

## **HUR TRAILERMUSIK PÅVERKAR FÖRVÄNTNINGARNA PÅ ETT SPEL**

Effekterna och konsekvenserna av  
instrumentation i en spel-trailer

## **HOW TRAILER MUSIC AFFECTS THE EXPECTATIONS OF A GAME**

The effects and consequences of the music  
choice in a game trailer

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik  
och berättande  
Grundnivå 30 högskolepoäng  
Vårtermin 2017

Arvid Wiesand

Handledare: Ann-Britt Werner  
Examinator: Markus Berntsson

# Sammanfattning

Trailers har använts för att förmedla filmer och spels budskap i snart ett århundrade. Denna studies syfte är att undersöka hur genre, upplevelse av spelmoment och känsla förändras mellan tre olika versioner av samma trailer. De två första versionerna innehåller symfonisk respektive elektronisk instrumentation och den tredje versionen endast ljudeffekter.

En kvalitativ metod i form av semistrukturerade intervjuer användes för att ta fram deltagarnas svar och 12 personer i åldrarna 18 – 30 år deltog i studien. Fyra för varje version av trailer. Deltagarna fick först besvara en mindre enkät med grundläggande information. De fick sedan se en version av trailern och till sist delta i en intervju kring hur de upplevde genre, spelmoment och känsla.

Undersökningen visade att instrumentationen och frånvaron av musik påverkade deltagarnas svar. Framtida forskning och vidare arbete är nödvändigt för att ta fram ett resultat med högre validitet.

**Nyckelord:** [trailers, trailermusik, instrumentation, genre, musik]

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund</b>	<b>2</b>
2.1	Musikgenrer i spel	2
2.2	Trailers och Trailermusik	3
2.2.1	Trailerkonventioner	4
2.2.2	Tidigare forskning	4
2.3	Musik och marknadsföring	5
2.4	Instrumentation	5
2.4.1	Symfoniska instrument	6
2.4.2	Elektroniska instrument	6
<b>3</b>	<b>Problemformulering</b>	<b>7</b>
3.1	Metodbeskrivning	7
3.2	Urval	8
3.3	Datainsamling	8
3.4	Dataanalys	9
<b>4</b>	<b>Genomförande/Implementation/ Projektbeskrivning</b>	<b>11</b>
4.1	Förstudie	11
4.1.1	Trailers med symfonisk instrumentation	11
4.1.2	Trailers med elektronisk instrumentation	12
4.2	Artefakt	14
4.2.1	Visuellt material	15
4.2.2	Symfonisk version	16
4.2.3	Elektronisk version	16
4.3	Intervjuutformning	17
4.4	Pilotstudie	18
<b>5</b>	<b>Utvärdering</b>	<b>19</b>
5.1	Presentation av undersökning	19
5.2	Analys	21
5.2.1	Analys av upplevd genre	22
5.2.2	Analys av upplevd spelmomentsuppfattning	23
5.2.3	Analys av upplevd känsla	24
5.3	Slutsatser	25
<b>6</b>	<b>Avslutande diskussion</b>	<b>26</b>
6.1	Sammanfattning	26
6.2	Diskussion	27
6.3	Framtida arbete	28
	<b>Referenser</b>	<b>30</b>

# 1 Introduktion

Musik har varit en del av trailers sedan tidigt 1900-tal och används för att knyta samman visuella element och skapa känslor hos tittaren. Trailers spelar stor roll i hur spel och filmer marknadsförs och skapar höga förväntningar på spel/filmer hos olika målgrupper. Denna studie syftar att undersöka hur instrumentationen i musiken till en trailer påverkar ett spels upplevda innehåll. Hur uppfattas spelet beroende på instrumentation i trailermusiken? Studien syftar också att undersöka hur frånvaron av musik kan påverka deltagarnas upplevelse av genre, spelmoment och känsla i en trailer.

Bakgrundskapitlet beskriver de teorier och områden som ligger till grund för arbetet. Musikgenrer och konventioner inom trailermusik förklaras samt hur musik och trailers används inom marknadsföring. Även olika typer av instrumentation beskrivs i bakgrundskapitlet.

I problemformuleringen förklaras undersökningens syfte och den kvalitativa metod som användes i studien. Även urval, datainsamling och dataanalys behandlas i detta kapitel.

Artefakten i studien består av en trailer med tre versioner. Version A innehåller symfonisk instrumentation, version B innehåller elektronisk instrumentation och version C endast ljudeffekter. För att skapa artefakten på ett legitimt sätt genomfördes en förstudie med fokus på att analysera trailers instrumentation och de konventioner som använts i dem.

Denna studie behandlar kvalitativ data och efterfrågar deltagares reflektioner och svar som sedan bryts ner till mindre delar. Dessa delar jämförs sedan mellan deltagare som sett olika versioner av trailern.

## 2 Bakgrund

Nedan följer den litteratur och forskning som legat till grund för undersökningen. Informationen rör genre och musikgenrer i spel, termen trailer och användningen av musik inom trailers, instrumentation i trailers, trailerkonventioner samt användandet av musik inom marknadsföring.

Genre kan definieras som en films semantiska och syntaktiska delar (Altman 1986 s 30). Semantik bidrar med byggstenar som sedan får en plats i miljön, syntaxen. De semantiska delarna kan vara dinosaurier som befinner sig i antikens Rom (syntaktiska delen). Särskilda semantiska och syntaktiska delar blir till en specifik genre och beroende på vilken del som är mest utvecklad kan den andra delen förändras men genren förblir samma (Altman 1986 s 30).

### 2.1 Musikgenrer i spel

Under 1970- och 1980-talet började spelindustrin att definiera genrer inom spel för att enklare kunna marknadsföra dem och hitta den optimala målgruppen (Campbell-Kelly 2004, s 45). Spelarna fick också lättare att förstå vilken typ av spel som såldes till dem då många aspekter ur en specifik genre var likadana för alla spel. För trailers är spelets genre en viktig aspekt att använda för att göra marknadsföringen tydlig för konsumenten.

Pieter Jacobus Crathorne undersöker i sin studie från 2010 vilka musikgenrer som är mest prominenta inom olika typer av spelgenrer (Crathorne 2010). Studien bygger huvudsakligen på analyser av kända spelgenrer och de spel som är störst inom sin genre. Crathorne menar att musik i spel inte enbart kan analyseras med vanliga musikgenrer i åtanke. Musikens integration i spelet spelar också en viktig roll för hans analys. De genrer som Crathorne beskriver är skjutspel, rollspel, skräckspel, strategispel, racingspel, fightingspel och pussel. Inom dessa kategorier väljer Crathorne sedan exempel på spel och analyserar deras musik i förhållande till genren de existerar inom (Crathorne 2010).

Rollspel förknippas mycket med filmmusik och använder ofta musik som är kopplad till en viss plats eller en speciell karaktär i spelet. Crathorne tar upp spelserien Final Fantasy där kompositören Nobuo Uematsu skrivit majoriteten av musiken (Crathorne 2010). Final Fantasy serien har mycket framgångsrik musik och spelen innehåller ofta långa filmiska sekvenser. I en studie av Sean Leonard (2001) citeras en intervju med Nobuo Uematsu kring skillnader mellan att skapa spelmusik och filmmusik. Uematsu svarar att spel ofta kräver mer melodiska element eftersom de visuella delarna inte ger samma realistiska känsla som film.

Pussel spel beskrivs också av Crathorne (2010). Musiken i dem är ofta repetitiv och i många pussel spel finns endast ett stycke som upprepas genom hela spelet. Eftersom spelen numera är mer vanliga på webben och på mobiltelefoner är det viktigt att deras filstorlek begränsas. Musik tar upp mycket utrymme lagringsmässigt och för att hålla ner filstorleken används ofta bara ett eller några få musikstycken (Crathorne 2010).

Eric Pidkameny har också studerat musik i förhållande till spel och skriver om genren grafiska äventyr i sin studie *Levels of Sound* (Pidkameny 2002). Den grafiska äventyrsgenren är mycket inriktad på att utforska världen och lösa pussel. Den innehåller sällan destruktiva moment. Musiken är mycket ambient och repetitiv för att spelaren ska kunna ta lång tid på sig med utforskande och pussel (Pidkameny 2002). Ambient musik är enligt

Nationalencyklopedin så diskret att den blir en del av rummets ljudbild. Den började under 1990-talet även kallas atmosfärisk musik (Nationalencyklopedin, ambient 2017).

