

# Uppgifter Filmmusik Soundtrap av Rickard Carlsson 2017

-Filmmusik är en bakgrundsmusik eller musik som beskriver och förhöjer filmens budskap eller rollfigurernas känslotillstånd. Filmmusik förekommer i nästan varje film.

I dessa Soundtrap-uppgifter får du tillgång till 16 mycket olika ljudlandskap som passar in i mer eller mindre kända filmgenrer och miljöer. I varje projekt ingår både passande utvalda instrumentspår och en del häftiga ljudeffekter. Tanken är att du ska öka din förståelse för hur musiken är uppbyggd och hur den används för att påverka våra känslor. Du kommer också konkret att få träna dig att höra vilka uppgifter olika instrument och instrumentgrupper har för att skapa en helhet i ett speciellt sammanhang.

De olika filmmusiks-projekten (inkl. tonarter och förslag på ackordföljder) är:

1. Biljakt Deckare (Tonart: Gm)
2. Bollywood (Tonart: Gm)
3. China Town Action (Ackordföljd: Bm, Dm)
4. Dark Hero (Ackordföljd: Dm, E/D)
5. HipHop Collection (Valfri tonart)
6. Karibisk Strand (Tonart: D<sup>b</sup>)
7. Känslösamt Drama (Tonart: Bm)
8. Magi & Mystik (Ackordföljd: E, E<sup>b</sup>m)
9. Paris (Ackordföljd: E<sup>b</sup>m, A<sup>b</sup>m)
10. Romantisk Dröm (Tonart: D)
11. Rymden (Ackordföljd: D, A<sup>b</sup>)
12. Skatepunk (Ackordföljd: A, E, D, E)
13. Skräckfilm (Ackordföljd: Bm, G<sup>b</sup>, B/A, Em/G, Em, Bm/D, D<sup>b</sup>7, G<sup>b</sup>sus<sup>4</sup>)
14. Tango Modern (Ackordföljd: Am, F<sup>7</sup>)
15. Urban Nightlife (Ackordföljd: D<sup>b</sup>m, G<sup>b</sup>m)
16. Vilda Västern (Ackordföljd: Dm, G)

## Kopplingar till LGR-11

**Syfte:** "Genom undervisningen ska eleverna utveckla förmågan att uppleva och reflektera över musik. Elevernas erfarenheter av musik ska utmanas och fördjupas i mötet med andras musikaliska erfarenheter. Därigenom ska undervisningen bidra till att eleverna utvecklar sina kunskaper om och förståelse för olika musikkulturer, såväl den egna som andras."

"Undervisningen ska ge eleverna förutsättningar att tillägna sig musik som uttrycksform och kommunikationsmedel."

### **Centalt innehåll Åk 4-6:**

Ljudets och musikens fysiska, tanke- och känslomässiga påverkan på människan i olika sammanhang.

Hur musik används för påverkan och rekreation och i olika rituella sammanhang.

Ord och begrepp som behövs för att kunna läsa, skriva och samtala om musicerande och om intryck samt upplevelser av musik.

Musik tillsammans med bild, text och dans. Hur olika estetiska uttryck kan samspela.

### **Centalt innehåll Åk 7-9:**

*Musicerande och musikskapande:*

Rytmsk och melodisk improvisation till trumkomp, ackordföljder eller melodislingor med röst och instrument.

Musikskapande i olika genrer, till exempel visor, ljudkompositioner och låtar.

Musikalisk gestaltning där olika uttrycksformer kombineras.

*Musikens verktyg:*

Hur rösten kan varieras i flerstämmiga, vokala uttryck i olika genrer.

Ackord- och melodiinstrument, bas och slagverk för spel i olika ton- och taktarter.

Rytm, klang och dynamik, tonhöjd, tempo, perioder, taktarter, vers, refräng och ackord som byggstenar för att musicera och komponera musik i olika genrer och med varierande instrumentation.

Digitala verktyg för musikskapande, inspelning och bearbetning.

*Musikens sammanhang och funktioner:*

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.

