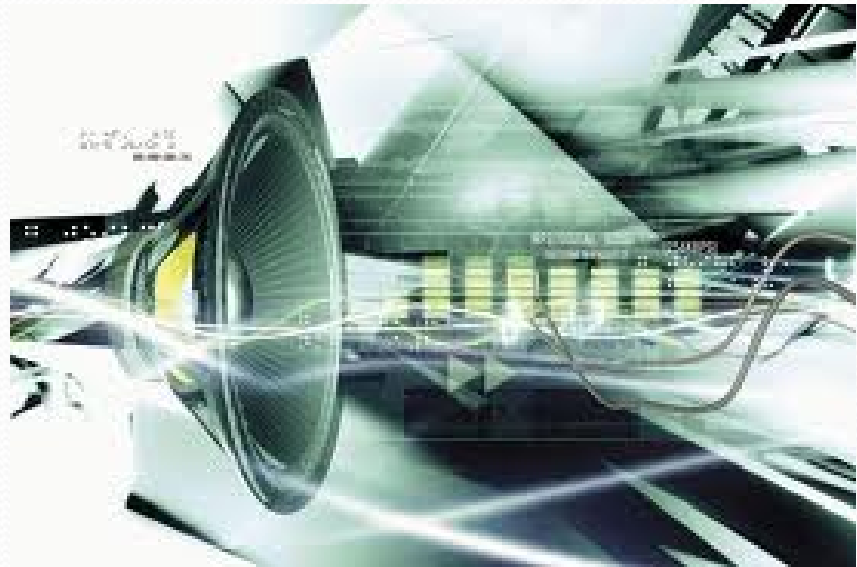
# Musik i film och dataspel

Analys av musik i tv och dataspel

# Förra veckan:

## Filmmusikens funktioner

1. Förstärkning av rörelser/ljud
2. Presentation av plats
3. Källmusik
4. Kommentar
5. Uttryck för känslor
6. Symbol
7. Förväntning
8. Teman
9. Förstärkning av form



# Svårigheter i dataspelsmusik

- Samma bana kan ta olika lång tid
- Man vet inte i förväg hur spelaren kommer att spela
- Hur bygger man upp musiken?





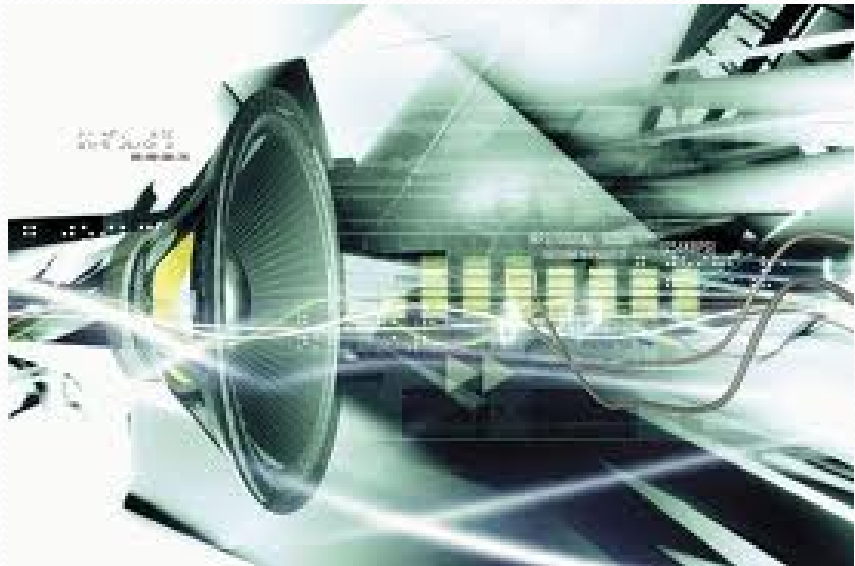
# Några metoder

- Gränslinje – Musiken byts vid en gräns i spelvärlden
- Tid - Efter en viss tid byts musiken automatiskt
- Instrument läggs till/dras ifrån för seger/underläge
- Tempohöjning