## 2.2 Trailers och Trailermusik

Cambridge Dictionary definierar en trailer som:

*An advertisement for a film or a television or radio programme, consisting of short parts taken from it* (Cambridge Dictionary u.å)

Trailern skapades under tidigt 1900-tal och enligt Lisa Kernan kan historien kring trailers delas in i tre perioder. Den första är den klassiska eran från tidigt 1900-tal fram till 1950. Under denna tid skapade filmstudios bara filmer för en enda stor målgrupp (Kernan 2004, s 79). Den andra perioden är åren 1950 till 1975. Marknadsföring kring film tog fart och olika genrer inom film framkom samtidigt som trailers behövde skraddarsys för den filmgenre de ingick i (Kernan 2004, ss 120-121). Den tredje perioden sträcker sig från 1975 till nutid och den utmärker sig främst för stora "blockbuster" filmer med så stora målgrupper som möjligt. Ordet "blockbuster" betyder kortfattat jättesuccé och syftar till filmer som har stora budgetar och drar in stora mängder pengar. Perioden startade med filmen *Hajen* (1975) och filmer började nu även marknadsföras med produktplacering. Produktplacering innebär att objekt eller miljö i en film används i marknadsföringssyfte. I filmen *Skyfall* (2012) dricker karaktären James Bond ölen Heineken. Detta har inget syfte förutom att marknadsföra Heineken och företaget Heineken fick betala en stor summa på 45 miljoner dollar för att vara med i filmen (Child 2012). Trailers för "blockbuster" filmer skapades nu med hjälp av koncept för särskilda genrer och filmtyper vilket gjorde dem mer förutsägbara. (Kernan 2004, ss 163-164).

Trailermusik kan vara vilken musik som helst men bör passa in i sitt visuella sammanhang genom det som Michel Chion kallar Empathetic/Anempathetic sound (Chion 1994, ss 8-9). Musik kan återspegla känslorna som ges visuellt eller agera i dissonans med dem.

Winnifred Phillips beskriver olika former av trailers som används inom spelbranschen i sin bok *The Composers Guide to Game Audio*. Den trailer som ofta skapas först kallar hon pitch trailer och den agerar som en demoversion för att sälja spelets koncept till andra inom spelföretaget (Phillips 2014, s 145). En pitch trailer visas aldrig för allmänheten men trots det kan kompositörer anlitas för att skapa musik för den. Detta sker ofta för att högt uppsatta chefer i spelföretag kan ge godkännande åt mindre projekt baserat på dess pitch trailer (Phillips 2014, s 145). Många spelutvecklare fortsätter sedan med att skapa en teaser trailer och den används huvudsakligen för att sprida information om att ett spel är under utveckling. Denna typ av trailer behöver inte innehålla något substantiellt material från spelet men ofta visas spelets logotyp upp i slutet av trailern. En teaser trailer kan innehålla licenserad musik men också nykomponerad musik som senare också används i spelet (Phillips 2014, ss 146-147).

Phillips förklarar även hur trailerskapande ofta har mer att göra med marknadsföringsdelen av spelet än att skapa musik för spelet i sig. Om annan musik än originalmusiken från spelet ska komponeras till trailern är det marknadsföringsavdelningen som ofta avgör vilken musik de vill ha. Då måste kompositören förhålla sig till dem istället för spelets utvecklare (Phillips 2014, ss 154-155).

För att skapa spänning och öka intresset för ett spel kan en serie med trailers släppas precis innan spelet introduceras på marknaden (Phillips 2014, s 154). Ett exempel på detta är spelet *Mass Effect: Andromeda* (Bioware 2017). Spelet visades först upp med en trailer på spelkonventet E3 år 2015. Sedan visades många olika trailers upp några månader innan spelets släppdatum. Det finns två cinematiska trailers, två E3 trailers, en tech trailer som visar spelets grafiska kapacitet, en gameplay trailer och en gameplay serie med tre videos. Spelet släpptes den 23 mars 2017.

### 2.2.1 Trailerkonventioner

Mike Flanagan (2012) skriver i artikeln *How to Edit a Trailer That Will Get Your Film Noticed* om hur musik blev en stor del av trailers redan under början av 1980-talet då MTV-generationen växte upp. Musiken kan förstärka olika aspekter ur trailern och koppla samman scener. Hjärnan skapar då ett samband mellan scenerna som försvinner om musiken tas bort. Flanagan beskriver även hur trailermusik kan maskera brister i bild och ändra fokus hos tittaren samtidigt som den ger information om en film (Flanagan 2012).

Enligt Daniel Nielsen i artikeln *Trailer Mixing and Music* bör en trailer efterlikna filmens komposition i en mindre skala. Det finns en början, en mitt och ett slut (Jackson 2006). De tre olika delarna beskrivs även av Jonathan Wright i artikeln *Tips for Composing Trailer Music*. Wright anser även att varje del bör vara cirka 30 sekunder för att sedan expanderas om så behövs. Den sista delen bör också avslutas tvärt då musiken når klimax (Wright 2016).

De tre delarna som en trailer bör vara uppbyggd av kan översättas till en spänningskurva inom musiken som för intensiteten uppåt för att nå klimax precis i slutet av trailern.

### 2.2.2 Tidigare forskning

Betydelsen av musiken i trailers är mycket stor enligt undersökningen *THE ROLE OF MUSIC IN MOTION PICTURE ADVERTISING AND THEATRICAL TRAILERS: ALTERING MUSIC TO MODIFY EMOTIONAL RESPONSE AND GENRE EXPECTATIONS* (Strobin, Hunt J. B, Spencer, Hunt T. G. 2015). Undersökningen analyserade responsen från deltagare som såg 4 olika versioner av en trailer till filmen *The Secret Life of Walter Mitty* (2013). Det som skilde de olika versionerna var endast musiken. Musiken kom från ett nyskapat stycke av Mike Zarin men också från kända låtar som *I hate to say i told you so* (Fitzsimmons 2000) av the Hives och *Roar* (Hedfors, Ingrosso 2013). Den sista versionen i undersökningen var helt utan musik.

Deltagarna fick först svara på hur viktig de tycker musiken är i en trailer. Majoriteten svarade att musik inte har någon större påverkan på en trailer men resultatet visade annorlunda. Hypotesen i undersökningen var tvådelad. Den första delen bestod av att deltagarna kommer känna olika känslor beroende på vilken musik som spelas i trailern. Den andra, att deltagarna kommer uppfatta genrerna annorlunda beroende på musikvalet. Hypotesen besvaras i båda fallen av resultatet från undersökningen.

Resultatet av de högst valda alternativen inom genre för varje version av trailern.

V1 Action/Adventure (38.6%), Fantasy/Science Fiction (18.6%) and Drama (12.9%)

V2 Action/Adventure (45.6%), Comedy (19.3%) and Fantasy/Science Fiction (10.5%)

V3 Action/Adventure (35.9%), Comedy (28.1%) and Drama (23.4%)

V4 Action/Adventure (37.0%), Drama (21.7%) and Comedy (17.4%)

Versionen V2 med *I hate to say i told you so* (Fitzsimmons 2000) eller V3 *Roar* (Hedfors, Ingrosso 2013) gjorde att deltagarna upplevde att filmen förmodligen skulle innehålla mer komik än de andra två versionerna. Musikens påverkan på vilken känsla deltagarna upplevde var också markant samtidigt som de tidigare svarat att musiken inte gör någon större skillnad för en trailer. Resultatet tyder på att musik stimulerar känsla och genreuppfattning delvis undermedvetet (Strobin et al. 2015).

## 2.3 Musik och marknadsföring

I videon *SoundWorks Collection - Epic Trailer Music Composer Yoav Goren* (2013) förklarar Goren hur det är helt annorlunda att skriva musik för trailers än för film. Goren är en trailerkompositör och var med och grundade företaget Immediate Music år 1993. Tillsammans med Jeffrey Fayman har Goren skapat musik för trailers till filmer som *Pirates of the Caribbean: At World's End* (2007), *Avatar* (2009) och *Iron Man* (2008).