## Uppgifterna Filmmusik berör bl.a. följande kunskapskrav i musik Åk.6:

Betyg E	Betyg C	Betyg A
Eleven kan, utifrån egna musikaliska idéer, <b>bidra till att skapa</b> musik genom att med hjälp av röst, instrument eller digitala verktyg utgå från några enkla musikaliska mönster och former och pröva hur <b> dessa kan bidra till</b> en fungerande komposition.	Eleven kan, utifrån egna musikaliska idéer, <b>skapa</b> musik genom att med hjälp av röst, instrument eller digitala verktyg utgå från några enkla musikaliska mönster och former och pröva hur dessa kan sättas samman till en <b> i vissa delar</b> fungerande komposition.	Eleven kan, utifrån egna musikaliska idéer, <b>skapa</b> musik genom att med hjälp av röst, instrument eller digitala verktyg utgå från några enkla musikaliska mönster och former och pröva hur dessa kan sättas samman till en <b> i stora delar</b> fungerande komposition.
Eleven kan föra <b>enkla</b> resonemang om eget och andras musicerande.	Eleven kan föra <b>utvecklade</b> resonemang om eget och andras musicerande.	Eleven kan föra <b>välutvecklade</b> resonemang om eget och andras musicerande.
Eleven kan även uttrycka sig på ett <b>enkelt</b> sätt om egna musikupplevelser samt beskriva och ge exempel på hur musik kan påverka människor.	Eleven kan även uttrycka sig på ett <b>utvecklat</b> sätt om egna musikupplevelser samt beskriva och ge exempel på hur musik kan påverka människor.	Eleven kan även uttrycka sig på ett <b>välutvecklat</b> sätt om egna musikupplevelser och beskriva och ge exempel på hur musik kan påverka människor.
Dessutom kan eleven <b>med viss säkerhet</b> urskilja och ge exempel på musikaliska karaktärsdrag från olika genrer och kulturer	Dessutom kan eleven <b>med relativt god säkerhet</b> urskilja och ge exempel på musikaliska karaktärsdrag från olika genrer och kulturer	Dessutom kan eleven <b>med god säkerhet</b> urskilja och ge exempel på musikaliska karaktärsdrag från olika genrer och kulturer

## Uppgifterna Filmmusik berör bl.a. följande kunskapskrav i musik Åk.9:

Betyget E	Betyget C	Betyget A
Eleven kan även ge <b>enkla</b> omdömen om eget och andras musicerande och <b>bidra med förslag</b> som kan leda till att det musikaliska arbetet utvecklas.	Eleven kan även ge <b>utvecklade</b> omdömen om eget och andras musicerande och ge förslag som <b>efter någon bearbetning</b> kan leda till att det musikaliska arbetet utvecklas.	Eleven kan även ge <b>välutvecklade</b> omdömen om eget och andras musicerande och <b>ge förslag som kan</b> leda till att det musikaliska arbetet utvecklas.
Eleven kan, utifrån egna musikaliska idéer, <b>bidra till att skapa</b> musik genom att med hjälp av röst, instrument eller digitala verktyg pröva hur olika kombinationer av musikaliska byggstenar kan forma kompositioner som har en <b> i</b>	Eleven kan, utifrån egna musikaliska idéer, <b>skapa</b> musik genom att med hjälp av röst, instrument eller digitala verktyg pröva och <b>ompröva</b> hur olika kombinationer av musikaliska byggstenar kan forma kompositioner som <b>efter</b>	Eleven kan, utifrån egna musikaliska idéer, <b>skapa</b> musik genom att med hjälp av röst, instrument eller digitala verktyg pröva och <b>ompröva</b> hur olika kombinationer av musikaliska byggstenar kan forma kompositioner som har

<p><b>huvudsak fungerande</b> form. Dessutom kan eleven kombinera musik med andra uttrycksformer så att de olika uttrycken <b>i någon mån</b> samspelar.</p>	<p><b>någon bearbetning har en fungerande</b> form och <b>karaktäristisk</b> stil. Dessutom kan eleven kombinera musik med andra uttrycksformer så att de olika uttrycken <b>relativt väl</b> samspelar.</p>	<p>en <b>fungerande</b> form och en <b>karaktäristisk</b> stil. Dessutom kan eleven kombinera musik med andra uttrycksformer så att de olika uttrycken <b>väl</b> samspelar.</p>
<p>Eleven kan föra <b>enkla</b> och <b>till viss del underbyggda</b> resonemang om musikens olika funktioner och vilken betydelse den har och historiskt har haft för individer och samhällen.</p>	<p>Eleven kan föra <b>utvecklade</b> och <b>relativt väl underbyggda</b> resonemang om musikens olika funktioner och vilken betydelse den har och historiskt har haft för individer och samhällen.</p>	<p>Eleven kan föra <b>välutvecklade</b> och <b>väl underbyggda</b> resonemang om musikens olika funktioner och vilken betydelse den har och historiskt har haft för individer och samhällen.</p>
<p>Dessutom kan eleven i <b>viss utsträckning</b> urskilja och jämföra musikaliska karaktärsdrag från olika genrer, epoker och kulturer samt med <b>viss säkerhet</b> urskilja olika instrument och instrumentgrupper och beskriva deras funktion i olika sammanhang.</p>	<p>Dessutom kan eleven <b>i relativt hög utsträckning</b> urskilja och jämföra musikaliska karaktärsdrag från olika genrer, epoker och kulturer samt med <b>relativt god säkerhet</b> urskilja olika instrument och instrumentgrupper och beskriva deras funktion i olika sammanhang.</p>	<p>Dessutom kan eleven <b>i hög utsträckning</b> urskilja och jämföra musikaliska karaktärsdrag från olika genrer, epoker och kulturer samt med <b>god säkerhet</b> urskilja olika instrument och instrumentgrupper och beskriva deras funktion i olika sammanhang.</p>

