

Musik i film och dataspel

Analys av musik i tv och dataspel

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?



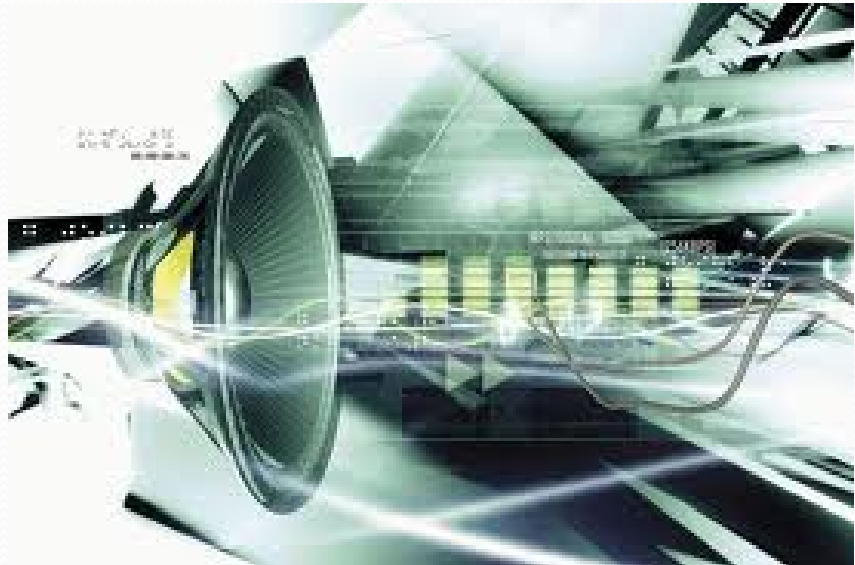
Några metoder

- 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
- Grand Theft Auto 5



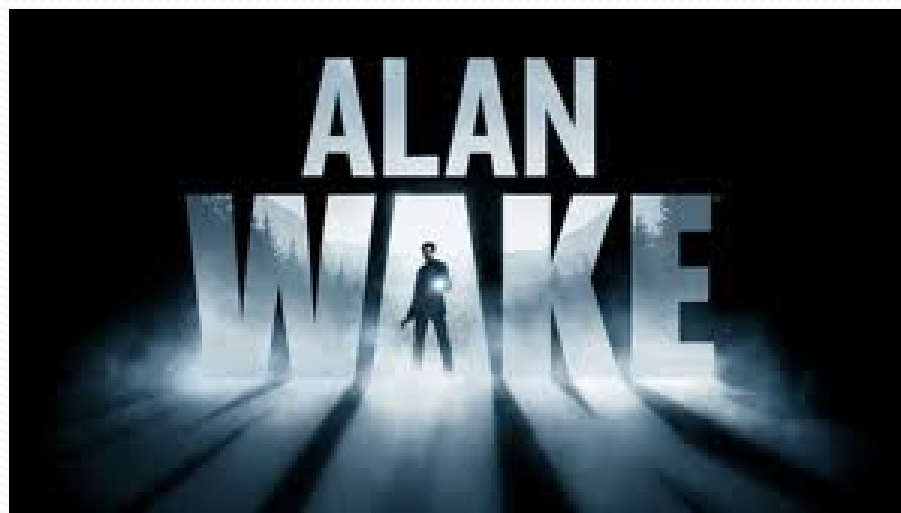
Uttryck för känslor

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



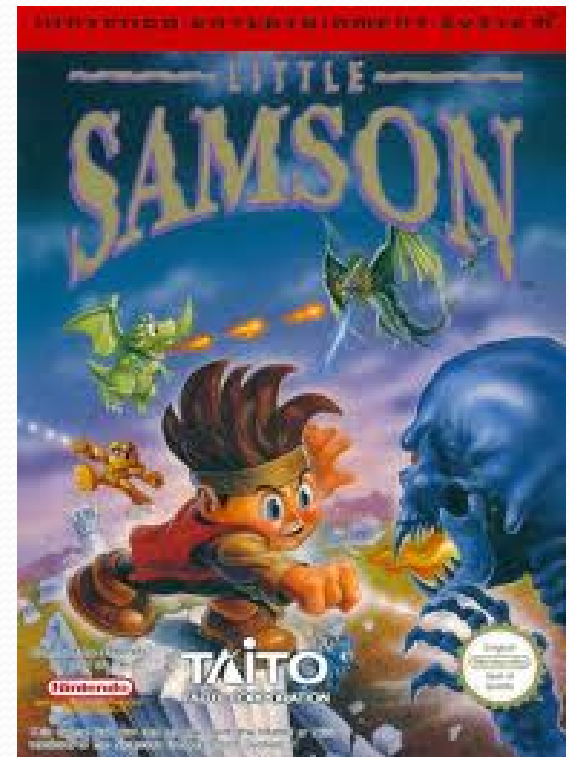
Förväntning

- 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)



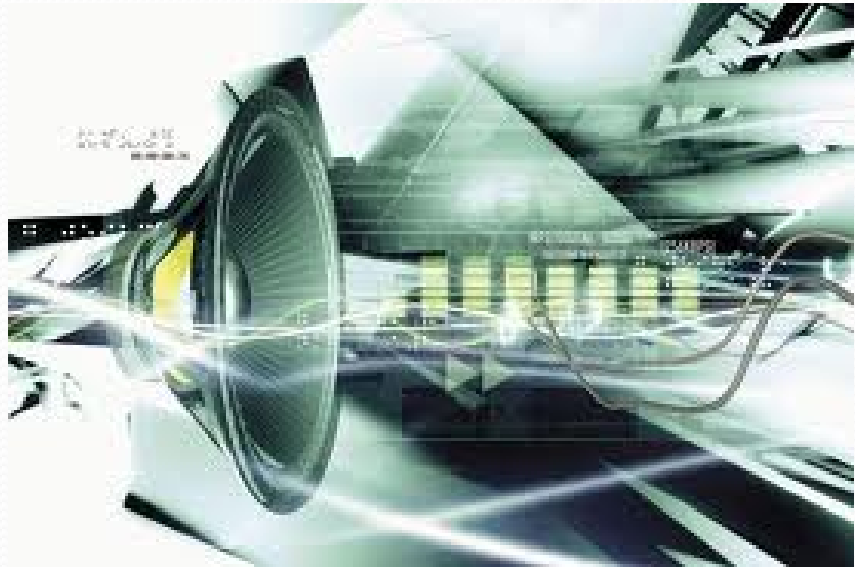
Förstärkning av form

- 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