I en filmkomposition är det enligt Goren viktigt att skapa musik som ger undermedvetna känslor. Att trailermusiken återspeglar filmmusiken är inte särskilt viktigt men trailermusiken måste passa väl in med marknadsföringen av filmen (Coleman 2013). Det finns tydliga exempel på detta från moderna trailers som trailer 2 till filmen *Warcraft: The Beginning* (2016). Filmen som är en episk fantasyberättelse med storslagna slag och magiska platser förmedlar en genre som ofta ackompanjeras av orkestrala stycken. I trailern spelas dock elektronisk musik som känns mer passande till ett sci fi-äventyr. I kommentarerna till trailern på *Youtube.com* (Google 2017) har detta uppmärksammats hundratals gånger och skapat stor dissonans mellan musik och bild i trailern (*Warcraft - Trailer 2 (HD)* 2016). Musiken följer trailerns spänningskurva men har helt annan instrumentation än vad som vanligtvis används.

Enligt Jean-Philippe Galan är det inom marknadsföring mycket vanligt att använda musik för att försöka sälja in produkter. Galan anser också att lyssnandet ofta sker undermedvetet och musikens påverkan på beteende och uppfattning är sällan känt (Galan 2009). Galan har i sin studie undersökt hur tempo och stil på musiken påverkar hur människor upplever överensstämmelse mellan musik och bild i reklamfilm (Galan 2009). Studiens resultat visar att tittaren är mycket mer benägen att tycka om reklamfilmen i sig och köpa produkten om hen gillar musiken som spelas. Om musik och bild passar ihop upplevs också reklamfilmen som mer positiv enligt tittaren (Galan 2009).

## 2.4 Instrumentation

Definitionen av instrumentation från Nationalencyklopedin:

*Instrumentation, orkestrering, konsten att fördela stämmor eller enstaka ljud på olika musikinstrument eller andra ljudkällor i en ensemble* (Nationalencyklopedin, instrumentation 2017).

I kapitel fyra analyseras vanligt förekommande instrumentation i trailers och nedan beskrivs de instrument som hör till olika typer av instrumentation och var de ofta används.



### 2.4.1 Symfoniska instrument

Den första som beskrev och dokumenterade instrumentation i modern tid var Hector Berlioz i boken *A Treatise on Modern Instrumentation* från 1844. Richard Strauss uppdaterade boken med modernare exempel år 1905. Den version av boken som referenserna tagits ifrån är en översatt version från år 1884. I boken beskrivs de instrument som ingår i en klassisk symfoniorkester. Berlioz delade in instrumenten i tre huvuddelar med mindre grenar av specifika instrument inom sig. Stränginstrument innefattar alla instrument som har strängar och de kan sedan delas upp i de som spelas med fingrarna och de som spelas med stråke samt klaviaturinstrument som har strängar (Berlioz 1884 s 4). Exempel på dessa är gitarr och fiol. Blåsinstrument innebär de instrument som spelas med hjälp av lufttryck. Dessa delade Berlioz in i träblåsinstrument, bleckblåsinstrument, klaviaturinstrument som spelas med lufttryck samt den mänskliga röstens ljud (Berlioz 1884 s 4). Klarinett, trumpet och en orgel är exempel på blåsinstrument. Den tredje huvuddelen av symfonisk instrumentation är slagverk och Berlioz delade upp delen i två mindre grupper. Den ena syftar på de instrument som producerar toner likt stråkinstrument och blåsinstrument, den andra på de som producerar ljud snarare än toner (Berlioz 1884 s 4).

De symfoniska instrumenten används ofta av filmkompositörer som John Williams i t.ex. filmen *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977), Hans Zimmer i filmen *Inception* (2010) och Howard Shore i filmen *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012). Inom trailers för spel finns exempel på användningen av symfonisk instrumentation. Spelet *Rime* (Tequila Works 2017) visas upp med en trailer som innehåller symfoniska instrument som fiol, cello och kör.

### 2.4.2 Elektroniska instrument

Elektroniska instrument uppkom senare under början 1900-talet och beskrivs av Peter Manning i boken *Electronic and Computer Music* (Manning 2004 ss 3 - 4). Manning förklarar hur de elektroniska instrumenten har utvecklats från början av 1900-talet till början av 2000-talet. Tidiga instrument var Teleharmonium, Theremin, Trautonium och Hammondorgel (Manning 2004 ss 3 - 8). Enligt Nationalencyklopedin kan elektroniska instrument delas in i ett antal grupper där de mer vanliga är synthesizers, samplers och trummaskiner (Nationalencyklopedin 2017). Synthesizer definieras som ett elektroniskt musikinstrument enligt Nationalencyklopedin (Nationalencyklopedin, synthesizer 2017). En sampler är en apparat som spelar in redan existerande musik som sedan kan klippas för att skapa ny musik (Cambridge Dictionary, sampler u.å). En trummaskin spelar upp ljudet av trummor och slagverk (Cambridge Dictionary, drum machine u.å)

Trailers som använder sig av elektroniska instrument är bland annat trailern till spelet *Vane* (Friend & Foe 2017). I trailern används synthesizers för att skapa melodi, basgång och en arpeggioslinga.

Det finns även exempel på trailers som använder både symfoniska och elektroniska element i sina kompositioner. I trailern för spelet *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games 2014) används synthesizers främst i första halvan av trailern för att sedan lägga på fler symfoniska instrument som kör och olika stråkinstrument.

### 3 Problemformulering

En stor del i spelindustrin idag är de enorma förväntningarna som människor har på kommande spel. Media och reklam för stora spel ses miljontals gånger och ökar intresset hos spelarna. Ett exempel på detta är spelet *Battlefield 1* (Dice 2016) där den officiella trailern setts över 50 miljoner gånger på sidan Youtube (*Battlefield 1 Official Reveal Trailer* 2016). Hur påverkar musiken en trailers egenskaper och människors förväntningar? Trailers är viktiga inom både spel- och filmindustrin men tidigare undersökningar kring musikens roll i trailers och musikens påverkan på tittaren är i stort sett alltid inriktade på film/filmtrailers. Det kan vara svårt att förmedla interaktivitet via en trailer till ett spel då en trailer inte går att spela. Även om spelmomenten visas upp går det inte att veta hur tittaren kommer interagera med spelet. Spelet *No Man's Sky* (Hello Games 2016) blev otroligt populärt på internet redan långt innan det släpptes i augusti 2016 men det blev en stor besvikelse för många spelare. I marknadsföringen och de trailers som visades beskrevs det inte vilka spelmoment som spelet faktiskt innehöll samt hur repetitivt spelet var. Kunde annan musik i spelets trailers förändrat situationen?

Problemformuleringen som legat till grund för denna undersökning lyder:

*Hur uppfattas symfonisk och elektronisk instrumentation i förhållande till det visuella innehållet i en trailer och hur påverkar det uppfattningar kring genre och spelmoment i ett spel?*

#### 3.1 Metodbeskrivning

En artefakt bestående av en trailer skapades. Trailern fick sedan tre olika versioner: A, B & C. De två första versionerna (A, B) innehöll samma musikstycke men skiljde sig åt inom instrumentation. Den tredje versionen av trailern (C) hade inte någon musik alls och var tyst. Den grafiska delen av trailern togs från spelet *Remembrance* (Tundra 2016) och såg likadan ut i alla tre versionerna. Musiken från original trailern togs bort och ersattes sedan med de nya styckena. Instrumentationen i musiken var symfonisk i version A och elektronisk i version B. Notmaterialet och tempot var dock samma i båda versionerna. En förstudie genomfördes innan arbetet med artefakten för att analysera liknande trailers och undersöka vilka typer av instrumentation som ofta förekommer.

Musiken till version A och B skapades sedan baserat på förstudien och de konventioner som beskrivits i bakgrundskapitlet. Det var viktigt att styckets notation och form inte främjade en viss typ av instrumentation och att stycket var anpassat för både elektroniska och symfoniska instrument.

Deltagarna som deltog i studien delades upp i tre grupper. Grupp nummer ett såg version A. Grupp två såg sedan version B. Den tredje gruppen agerade kontrollgrupp och såg version C som inte innehöll någon musik. Efter att ha sett en trailer blev deltagarna intervjuade. Det som efterfrågades av deltagarna var uppfattning om vilken/vilka genrer de trodde att spelet innehöll. Deltagarna blev också ombudade att ge exempel på olika spelmoment de tror spelet hade samt vilken känsla de kände för trailern/spelet. Svaren från de olika grupperna jämfördes sedan med varandra för att undersöka om genreuppfattning, spelmomentsintryck och känslor skilde sig åt mellan de olika instrumentationerna.