## Uppgifterna:

### 1. Less is more - 3 tracks

- (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten med Filmmusik.
- Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna.
- Bestäm vilka spår som du tycker är viktigast.
- Gör din remix där du endast får använda 3 av spåren. Du får lov att klippa & kopiera – men bara med tre av spåren. (OBS: Du ska **ej** blanda in andra Soundtrap-loopar i just denna uppgift)
- Motivera ditt val – Vilka instrument och ljud använde du? Varför valde du just dessa spår? Får man fortfarande samma känsla med enbart 3 spår? Varför/varför inte?

Extrauppgift: Var det någon eller några av de andra spåren som absolut inte passade in i helheten? Motivera!

### 2. Less is more - 5 tracks

- (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten med Filmmusik.
- Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna.
- Bestäm vilka spår som du tycker är viktigast.
- Gör din remix där du endast får använda 5 av spåren. Du får lov att klippa & kopiera – men bara med fem av spåren. (OBS: Du ska **ej** blanda in andra Soundtrap-loopar i just denna uppgift)

E. Motivera ditt val – Vilka instrument och ljud använde du? Varför valde du just dessa spår? Får man fortfarande samma känsla med enbart 5 spår? Varför/varför inte?

Extrauppgift: Var det någon eller några av de andra spåren som absolut inte passade in i helheten? Motivera!

### 3. Filmmusikens Intro

A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten med Filmmusik.

B. Lyssna igenom helheten med alla spåren. Det finns en risk att du överbelastar Soundtrap eftersom det är så många spår. (Tips: Man kan eventuellt på fliken "Inställningar" sänka "Ljudkvalitén" till "Medium" eller "Låg".) Du kan även ta bort spår som du inte alls tänker använda.

C. Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna. (Testa också att kombinera flera spår tillsammans genom att trycka på flera hörlurar) Tips: Du kan behöva flytta hela spåret upp eller ner för att få bättre översikt.

D. Du ska nu göra ett riktigt bra **Intro** på musiken genom att sortera upp och mixa om dessa spår. Introt ska hjälpa lyssnaren att komma in i rätt stämning – därför måste du noga tänka igenom hur du ska lyckas med detta. Du ska alltså **INTE** bara köra igång alla spåren samtidigt. Låt ett eller några få spår väcka lyssnarens intresse i början. Sedan ska det på ett genomtänkt sätt byggas på med fler spår efterhand.

Du kan välja att "tona in" volymen på varje spår eller låta det börja direkt men bestäm först om varje ljud verkligen behövs för att det ska låta bra. Om du inte märker någon skillnad kanske du ska ta bort det.

E. Ditt Intro ska vara under 1 minut långt.

F. Beskriv hur du tänkte och gjorde för att skapa ditt Intro. Vilka instrument och ljud använde du? Varför? Vilka känslor ville du ge lyssnaren med detta Intro?

Extrauppgift: Var det någon eller några av de andra spåren som absolut inte passade in i helheten? Motivera!

### 4. Filmmusikens Outro

A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.

B. Lyssna igenom helheten med alla spåren. Det finns en risk att du överbelastar Soundtrap eftersom det är så många spår. (Man kan eventuellt på fliken "Inställningar" sänka "Ljudkvalitén" till "Medium" eller "Låg".) Du kan även ta bort spår som du inte alls tänker använda.

C. Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna. (Testa också att kombinera flera spår tillsammans genom att trycka på flera hörlurar) Tips: Du kan behöva flytta hela spåret upp eller ner för att få bättre översikt.

