

Musik i film – från analys till färdig produkt

Tidsåtgång: fyra till sex lektionstillfällen.

I det här projektet får eleverna lära sig hur musik kan påverka oss ur olika perspektiv. Projektet är ett utmärkt tillfälle att väva in västerländs konstmusik eftersom dess framväxt, speciellt under 1800-talet med bl.a. Wagner, tydligt påverkar oss i hur vi kopplar olika instrument, spelstilar, tonlägen och klanger till olika känslor, kön, kulturer och händelser. Det är också ett utmärkt tillfälle att jobba med en utökad instrumentkännedom mot olika orkesterinstrument m.m.

För att eleverna ska få verktyg att skapa musik som kommunicerar mer komplexa förhållanden såsom spänning, ängsla, skräck eller sentimentalitet så behöver eleverna kunskap om bl.a. instrumentens klanger och vad olika instrument ofta gestaltat ur ett historiskt perspektiv. Det är ingen slump att harpa ofta leder oss till drömmar eller sagor, att träblåsinstrument ofta förknippas med natur eller arbetarklass, att bleckblås kan skapa hjältar, att djupa toner i kombination med mycket höga kan skapa skräck osv. Genom att knyta instrumentkännedom till elevernas praktiska skapande får eleverna befästa sina kunskaper i ett tydligt sammanhang som ligger i deras närmsta utvecklingszon. Projektet genomförs enklast om eleverna har viss kunskap om musikens terminologi, såsom tempo, dynamik, tonhöjd osv. Projektet ger också möjlighet för eleverna att utveckla djupa kunskaper om musikens byggstenar och påverkan, att använda i annan musikproduktion i olika genrer.

Centralt innehåll LGR11:

- Ljudets och musikens fysiska, tanke- och känslomässiga påverkan på människan. Musikens funktion för att markera identitet och grupptillhörighet i olika kulturer, med fokus på etnicitet och kön.
- Hur musik används i olika medier, till exempel i film och datorspel.
- Instrument och deras funktion i olika genrer och sammanhang, till exempel i en symfoniorkester eller i ett rockband.
- Konstmusik, folkmusik och populärmusik från olika epoker. Framväxten av olika genrer samt betydelsefulla tonsättare, låtskrivare och musikaliska verk.
- Digitala verktyg för musikskapande, inspelning och bearbetning.
- Musikskapande i olika genrer, till exempel visor, ljudkompositioner och låtar.
- Musikalisk gestaltning där olika uttrycksformer kombineras.

Del 1 – musikalisk reflektion och analys

Eleverna delas in i små grupper om fyra till fem elever. Läraren spelar upp endast ljudet från en filmsekvens där det finns tydliga delar med olika orkesterinstrument. Sekvensen får gärna spelas två gånger.

Bra exempel: <https://youtu.be/auE-MISVCCo>

Eleverna får sedan gruppvis diskutera och skriva ner vad musiken berättar.

Eleverna utgår ifrån frågor som:

Vad händer i de olika delarna av scenen, vilka bilder ser vi och varför upplever vi skeendet så här?

Vilka instrument kan vi höra?

Hur låter musiken i de olika delarna?

Vilka spelsätt kan vi höra?

Är det stor eller liten dynamik?

Eleverna redovisar gruppvis sina tankar för resten av klassen och tillsammans jämförs gruppernas svar, finns likheter i tolkningarna? Finns andra likheter?

Läraren visar klippet med både ljud och bild.

Läraren kopplar samman elevernas förkunskaper med vad som faktiskt spelades och visades.

Hur kan vi säga något om ett skeende bara genom att höra, utan att se det? (Eleverna har alltid en tyst kunskap som här kan synliggöras)

Läraren visar och ger klingande exempel på ett antal instrument (gärna från symfoniorkestern) och eleverna får reflektera vad instrumentens klang säger oss. Vad kan de vara symboler för och vad ser vi framför oss när de spelar? Läraren kan här förmedla VARFÖR de olika instrumentgrupperna och instrumenten ger oss speciella associationer, trots att vi kanske inte ens vet vad instrumenten heter.

Exempel: <https://www.youtube.com/watch?v=vQ95KUWCGTO>

Läraren visar klipp när musiken är utbytt för att scenen plötsligt ska gestalta något annat än originalet. Eleverna får i sina små grupper reflektera och analysera vad det är som gör att scenerna får olika framtoning.

Exempel: <https://youtu.be/rn9V0cN4NWS>

Grupperna utgår ifrån frågor som:

Vilka instrument hör vi och vilka tonhöjder spelar dessa i?

Vilka spelstilar hör vi?

Slutligen sammanfattas det vi lärt oss och lärare och elever kommer därmed fram till ett antal punkter som eleverna ska ha som kunskapsbank när de påbörjar skapandet av egen filmmusik.

Här finns möjlighet, beroende på grupp och vilja till fördjupning, att också kika på ”**Sju anledningar att ha musik i film**” i slutet av den här texten.

Steg 2 – praktiskt skapande

Eleverna får välja ett ljudlöst klipp som ska ljudläggas och skapas musik till.

Exempel: https://www.youtube.com/playlist?list=PL-UAID1FHb979hIjB5SCpHfdC6_2-rb6X

Eleven skriver ner hur handlingen ska vara i klippet, vilken stämning som ska råda, vilka personer som är onda eller goda, vilka instrument som skulle kunna användas, vilka ljudeffekter som behövs, vilka ambienceljud som scenen kräver osv.