Grupp tre som såg den tysta versionen (C) kunde endast ge information om hur det visuella materialet upplevdes. Svaren jämfördes mot de andra två grupperna för att undersöka vilken påverkan musik har på genreuppfattning, spelmomentsintryck och känslor i trailers överlag.

Spelet *Remembrance* (Tundra 2016) skapades av gruppen Tundra under spelprojekt 2 på Högskolan i Skövde år 2016. Det är ett mindre tredjepersons äventyrsspel och fokuserar främst på utforskning och att lösa pussel. Pusslen är uppbyggda av labyrinter och grottor som spelaren måste navigera för att nå nästa punkt i berättelsen. Jag arbetade som musiker i projektet och skapade även musik till den trailer som användes vid uppvisningen av spelet. Trailern är cirka 1.30 minuter lång och visar upp mindre delar ur spelet men många mekaniker och platser har utelämnats för att spelaren ska få upptäcka dem själv. Detta gjorde denna trailer optimal för undersökningen då den inte setts av många personer samt att den har få visuella element som kan ge intryck åt deltagaren. Trailerns visuella komposition är enkel och visar främst upp spelets miljöer med svepande kamerarörelser samt en karaktär som inte gör något annat än att gå.

### 3.2 Urval

De som deltog i undersökningen var mellan 18-30 år. Åldersspannet valdes för att det är den grupp som förmodligen skulle ha störst intresse av att se liknande trailers i verkligheten och sedan köpa spelet. En äldre målgrupp utelämnades dels för att de troligtvis inte har intresse av att spela liknande spel och sällan ser trailers för dem. Deltagarna delades upp i tre grupper och fokus lades på att sprida åldrarna jämt mellan dem. Varje grupp bestod av fyra deltagare och mängden valdes för få variation i svaren från varje grupp. Ju fler deltagare som deltog desto mer legitimt blev resultatet för undersökningen. Deltagarna valdes ut baserat på deras musikkunskap och om de har någon koppling till *Remembrance* (Tundra 2016). Om det fanns en koppling och de spelat *Remembrance* (Tundra 2016) eller sett material från spelet tidigare så kommer de deltagarna bli ombudda att se trailern som ett nytt spel eller sållas bort ur studien. Studerande inom datorspeletsutveckling på Högskolan i Skövde som går andra och första året var en bra utgångspunkt i valet av deltagare då spelintresse är en viktig faktor. Om deltagarna inte hade spelintresse kunde de ha svårt att svara på frågor rörande spelmoment och spelgenrer samt att ge avancerade svar inom dessa ämnen. Jag tog kontakt med studerande på skolan och genomförde testerna i mindre separata rum för att undvika störningsmoment. Majoriteten av deltagarna gick andra och tredje året på dataspelsutveckling i Skövde.

### 3.3 Datainsamling

Insamlingen av information skedde med en kvalitativ metod i form av intervjuer. Enligt Martyn Denscombe i boken *The Good Research Guide* bör intervjuer väljas om den information som behandlas i undersökningen är grundad i känslor och upplevelser. (Denscombe 2003, s 163). Informationen som efterfrågades i undersökningen var deltagarnas intryck och upplevelser kring trailern. Denscombe anser att intervjuer kan delas in i tre olika former med olika för- och nackdelar. Den strukturerade intervjun används ofta för att samla stora mängder data och deltagarna får alla samma frågor med ett antal alternativ som svar. Frågorna kan påminna om dem som används i enkäter och strukturerade intervjuer och de har ofta en förbestämd mall (Denscombe 2003, ss 166-167 ). Semistrukturerade intervjuer följer även de en mall men det lämnas plats för sidospår. Frågorna kan ställas i olika ordning och denna form av intervju är lämpad för att erhålla mer avancerade svar (Denscombe 2003,

s 167). Slutligen beskrivs den ostrukturerade intervjun som nästan enbart fokuserar på att få deltagaren att utveckla sina svar. Det efterfrågas ofta idéer och tankar för att utforska ett problem (Denscombe 2003, s 167).

Inom arbetet användes semistrukturerade intervjuer då de var mest lämpade för undersökningen. Ostrukturerade intervjuer kan ta längre tid och inte ge svar på rätt frågor om deltagarna får utveckla och spekulera helt fritt i intervjun. Strukturerade intervjuer stänger ute möjligheten att utveckla svaren hos deltagarna och har för fast form för den information som söktes i studien. En grundläggande mall med frågor skapades och dessa frågor ställdes till samtliga deltagare i alla grupper. Djupare svar kunde utvecklas av deltagarna och plats lämnades åt detta. Intervjuerna spelades in och alla svar deltagarna gav transkriberades. En bestämd tidslängd på maximalt 30 minuter per intervju sattes för att arbetet skulle bli klart inom tidsramen.

I boken *Metodbok För Medievetenskap* av Helge Östbye, Karl Knapskog, Knut Helland och Leif Ove Larsen beskrivs de fyra kraven som ställs på forskning (Östbye et al 2002, ss 126-127). Informationskravet innebär att forskaren måste informera de som deltar i undersökningen vilken roll de har för forskningen samt vilket syfte forskningen har. Samtyckeskravet innebär att den som deltar och lämnar information i undersökningen har rätt att veta på vilka villkor deltagandet sker samt att den kan avbryta deltagandet i undersökningen när den vill. Konfidentialitetskravet innebär att informationen som lämnas av deltagarna behandlas väl så att deltagarnas integritet skyddas. Deltagarna ska inte kunna identifieras utifrån den publicerade forskningen. Nyttjandekravet innebär att den information som erhålls i undersökningen endast får användas i forskningssyfte (Östbye et al 2002, s 127).

De personer som tillfrågades fick veta att de kommer delta i en undersökning där de ska se en trailer och sedan intervjuas kring hur de upplever spelet som visas i trailern. Deltagarna fick självklart avsluta intervjun när de ville och hade ingen skyldighet att fullfölja intervjun. Deltagarna fick också veta att intervjun spelas in och resultatet av undersökningen publiceras men all medverkan sker anonymt. Undersökningen behandlade inte några personliga uppgifter eller efterfrågade känslig information.

Det är viktigt att som intervjuare försöka vara neutral mot frågorna som ställs för att inte påverka deltagare vid intervjutillfällena. Det är också viktigt att försöka behandla alla svar objektivt och utan värderingar. (Denscombe 2003, s 171).

### **3.4 Dataanalys**

Denscombe beskriver hur kvalitativ data kan ta upp mycket plats och vara svår att analysera utan referenspunkter i informationen (Denscombe 2003, s 270). Denscombe anser även att det är viktigt att namnge ljudinspelningar och nedskrivet material på ett effektivt sätt (Denscombe 2003, s 270). Materialet jämfördes först mellan deltagarna som såg samma version av trailern och sedan mellan de olika grupperna.

Kvalitativ information bryts ofta ner till små delar enligt Denscombe. Dessa delar kan vara mindre meningar eller enstaka ord som ges betydelse i analysen. Det är också vanligt att bryta ner material till generella idéer och tankar (Denscombe 2003, s 271). För undersökningen bröts det inspelade materialet ner till några genomgående idéer och ord som deltagarna hade. Vilka dessa är, är inte viktigt i början av arbetet menar Denscombe. De kan definieras tydligare då mer information från deltagarna finns tillgänglig för forskaren (Denscombe 2003, s 271).



## 4 Genomförande/Implementation/ Projektbeskrivning

Arbetet undersöker om skillnader i instrumentation i en speltrailer förändrar förväntningar kring ett spels genre och innehåll. För att undersöka olika typer av instrumentation genomfördes först en förstudie där fyra olika speltrailers analyserades. Arbetet med artefakten bygger på de analyser som samlats in genom förstudien samt de konventioner som ligger till grund för liknande speltrailers och trailers i allmänhet.

### 4.1 Förstudie

Förstudien ämnade att analysera speltrailers med liknande visuellt material som trailern för *Remembrance* (Tundra 2016). Det som analyserades är vilken instrumentation som användes och hur väl trailern följde de vanligt förekommande konventioner som beskrivs i bakgrunden.