# Spelmusikens funktioner

1. Förstärkning av rörelser
2. Presentation av plats
3. Källmusik
4. Uttryck för känslor
5. Förväntning
6. Teman
7. Förstärkning av form





# Förstärkning av rörelser

- Musiken och ljudeffekter imiterar den rörelse vi ser i bild, t.ex hopp, dunsar, fall
- Vanligt i plattformsspel
- Supermario



# Presentation av plats

- Musiken berättar var vi är
- Red Dead Redemption – [Vilda Västern](#)
- Tomb Raider





# Källmusik

- Musiken har sin källa i spelets berättelse, t.ex. en jukebox, bilradio eller ett liveband
- Karaktärerna i spelet uppfattar musiken, vanligt i bilspel. T.ex. GTA.
- Outrun





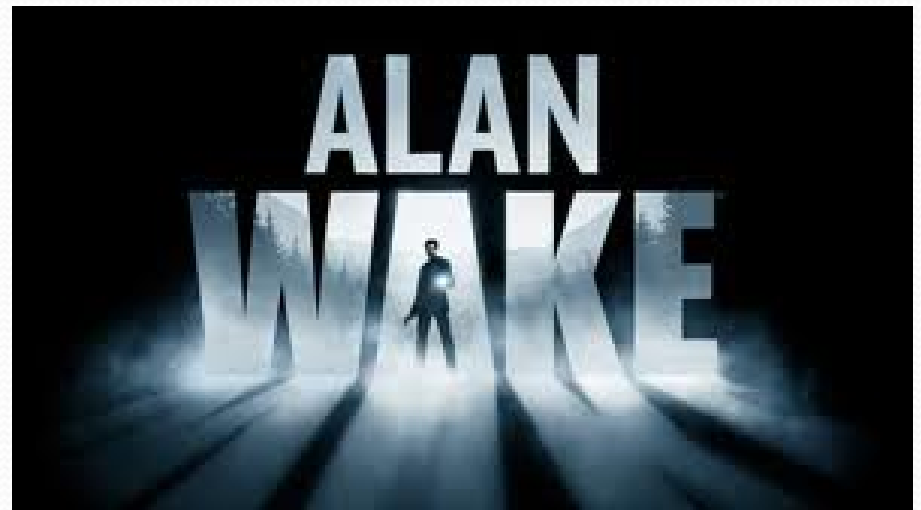
# Uttryck för känslor

- Musiken uttrycker karaktärernas känslor och förtydligar vad som händer
- Vid upptäckt, strid
- Skyrim



# Förväntning

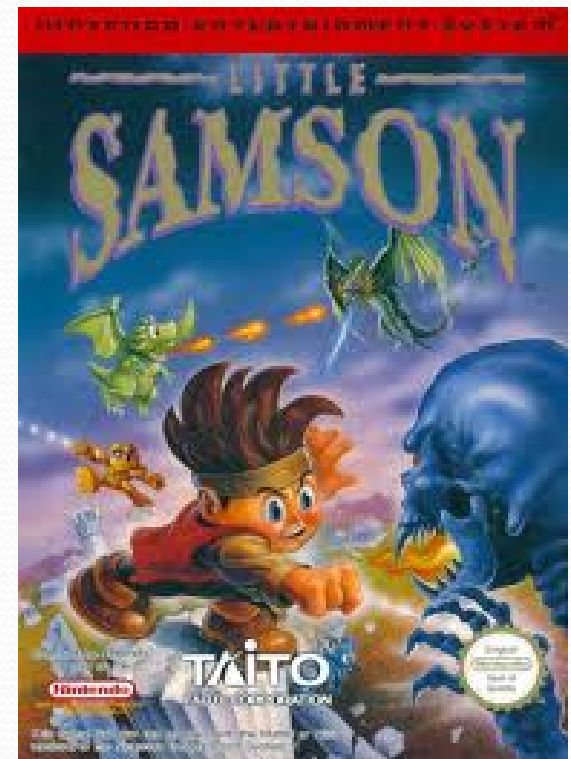
- Musiken förbereder oss för något som ska hända
- Vanligt i skräckspel,  
innan vi sett hotet vet vi att det finns
- Resident Evil
- Silent Hill
- Alan Wake





