

Analys av film eller dataspel

Namn och klass

Exempel

Instruktioner: Välj en film eller ett dataspel.

* *Film:* Se filmen (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?

Lejonkungen

Vilka är huvudpersonerna?

Lejonet Simba, hans pappa Mufasa, den onde Scar

Var utspelar sig filmen/spelet?

I Afrika, på savannen

Vad handlar filmen/spelet om?

Vi får följa Simba som växer upp som blivande kung men sen blir lurad av Scar att lämna sitt kungarike av skuld eftersom han tror att han dödat sin pappa Mufasa.

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.

2. Presentation av plats: I början av filmen sjunger de en afrikansk melodi och text medan de visar bilder på en massa djur som lever på savannen. Jag tror de valde musiken för att vi genast ska förflytta oss från en bekväm biosalong till en afrikansk slätt och få en tydlig bild av vart filmen kommer att utspela sig.

7. Förväntning: När Simba kommer till elefantkyrkogården spelas en hotfull musik som ska skrämman oss innan hyenorna kommer. Jag tror att de valde den här musiken för att vi ska

Vänd blad 

tycka det är spännande och för att förstärka bilderna från kyrkogården. De vill att vi ska uppfatta hyenorna som farliga fiender. _____

__1. Förstärkning av rörelse: När Simba jagas av en flock emuer i ravinen spelas en väldigt intensiv musik. Samtidigt ser vi Mufasa springa i full fart för att rädda honom. Musiken förstärker deras rörelser och ger oss en känsla av att det går fort. Jag tror de valde den här musiken för att vi ska känna oss stressade och för att vi som tittare ska känna det som om vi själva sprang, och för att vi ska känna att flocken är snabb och farlig. _____

__5. Uttryck för känslor: När Mufasa faller mot sin död spelas en skrämmande och på samma gång sorglig musik för att uttrycka Mufasas känslor och även Simbas känslor som hjälplöst ser på när hans far störtar ner i ravinen. Scenen är väldigt tragisk och får oss att känna de känslor som både Mufasa och Simba upplever. _____

__3. Källmusik: Vid flera tillfällen i filmen sjunger karaktärerna, t.ex. när Simba möter Timon och Pumba och de sjunger låten Hakuna Matata. Simba ser väldigt förvånad ut när de börjar sjunga, men snart hänger han själv på. _____

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 (musiken berättar vad någon tänker, t.ex. Gladiator)
7. Förväntning (musiken förbereder oss på att något snart kommer att hända)
8. Teman (karaktären/platsen/film/spelet har ett eget musikstycke)
9. Förstärkning av form (förtydligar att filmen/scenen/spelet/banan börjar/slutar)