För att hitta trailers användes webbsidan *Youtube.com* (Google 2017) där majoriteten av alla spelföretag publicerar sina trailers för allmänheten. Genom att söka efter spel som har liknande egenskaper som *Remembrance* (Tundra 2016) kunde trailers hittas. Dessa egenskaper var främst ”öppen värld” och ”utforskning”. Många resultat inom söktermerna valdes bort för att deras grafiska stil var långt från den som visas i *Remembrance* (Tundra 2016) samt att de inte fokuserade på utforskande i samma grad.

Det Eric Pidkameny skrivit kring hur grafiska äventyrsspel ofta har ambient och repetitiv musik (Pidkameny 2002) återspeglas i mindre utsträckning för de trailers som har analyserats. Repetitiv musik förekommer men kan vara svår att uppfatta då dessa trailers sällan är mer än två minuter långa. Ambient musik används förmodligen i några av de spel som dessa trailers visar upp men i själva trailermaterialet är musiken mer framträdande än vad ambient musik vanligtvis är.

Analysen har genomförts genom att aktivt lyssna efter alla instrument som använts i respektive trailer och sedan sammanställt informationen i en tabell. Även information kring hur trailern är uppdelad har analyserats och nedtecknats i tabellen.

#### 4.1.1 Trailers med symfonisk instrumentation

***The Witness*** (*The Witness* - Release Date Trailer | PS4 2015).

*The Witness* (Thekla Inc 2016) är mycket inriktat på pussel. Miljöerna och den grafiska stilen liknar den som återfinns i *Remembrance* (Tundra 2016). Musiken innehåller endast gitarr och stråkinstrument med mycket staccato teknik. Staccato innebär att stråkinstrumenten spelar mycket korta och ofta högt låtande toner (Nationalencyklopedin, staccato 2017).

Kameran rör sig genom olika miljöer och visar delar av pussel. I början av trailern tonas musiken in och en gitarr spelar en stadig åttondelsrytm i cirka 150 bpm. Efter några takter börjar en fiol spela tydligt markerade toner. Några takter efter det kommer ytterligare en fiol in och spelar det som kan uppfattas som melodin i stycket. Fiolerna försvinner sedan och en cello börjar spela samma rytm som gitarren med staccato toner. Efter åtta takter spelar fiolerna samma melodier som tidigare och sedan avslutas stycket i samband med att logotypen för *The Witness* (Thekla Inc 2016) visas. Till sist visas även vilket datum som spelet publiceras och en fiol spelar en kort fras.

**Tabell 1** Analys av instrumentation i trailern för *The Witness* (Thekla Inc 2016).

<b>Tid (min, sek):</b>	0.00 - 0.23	0.24 - 0.48	0.49 - 1.14	1.15 - 1.27
<b>Uppdelning:</b>	Del 1	Del 2	Del 3	Avslut
<b>Instrumentation:</b>	Gitarr, fiol	Gitarr, fioler cello	Gitarr, fioler, cello	Ensam fiol tonas ut.

Denna trailer följer konventionen för en tredelad komposition. Del ett avslutas cirka 20 sekunder in i trailern då fler fioler börjar spela. Del två avslutas då cellon börjar spela staccato 49 sekunder in. I *The Witness* (Thekla Inc 2016) trailer används endast ett fåtal symfoniska instrument och kompositionen innehåller inga trummor.

**Rime** (Rime Re-Reveal Gameplay Trailer - IGN First 2017).

*Rime* (Tequila Works 2017) har en visuell stil som är mycket lik den i *Remembrance* (Tundra 2016). Terrängen har liknande natur med inslag av åldrad civilisation och spelet spelas i tredjepersons vy. Trailern börjar med att kameran färdas över vattnet under en storm då vind och åska blandas med körsång av en sopran samtidigt som stråkinstrument börjar spela. Sången försvinner och stråkarna tar över då en pojke spolats upp på en strand. Kameran flyttas och följer pojken genom öns civilisation. Cirka en minut in i trailern kommer kören tillbaka och sjunger samma melodi som fiolens översta stämma. Ett piano börjar spela snabbare arpeggion i bakgrunden av ljudbilden och orkestrala trummor markerar takternas ettor. I basen spelar också brass men vilket brassinstrument det är, är svårt att urskilja. Mot slutet tonas de flesta instrumenten ut och en ensam körslinga fortsätter tillsammans med böljande pianofraser tills stråkarna tonas in och logotypen för *Rime* (Tequila Works 2017) visas.

**Tabell 2** Analys av instrumentation i trailern för *Rime* (Tequila Works 2017).

<b>Tid (min, sek):</b>	0.00 - 0.55	0.56 - 1.38	1.39 - 2.00	2.00 - 2.09
<b>Uppdelning:</b>	Del 1	Del 2	Del 3	Avslut
<b>Instrumentation:</b>	Stråkkvartett, vokal sång	Stråkkvartett, mörkare brass, piano, kör, orkestral bastrumma	Piano, sång, fiol, cello	Fiolen tonas ut blandat med ljudeffekter

Denna trailer följer också en tredelad komposition. Den första delen avslutas en minut in i trailern då många nya instrument introduceras och den andra delen avslutas cirka en minut och 39 sekunder in. Då blir musiken nedtonad och avskalad fram tills logotypen visas. *Rime's* (Tequila Works 2017) trailern använder sig främst av symfoniska instrument där stråkinstrument har mest plats i kompositionen.

#### 4.1.2 Trailers med elektronisk instrumentation

**Vane** (*Vane - PlayStation Experience 2016: 2017 Reveal Trailer* | PS4 2016).

Trailer för spelet *Vane* (Friend & Foe 2017) är satt i en apokalyptisk värld av sten och sand med vind som sveper över stora landskap. Musiken blandas först med vindljud och en röst sjunger mumlande mystiska toner samtidigt som en synt spelar långa toner. Musiken och ljuden tonas hastigt ned för att sedan tonas in igen med nya syntinstrument.

En sågtandssynt spelar ett arpeggio och det är mest prominent i musiken. Ett arpeggio är ett ackord som spelas not för not uppåt eller nedåt istället för att spela noterna samtidigt. Detta är mycket vanligt på stränginstrument som harpa eller gitarr men också förekommande inom elektronisk musik (Nationalencyklopedin, arpeggio 2017).

Även ett trumset börjar spela med bastrumma, virveltrumma och senare också hi-hat. I det lägre registret spelar en synt bastoner. Över arpeggiot spelar en synt långa svepande toner som kan uppfattas som melodin i stycket. Instrumenten är alla relativt lätta att återskapa och syntarna är inte överdrivet avancerade.

**Tabell 3** Analys av instrumentation i trailern för *Vane* (Friend & Foe 2017).

<b>Tid (min, sek):</b>	0.00 - 0.20	0.21 - 0.36	0.37 - 0.50	0.51 - 1.09
<b>Uppdelning:</b>	Del 1	Del 2	Del 3	Nedtoning/avslut
<b>Instrumentation:</b>	Sågtandssynt, Mystisk sång,	Arpeggiosynt, bassynt, melodisynt, bastrumma, virveltrumma, hi-hats	Arpeggiosynt, bassynt, melodisynt, bastrumma, virveltrumma	Arpeggiosynt, melodisynt, bastrumma

Musiken och det visuella materialet kan delas i tre delar likt de trailerkonventioner som återfinns i bakgrunden. Den första delen slutar då arpeggiot börjar spela och den andra delen slutar då musiken påbörjar en uppåtgåenderörelse cirka två tredjedelar in i trailern. Dock sker inga instrumentbyten mellan den andra och tredje delen. Spelet håller sig till elektroniska instrument med undantag för trummorna som är ett vanligt trumset.

***Astroneer*** (Astroneer - Xbox Announce Trailer 2016).

*Astroneer* (System Era Softworks 2016) använder också liknande stil i miljön och i trailern visas några astronauter som utforskar olika planeter. Musiken startar med en synt som tonas in samtidigt som en bastrumma håller en stadig rytm. Ytterligare en synt börjar spela melodiska rörelser och efter några sekunder kommer två syntar till in i kompositionen. Den ena spelar melodi och den andra lägger bastoner. Ett piano hörs i bakgrunden och spelar ackord. Efter några takter läggs det på virveltrumma och hi-hat.