# Teman

- 1. Karaktärer har egna teman – Little Samson
- 2. Huvudteman  
Lego Indiana Jones, Lego Starwars
- 3. Platser har egna teman  
Super Mario (underjord, vatten)



# Förstärkning av form

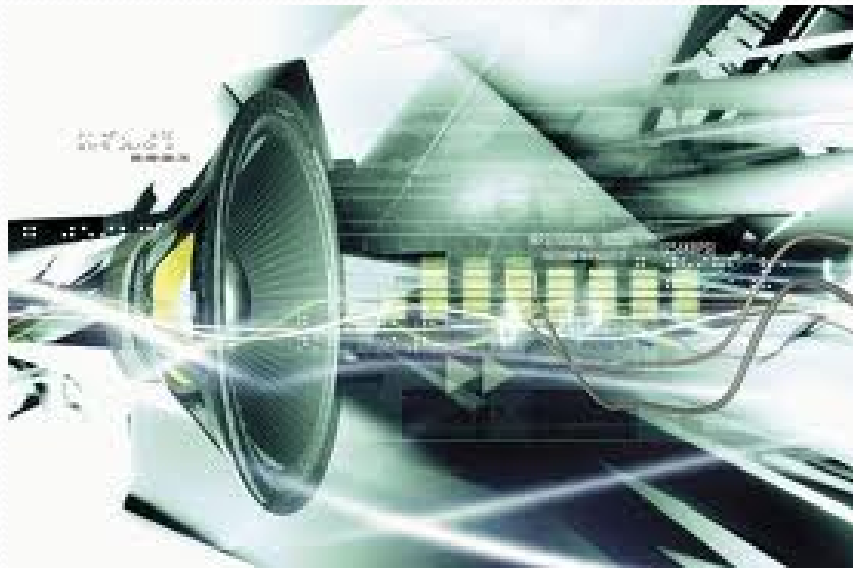
- Delar upp spelet i tydligare kapitel  
Några bra exempel på detta finns i [Supermario](#)
- Öppning – banan/spelet börjar
- Boss (Draken)
- Avslutning – banan/spelet slutar  
(flaggstång/prinsessa)





# Sammanfattning: Spelmusikens funktioner

1. Förstärkning av rörelser
2. Presentation av plats
3. Källmusik
4. Uttryck för känslor
5. Förväntning
6. Teman
7. Förstärkning av form



# Hemuppgift

- Eget arbete (hemuppgift)
  1. Välj en film eller ett dataspel
  2. Berätta kort om bakgrunden (karaktärer, plats, handling mm.)
  3. Analysera **på vilket sätt** man använder musik i filmen eller dataspellet  
(det vi lärt oss på lektion 2-3)



# Betyg

- **E** Eleven kan föra **enkla** och **till viss del** underbyggda resonemang om musikens olika funktioner
- **C** Eleven kan föra **utvecklade** och **relativt väl** underbyggda resonemang om musikens olika funktioner
- **A** Eleven kan föra **välutvecklade** och **väl** underbyggda resonemang om musikens olika funktioner

# Betyg - förklaring

- **E** Några exempel på hur man använder musik i filmen/spelet, enkla förklaringar
- **C** Fler exempel och mer ingående förklaringar. Du **nämner** syftet med musiken i de olika scenerna
- **A** Många exempel och djupgående förklaringar. Du **diskuterar** syftet med musiken i de olika scenerna