Eleven jobbar sedan med att ta fram, genom laglig nedladdning på webbsida (freesound.org) med ljudeffekter, de ljud som ska komplettera scenens miljö. Ljuden importeras sedan i ett tomt projekt i Soundtrap och placeras på rätt ställen på tidslinjen.

Eleven fortsätter sedan, med hjälp av loopar, virtuella instrument eller egen inspelning, att pröva och ompröva hur instrument och/eller loopar kan spela för att kommunicera det tänkta händelseförloppet.

Läraren utmanar hela tiden eleven i sina tankar och hänvisar till de punkter och förutsättningar som togs fram i uppgift 1. Eleven skapar en hel mix med bakgrundsljud (ambience), ljudeffekter och musik som sedan kan sammanfogas med det tysta klippet, alternativt bara spelas upp samtidigt som filmen visas. Detta sker i uppgift 3.

Steg 3 – reflektion och värdering

Eleverna delas in i reflektionsgrupper, alternativt sker reflektionerna i stor grupp.

Eleverna visar sina klipp med ljud för de andra som får reflektera utifrån frågor som:

- Vilka associationer/bilder/känslor får jag av kompositionen i kombination med filmklippet?
- Vad är det bästa med kompositionen?
- Förslag på hur man skulle kunna utveckla kompositionen?

Läraren handleder i reflektionerna och bidrar med terminologi och faktakunskap.

Eleverna ges därefter möjlighet att utveckla sina kompositioner utifrån ovanstående reflektioner.

Sju anledningar att ha musik i film

När man analyserar filmmusik måste man ständigt ställa sig frågor som "varför här?" och "vad blir effekten?" Man kan dessutom gå längre och ställa sig frågan "vad hade hänt om jag gjort på det sättet istället?"

1. Filmmusik kan skapa stämning.

Musiken kan skapa en stämning som inte syns i bild. Vi kanske ser en krigsscen och vi borde känna skräck och förfäran. Men musiken kan också leda oss till att känna något annat i scenen. Något som är hemskt i en sekvens kan till exempel göras till något ironiskt och närmast komiskt. Ett exempel där musiken spelar en sådan här viktig roll finns här: <https://youtu.be/oeN-jDGQlpQ>

2. Filmmusik kan karakterisera.

Musik kan ge en person speciella egenskaper och speciell karaktär. En till synes vanlig person kan plötsligt bli psykopat med rätt musik. Exempel finns här: <https://youtu.be/n47U-v3v1-Q>

3. Filmmusik kan skapa känslomässiga kopplingar mellan karaktärer

Musik spelar ofta en nyckelroll när det gäller att fånga upp och placera våra sympatier som åskådare/åhörare. Som i hitta Nemo. Musiktemat skapar ett känslomässigt band mellan oss i publiken och Nemo, men också mellan Nemo och hans "pappa".

Temat presenteras i början av filmen när Nemo överlever som ensamt ägg:

<https://youtu.be/QBhxgJFNpzk>

Och återkommer mitt i filmen när Nemos pappa hittar honom efter lång sökning:

<https://youtu.be/K7bNhYr3ves>

För att återigen binda samman dem när albatrossen kommer till Sydney för att berätta att Nemos pappa har lyckats ta sig till över hela havet för att hitta Nemo. Här tar musiken över hela berättelsen:

<https://youtu.be/FlaLM4bxc8?t=1m>

4. Filmmusik berätta om geografisk plats, social klass eller härkomst.

Musiken kan t.ex. få oss att känna att vi är i en speciell världsdel redan innan vi kan se det. Eller i ett kvarter för rika, på en billig bar eller en speciell typ av nattklubb. Eller vilken samhällsklass karaktärer kommer ifrån. Exempel från Titanic där västerländsk "klassisk musik" (finkultur) förstärker att hon kommer från samhällets överklass och att de befinner sig på dyr, lyxig restaurang:

<https://youtu.be/rQIYPYBDPj0>

5. Filmmusik kan ge en scen tempo.

Musikens förmåga att ge tempo och energi åt en scen är viktigare än man tror. En konstant rytm eller ökande tempo kan driva på en scen och skapa intresse och riktning framåt åt scener som visuellt kan vara intetsägande eller där man behöver stärka ett dramatiskt förlopp.

<https://youtu.be/bAWhruQYfzM?t=1m42s>

6. Filmmusik kan fungera som ett ledmotiv.

Ett ledmotiv är ett musikaliskt motiv som symboliserar en särskild person/figur, en plats, ett objekt, eller en känsla. Ett ledmotiv behöver inte bestå av en melodi, utan kan också vara ett särskilt ljud eller en effekt. Ledmotivet kan förtydliga att t.ex. en hjälte eller ett hot är på väg, utan att det syns i bild. I Jaws (Hajen) är ledmotivet tydligt och viktigt: <https://youtu.be/rW23RsUTb2Y?t=1m10s>

7. Filmmusik kan förvarna.

Det här är en av de mest tydliga funktionerna. Från det att scenen startar tycks musiken förvarna oss om att något är på väg att hända. Musik används i ett varnande syfte i så gott som varje skräckfilm:

<https://youtu.be/JJmWYGR3XY0?t=2m28s>