Mot slutet av trailern tonas syntarna ned snabbt och bastrumman slutar spela. Kort efter nedtoningen börjar syntarna spela igen med ytterligare en synt som spelar en melodisk slinga i kompositionen. Även en gitarrliknande synt spelar markerande komp i bakgrunden. Trummorna försvinner i de sista takterna och logotypen för *Astroneer* (System Era Softworks 2016) tonas in i bild. Några syntar ligger kvar men tonas sedan ut.



**Tabell 4** Analys av instrumentation i trailern för *Astroneer* (System Era Softworks 2016).

<b>Tid (min, sek):</b>	0.00 - 0.15	0.16 – 0.43	0.44 – 1.00	1.01 – 1.18
<b>Uppdelning:</b>	Del 1	Del 2	Del 3	Avslut
<b>Instrumentation:</b>	Bakgrunds- syntar, bastrumma	Bakgrunds- syntar, melodisynt, bassynt, bastrumma, virveltrumma, hi-hats, piano	Bakgrunds- syntar, ny melodisynt, bassynt, gitarri liknande synt, bastrumma, virveltrumma, hi-hats, piano	Bakgrunds- syntar, ljudeffekter

Trailern för *Astroneer* (System Era Softworks 2016) kan också delas i tre delar. Första delen är relativt kort och avslutas 16 sekunder in då fler syntar börjar spela. Den andra delen avslutas 44 sekunder in och efter det kommer ännu fler syntar in i kompositionen och trummorna blir mer prominenta.

*Astroneer* (System Era Softworks 2016) använder många elektroniska instrument och trummorna liknar dem som ofta används i elektronisk dansmusik eftersom bastrumman nästan enbart har låga frekvenser. Synthesizers spelar alla olika slingor i kompositionen och musiken upplevs som minimalistisk även om det är många syntinstrument.

## 4.2 Artefakt

Musiken skapades i programmet *FL Studio* (Image Line 2016) och hade samma längd på en minut och 23 sekunder som originalmusiken för trailern till *Remembrance* (Tundra 2016). För att skapa symfoniska instrument virtuellt så användes det digitala biblioteket *Kontakt 5* (Native Instruments 2016). I *Kontakt 5* (Native Instruments 2016) kan externa bibliotek med inspelningar av instrument simulera dess verkliga motsvarigheter.

Den konvention som används mest i de trailers som analyserats är att skapa en tredelad komposition. Detta ansåg även Jonathan Wright var viktigt i skapandet av trailers. (Wright 2016). Den första delen bygger upp musiken och introducerar några få instrument för att sedan addera fler i den andra delen av trailern. I den tredje delen når musiken ofta sin mest intensiva punkt precis innan logotypen för spelet visas upp. Denna teknik användes i utformningen av musiken och kopplades till det visuella materialet i originaltrailern för *Remembrance* (Tundra 2016).

Först var två separata projekt inom *FL Studio* (Image Line 2016) tänkta att skapas men eftersom de båda versionerna A och B skulle ha samma notation med olika instrument var ett projekt mer lämpligt för arbetet. Vid exportering av en viss version dämpades den typ av instrumentation som inte ingick.

För att komponera musiken användes ett piano. Melodierna och ackorden testades sedan med andra instrument för att se hur väl det fungerade tillsammans. Arpeggiotekniken som används i trailern för *Vane* (Friend & Foe 2017) var den del som först implementerades i stycket och den fungerade väl både för stråkinstrument och olika syntar.

Nästa del var de ackord som spelar samma harmonik som arpeggiot. För att låta den första delen vara lugnare och ge mer dämpad känsla än de övriga delarna i kompositionen spelade arpeggiot på fjärdedels noter. I den andra och tredje delen ökade intensiteten och arpeggiot bytte då till åttondelsnoter. Den tredje och mest intensiva delen av stycket introducerade även ytterligare en melodi som ligger överst i tonhöjd. Stycket har även trummor som börjar spela i del två men då endast med en bastrumma. Vid övergången från del två till del tre hörs en virvel kort. Då logotypen för *Remembrance* (Tundra 2016) visas så tystnar alla stämmorna och endast ljudeffekter ligger kvar. Tonarten som stycket går i är Fm och tempot är 110 bpm.

De ljudeffekter som finns i originaltrailern för *Remembrance* (Tundra 2016) användes i alla tre versionerna av artefakten och bestod huvudsakligen av vindljud, fågelkvitter och ljudet av vatten. Eftersom effekten av musik var det som undersöktes så användes ljuden även i den tysta versionen (C). Anledningen att behålla ljudeffekterna i alla artefaktens versioner var att det vakuum som uppstår utan ljudeffekter kunde leda till att trailern känns tom och livlös.

#### 4.2.1 Visuellt material

Den visuella delen av trailern för *Remembrance* (Tundra 2016) följer en uppåtgående intensitetskurva som tonas ned något i slutet av trailern. Under de första 15 sekunderna visas logotyperna för *Unreal Engine* (2017) och utvecklaren Tundra. Sedan tonas en scen in som gör en svepande rörelse med kameran över miljön i spelet för att landa på karaktären. Den karaktär som visas upp i trailern är en könlös humanoid utan ansikte med en poncho på sig. Karaktären börjar springa genom miljön av grönska med närliggande berg och förstörd åldrad civilisation. Efter att ha sprungit uppför ett berg sveper kameran förbi karaktären och gör en snabb dykande rörelse nedför ett vattenfall. Kameran dyker ned i vattnet och kommer sedan ut i en ravin. Efter att ha åkt igenom ravinen görs ett par stora utzoomade rörelser med kameran för att visa mer miljö ur spelet. Trailern slutar med att karaktären står på ett berg och blickar ut över horisonten samtidigt som kameran sveper upp i himlen och logotypen för *Remembrance* (Tundra 2016) visas.

Det visuella materialet liknar inte en pitch trailer (Phillips 2014, s 145) eller en teaser trailer (Phillips 2014, ss 146-147) vilka Winnifred Phillips beskriver i sin bok *The Composers Guide to Game Audio*. Dock är trailern mer lik de trailers som analyserats i förstudien.

Trailern för *Remembrance* (Tundra 2016) lämpade sig väl för en komposition med tre olika delar. Längden på trailern är lik den från *Astroneer* (System Era Softworks 2016) och *Vane* (Friend & Foe 2017). Då kameran åker nedför vattenfallet och kameran förflyttas snabbare höjs intensiteten i bild och detta kan ses som starten på del två av trailern. Musiken behövde matcha denna händelse och bli mer intensiv. Bytet mellan del två och tre kan ske på många olika platser och har ingen klar punkt i det visuella materialet.

Det visuella materialet från trailern för *Remembrance* (Tundra 2016) importerades till *FL Studio* (Image Line 2016) och styckets uppdelning matchades med den uppdelning som finns i bild. Det var främst vattenfallet som var en viktig synkroniseringspunkt mellan musik och bild och tempot på musiken anpassades så att musiken också avslutades vid rätt tillfälle.

### 4.2.2 Symfonisk version

De instrument som valdes till den symfoniska versionen var fiol, cello, viola, piano och orkestrala trummor. Stråkinstrument används mycket i de trailers med symfoniska instrument som har analyserats i förstudien och fick därför en stor roll i artefaktens symfoniska version.

En pizzicato fiol spelar arpeggio och ytterligare en fiol samt en cello spelar längre grundtoner i ackorden. Även pianot spelar dessa ackord. Trailern för *Rime* (Tequila Works 2017) använder stråkinstrument både till melodi och ackord vilket ledde till liknande instrumentering i den symfoniska versionen. Den orkestrala bastrumman är en taiko och markerar takternas ettor i musiken likt hur de använts i trailern för *Rime* (Tequila Works 2017).

Alternativa instrument som valdes bort i denna version var blåsinstrument som trombon och trumpet. De var tänkt att de skulle duplicera arpeggiot i den första delen av trailern men dess klang passade inte styckets melodi samtidigt som blåsinstrumentens användning var minimal i de trailers som analyserades i förstudien.