D. Du ska nu göra ett riktigt bra **Outro** på musiken genom att sortera upp och mixa om dessa spår. Musiken ska alltså **INTE** bara stoppas abrupt. Välj en del av låten där man kan höra ganska många spår tillsammans. Ta bort alla övriga spår du inte tänker använda.

Börja därefter på ett genomtänkt sätt göra en avslutning på låten t.ex. genom att ta bort spår efterhand.

Tips: Du kan välja att "tona ut" volymen på varje spår eller låta det stoppa direkt men tänk på att det inte ska låta "hackigt" eller "avklippt".

E. Ditt Outro ska vara under 1 minut långt.

F. Beskriv hur du tänkte och gjorde för att skapa ditt Outro. Vad var det sista dina lyssnare fick höra i låten Varför? Vilka känslor ville du ge lyssnaren med detta Outro?

Extrauppgift: Var det någon eller några av de andra spåren som absolut inte passade in i helheten? Motivera!

## 5. Nya Beats

A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.

B. Lyssna igenom helheten med alla spåren. Det finns en risk att du överbelastar Soundtrap eftersom det är så många spår. (Man kan eventuellt på fliken "Inställningar" sänka "Ljudkvalitén" till "Medium" eller "Låg".) Du kan även ta bort spår som du inte alls tänker använda.

C. Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna. (Testa också att kombinera flera spår tillsammans genom att trycka på flera hörlurar) Tips: Du kan behöva flytta hela spåret upp eller ner för att få bättre översikt.

D. Du ska nu ta bort alla trumspår och slagverksspår och lägga till egna. Du kan antingen välja Soundtrap-loopar eller spela in egna trummor med Midi-filer och Instrument.

E. På vilket sätt blev låten annorlunda nu? Blev den bättre eller sämre? Hur tänkte du när du valde just dessa trummor? Passar musiken fortfarande till denna sortens film?

## 6. Rappa skolboken

A. Öppna projektet "HipHop Collection 1"

B. Hämta någon av dina skolböcker eller häften. Det spelar ingen roll vilket ämne det är.

C. Kombinera ihop några av HipHop-looparna så att låten blir minst 1 minut lång. Bestäm vilka trumloopar som verkligen passar bäst och kopiera dessa utan att blanda in för mycket nytt hela tiden.

D. Ta bort de spår som du inte använder.

E. Lägg på ett nytt spår med mikrofon. Här ska du nu "Rappa" ett utvalt stycke från din skolbok. Tänk på att rytmisera din rap så att det verkligen stämmer till trumrytmen.

F. Blev du nöjd mer resultatet? Varför/Varför inte? Hur hade man kunnat göra det annorlunda?

Extrauppgift: Var och hur skulle man kunna göra Graffiti som passar till din rappade skolbok? Vad ingår mer i HipHop-kulturen? Var någonstans i världen skulle man kunna spela in en film med HipHop-tema? Motivera ditt svar.

## 7. Vem ska bort?

A: Läraren väljer ut ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.

B: Läraren preparerar projektet och lägger till ett spår som inte alls passar ihop med de andra. T.ex. Loopar med främmande taktart, tempo eller tonart.

C: Namnge projektet med t.ex "Vem ska bort Ver 1".

D: Dela projektet med eleverna.

E: Eleverna ska så snabbt som möjligt hitta det "felaktiga" spåret, ta bort det och spara.

F: Var det någon av eleverna som tänkte på något annat sätt och valde bort något oväntat? Finns det alltid ett absolut "facit" eller "rätter eller fel" i musiken?

## 8. Filmdialog

A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.

B. Eleverna ska jobba i små grupper.

C. Lyssna igenom musiken för att komma in i rätt stämning. Kopiera eventuellt loopar som ska upprepas och ta bort loopar som inte behövs.

OBS: Det finns en risk att du överbelastar Soundtrap eftersom det är så många spår. (Man kan eventuellt på fliken "Inställningar" sänka "Ljudkvalitén" till "Medium" eller "Låg".)

D. Skriv en kortare dialog som passar in i filmens tema eller miljö. Alla i grupper ska höras i dialogen.

Språk: svenska eller engelska.