**Tabell 5** Instrumentation i den symfoniska versionen (A)

<b>Tid (min, sek):</b>	0.00 – 0.40	0.41 – 0.57	0.58 – 1.15	1.16 – 1.19
<b>Uppdelning:</b>	Del 1	Del 2	Del 3	Avslut
<b>Instrumentation:</b>	Intro ljudeffekter pizzicato fiol, fiol/cello- ackord, pianoackord	Pizzicato fiol, fiol/cello ackord, piano- ackord, orkestral bastrumma. orkestral virveltrumma	Pizzicato fiol, fiol/cello- ackord, piano- ackord, orkestral bastrumma,	Ljudeffekter

### 4.2.3 Elektronisk version

Det virtuella syntprogram som användes för att skapa de olika syntinstrumenten i denna version av trailern är *Sylenth1* (LennarDigital 2017). *Sylenth1* (LennarDigital 2017) kan återskapa de vanligast förekommande syntljuden och efterlikna dem som använts i de trailers som har analyserats. En fördel med att använda syntar är att deras ljud går att manipulera i mycket högre grad än många symfoniska instrument. Dock är det vanligt att ljudet låter elektroniskt eller datorproducerat oavsett hur det manipuleras. Detta är inte något problem då denna versions syfte var att använda elektroniska instrument och urskilja dem från symfoniska instrument snarare än att efterlikna dem.

Arpeggiosyntarna var inspirerade av de syntar som används i trailern för *Vane* (Friend & Foe 2017) men inte med samma skarphet i ljudet. Arpeggiosyntarna hade också en reverbeffekt för att få liknande rumsklang som pizzicatofiolerna i den symfoniska versionen. Bastrumman i *Astroneer* (System Era Softworks 2016) gav inspiration till den bastrumma som användes i denna version.

**Tabell 6** Instrumentation i den elektroniska versionen (B)

<b>Tid (min, sek):</b>	0.00 – 0.40	0.41 – 0.57	0.58 – 1.15	1.16 – 1.19
<b>Uppdelning:</b>	Del 1	Del 2	Del 3	Avslut
<b>Instrumentation:</b>	Intro ljudeffekter arpeggiosyntar, ackordsyntar	Arpeggiosyntar, ackordsyntar, bastrumma, virveltrumma	Arpeggiosyntar, ackordsyntar, bastrumma,	Ljudeffekter

### 4.3 Intervjuutformning

I undersökningen *THE ROLE OF MUSIC IN MOTION PICTURE ADVERTISING AND THEATRICAL TRAILERS: ALTERING MUSIC TO MODIFY EMOTIONAL RESPONSE AND GENRE EXPECTATIONS* (Strobin, Hunt J. B, Spencer, Hunt T. G. 2015) genomfördes en liknande studie och olika element har hämtats från den för att forma denna undersökning. Dock har detta arbete ändrat riktning från en kvantitativ studie till en kvalitativ och mer fokus har lagts på att låta deltagarna utveckla sina svar på frågorna. Den tidigare undersökningen var också helt formad efter en filmtrailer med fyra olika versioner.

Den information som behövs för att besvara undersökningens frågeställning är hur deltagarna uppfattar genren på spelet genom trailern samt vilka spelmoment de tror att spelet kommer innehålla. Utöver dessa två grundläggande frågor efterfrågades även känsla och generellt intryck av trailern.

Innan intervjun startade fick deltagarna få svara på några grundläggande frågor kring ålder, kön och hur mycket spelvana de hade. Till dessa frågor användes ett frågeformulär med fördefinierade alternativ.

Deltagaren fick veta att de skulle se en trailer och efteråt svara på lite frågor. Efter att ha sett en version av trailern påbörjades intervjun och inspelningen startades. Första frågan behandlade ämnet genreuppfattning och det frågades direkt vilken/vilka genrer som deltagaren trodde att spelet *Remembrance* (Tundra 2016) har. Deltagaren fick också motivera sina svar.

Den andra frågan rörde uppfattning kring spelmoment och vilka typer av spelmoment som deltagaren trodde att *Remembrance* (Tundra 2016) har efter att ha sett trailern. Om deltagaren hade svårt att förstå vad som menades med spelmoment kunde ordet "gameplay" användas och exempel på vad ett spelmoment är kunde ges till deltagaren.

Då de två första frågorna var avklarade så efterfrågades känslor kring trailer. Deltagaren fick beskriva vilka känslor den associerar med trailern och motivera varför, om så var möjligt.

## 4.4 Pilotstudie

För att undersöka metoden innan den faktiska undersökningen genomfördes en pilotstudie. Studien genomfördes med tre deltagare och genom den kunde eventuella brister i artefakten eller metoden hittas. Deltagarna fick först svara på grundläggande frågor och det gjordes med hjälp av ett webbaserat formulär. Efter pilotstudien och presentation 2 i kursen gjordes mindre förändringar i artefakten. De trummljud som återfanns i den symfoniska versionen följde samma rytm och markeringar som i den elektroniska vilket gjorde den mindre lik den musik som användes i de trailers som analyserats. Viss förändring skedde också i intervjuens utformning. Då deltagaren inte visste vad den skulle svara på en viss fråga krävdes det att jag som intervjuare alltid gav samma förklaring eller exempel till alla deltagare.

## 5 Utvärdering

### 5.1 Presentation av undersökning

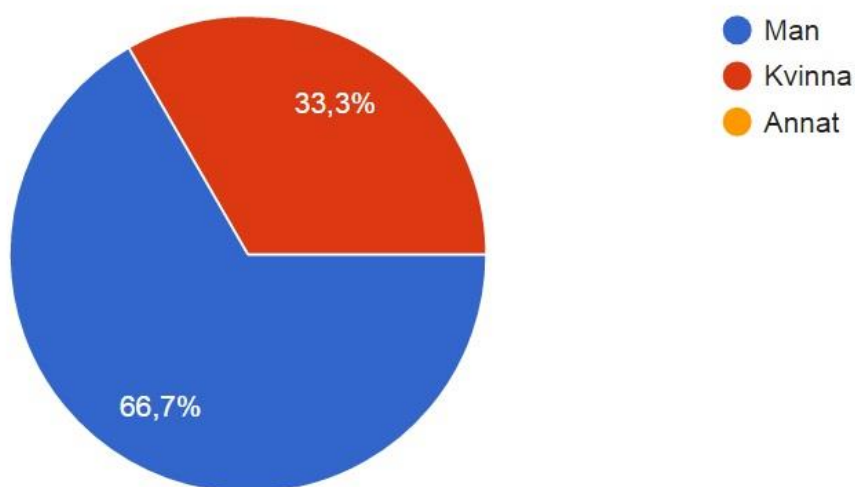
Testerna genomfördes på högskolan i Skövde och i min lägenhet. Alla deltagare fick se trailern på min dator med samma hörlurar. Innan testet startades förklarades vad deltagaren skulle få göra och att de kunde avbryta och avsluta sitt deltagande när som helst. Ingen av de tillfrågade valde att avsluta i förtid eller neka till inspelning av intervjuerna. Testerna tog alla mellan fem och tio minuter att genomföra och miljöerna som testerna gjordes i var relativt lugna och innehöll inte störande ljud.

Undersökningen presenteras i form av cirkeldiagram för de frågor som ställdes före varje intervju och sedan diagram med de ord som deltagarna använde sig mycket av inom intervjuerna.

**Tabell 7. Könsfördelning i undersökningen.**

#### Kön

12 svar

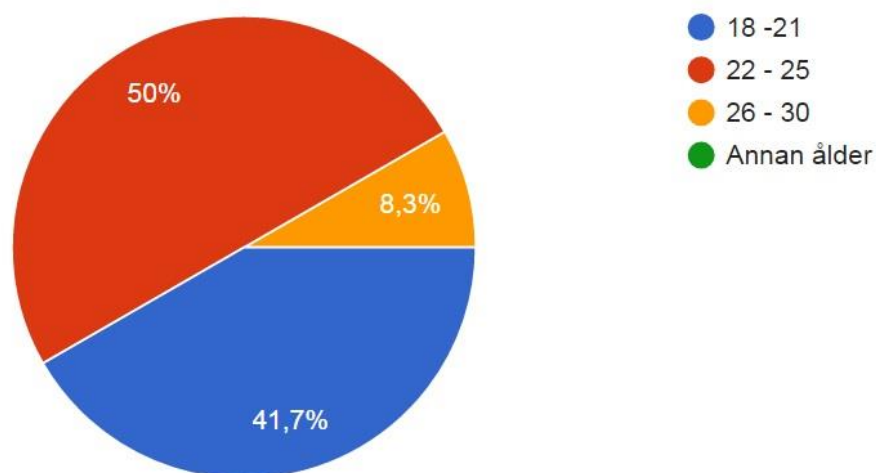


I undersökningen deltog 12 deltagare varav 8 var män och 4 var kvinnor. En jämnare nivå mellan kvinnor och män var önskvärd men ej väsentlig för undersökningen. Även alternativet ”annat” fanns i enkäten men ingen deltagare valde det.