E. Spela in dialogen i Soundtrap. Stäng av ljudet på de andra spåren. Sitt nära mikrofonen så att det blir bra ljud.

F. Mixa ihop dialogen med den övriga musiken så att det bildas en passande helhet. Välj hur det ska varvas mellan tal och musik. Se till att volymerna blir fungerande i förhållande till vartannat. (Använd eventuellt volym-automation i Soundtrap)

Tips: Lägg gärna på effekten "Compressor" på din inspelade dialog för att få ett jämnare ljud. Testa också olika inställningar med effekten "Reverb" om dialogen ska låta som man är i ett litet rum eller en stor ekande ishall.

G. Spela upp för övriga klassen. Tillämpa eventuellt kamratbedömning. Förstår man vad som händer? Kommer lyssnaren i rätt känsla. Är det en bra balanserad "mix"?

## 9. Crazy Filmdialog

A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.

B. Eleverna ska jobba i små grupper.

C. Lyssna igenom musiken för att komma in i rätt stämning

D. Skriv en kortare dialog. Denna gång ska dialogen **absolut inte** passa in i filmens tema eller miljö. Alla i grupper ska höras i dialogen. Använd gärna humor och överraskningar (men inga kränkningar såklart) Kan någon i gruppen kanske härma någon rolig dialekt eller speciell brytning?

Språk: svenska eller engelska.

E. Spela in dialogen i Soundtrap. Stäng av ljudet på de andra spåren. Sitt nära mikrofonen så att det blir bra ljud.

F. Mixa ihop dialogen med den övriga musiken så att det bildas en tydlig helhet. Välj hur det ska varvas mellan tal och musik. Se till att volymerna blir fungerande i förhållande till varannat. (Använd eventuellt volym-automation i Soundtrap)

Tips: Lägg gärna på effekten "Compressor" på din inspelade dialog för att få ett jämnare ljud. Testa också olika inställningar med effekten "Reverb" om dialogen ska låta som man är i ett litet rum eller en stor ekande ishall.

G. Spela upp för övriga klassen. Tillämpa eventuellt kamratbedömning. Förstår man vad som händer? Kan lyssnaren uppfatta skämten eller ironin. Är det en bra balanserad "mix"?

## 10. Storfilm 2 minuter (mer krävande)

A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.

B. Lyssna igenom helheten med alla spåren. Det finns en risk att du överbelastar Soundtrap eftersom det är så många spår. (Man kan eventuellt på fliken "Inställningar" sänka "Ljudkvaliteten" till "Medium" eller "Låg".) Du kan även ta bort spår som du inte tänker använda.

C. Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna. (Testa också att kombinera flera spår tillsammans genom att trycka på flera hörlurar) Tips: Du kan behöva flytta hela spåret upp eller ner för att få bättre översikt.

E. Du ska nu ordna alla spåren så att man upplever att musiken har:

**Intro** (där lyssnaren blir förberedd och kommer i stämning)

**A-del** (där du har valt ut vissa av spåren som passar ihop – kanske som en slags "vers")

**B-del** (där du har valt ut några av de andra av spåren som passar ihop – kanske som en slags "refräng" eller variation på A-delen)

**Outro** (där lyssnaren känner att alla idéerna presenterats färdigt och får en passande "eftersmak")

(OBS: Du ska **ej** blanda in andra Soundtrap-loopar i just denna uppgift)

F. Låten ska totalt bli max 2 minuter lång

G. Beskriv hur du tänkte när du genomförde detta. Blev resultatet som du hade tänkt dig? Motivera. Vad hade man kunnat göra annorlunda om man haft mer tid?

## 11. Mischmasch

- A. (Läraren eller eleven) Välj ett filmtema från de 16 olika Soundtrap-projekten.
- B. Lyssna igenom helheten med alla spåren. Det finns en risk att du överbelastar Soundtrap eftersom det är så många spår. (Man kan eventuellt på fliken "Inställningar" sänka "Ljudkvalitén" till "Medium" eller "Låg".) Du kan även ta bort spår som du inte tänker använda.
- C. Lyssna igenom "ett spår i taget" genom att trycka på hörlurarna. (Testa också att kombinera flera spår tillsammans genom att trycka på flera hörlurar) Tips: Du kan behöva flytta hela spåret upp eller ner för att få bättre översikt.
- D. Du ska nu välja ut endast ett av alla spåren som du tycker är mest intressant. Ta bort alla övriga spår.
- E. Fyll på med Soundtrap-loopar och/eller midiinstrument och gör en helt ny komposition. Tänk på att använda passande ackord och tonarter, taktarter och tempon.
- F. Spela upp för övriga klassen och låt de gissa från vilket filmprojekt det var hämtat ifrån.