**Tabell 8. Åldersfördelning i undersökningen.**

## Ålder

12 svar

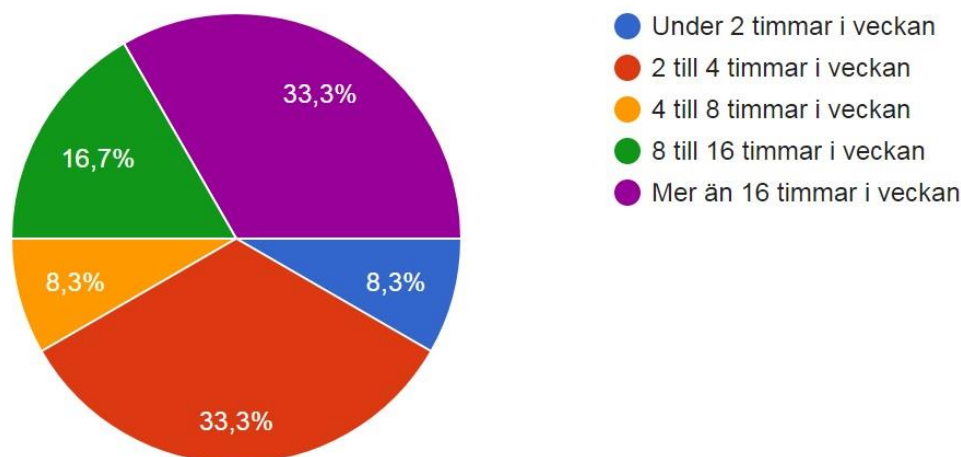


En åldersspridning mellan 18 och 30 år valdes för att det symboliserade den tänkta målgruppen. Av deltagarna var fem i åldern 18 – 21 år, sex 22 – 25 år och en av deltagarna var mellan 26 – 30 år.

**Tabell 9. Timmar per vecka lagda på datorspel bland deltagarna i undersökningen.**

## Hur mycket tid lägger du på datorspel?

12 svar



Den tid deltagarna la på datorspel varierade mycket och hade stor spridning mellan de olika alternativen. En deltagare spelade under 2 timmar i veckan, fyra deltagare spelade 2 till 4 timmar i veckan, en deltagare spelade 4 till 8 timmar i veckan, två deltagare spelade 8 – 16 timmar i veckan och fyra deltagare spelade mer än 16 timmar i veckan.

## 5.2 Analys

Åldersspridningen inom undersökningen ligger i linje med det som planerades innan arbetet genomfördes. Deltagarnas ålder var också relativt jämnt utspridd inom de alternativ som återfanns i förenkäten och ingen av deltagarna var äldre eller yngre än alternativen.

För att kunna se särskilda mönster hos deltagarna och jämföra dem med varandra valdes specifika ord ut som användes mycket av deltagarna. Orden färgmarkerades ur transkriptionerna och sedan jämfördes användningen av särskilda ord och tankegångar mellan grupperna. Deltagarna kan svara samma ord flera gånger på en fråga vilket syns i diagrammen. Om en deltagare upprepat ett särskilt ord onormalt många gånger inom en fråga kommer detta att kommenteras i under diagrammen. Någon sådan situation förekom dock inte i intervjuerna.

Då vissa deltagare ger intressanta eller särskilda svar skrivs även transkriptioner av dem ut. Svaren är subjektivt tolkade ur transkriptionerna och då engelska ord används slås de ihop med dem som också förekommer på svenska. Ett tydligt exempel på detta som förekom många gånger i intervjuerna är "Exploration" och "utforskning". I diagrammen skrivs de svenska orden ut.



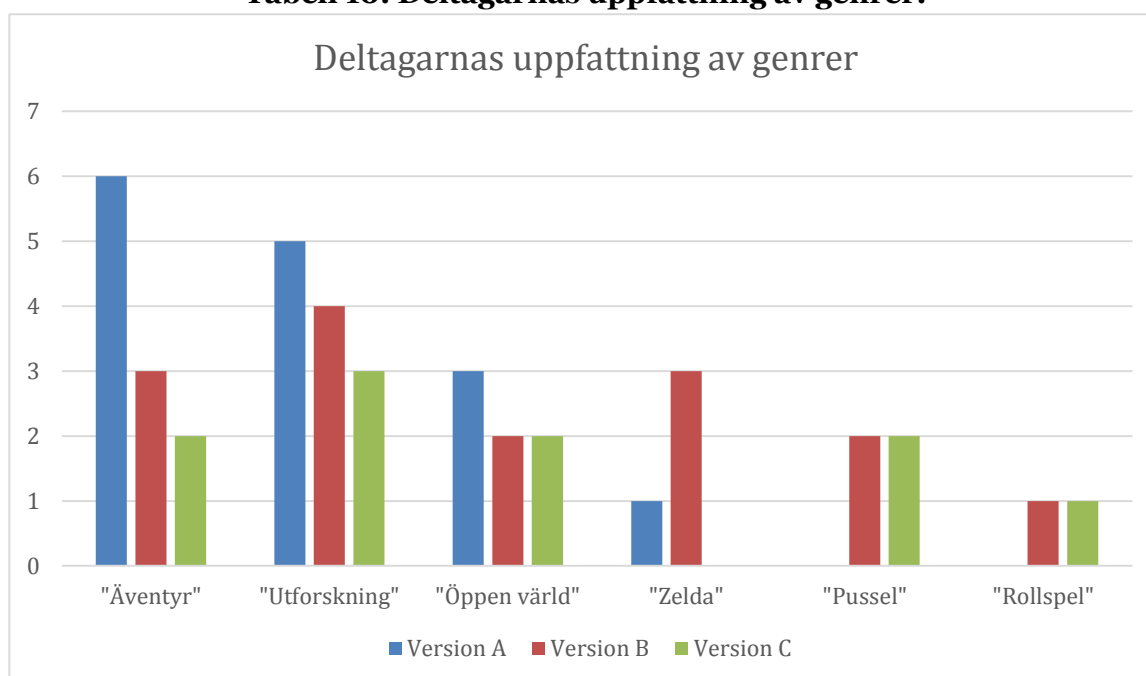
Se appendix A för frågeformuläret som användes vid intervjuerna. Följdfrågorna ställdes endast då deltagarna hade svårt att formulera sina svar eller förstå frågorna.

### 5.2.1 Analys av upplevd genre

Första frågan behandlar genre-uppfattning och deltagarna fick svara med sitt eget intryck av det de precis sett och hört. Ord som var vanligt förekommande på första frågan var: "äventyr/äventyrsspel", "utforskar/utforskning/exploration", "open world/öppen värld", "pussel", "rollspel/RPG" och "Zelda". Vissa deltagare nämner särskilda ord många gånger i olika former inom sina svar och dessa räknas med i diagrammen. Vissa ord som används färre än två gånger mellan alla deltagare skrivs inte ut i diagrammet men kommenteras i den löpande texten.

Frekvensen av orden som användes mest på frågan kring genreuppfattning visas i detta diagram.

**Tabell 10. Deltagarnas uppfattning av genrer.**



Äventyr nämndes sex gånger av de deltagare som såg version A av trailern men betydligt mindre hos dem som såg de andra versionerna. Symfoniska instrument kan ha bidragit till att deltagarna känt associationer till andra äventyrsspel och sedan kopplat dem samman.

En deltagare beskrev musiken som motivation till varför version A med symfoniska instrument bidrar till äventyrsgenren:

Någon slags äventyr, exploration... Dels så ser man en ganska öppen värld... musiken spelar också in i det, orkester ger ofta en stor öppenhet... Så det försäkrar intrycket av att det är äventyr och exploration.

Deltagare 1, version A

Genren utforskning har liknande fördelning men är mer jämn mellan de olika versionerna. Öppen värld blev också jämnt fördelad och deltagarna motiverade detta mest med de visuella aspekterna de såg i trailern.

Spelserien Zelda nämndes av deltagare som både såg version A och B men inte av dem som såg version C. Musikstycket kan påminna om dem som återfinns i Zeldaserien och då version C inte har musik så får de deltagarna inte dessa associationer. Deltagarna som såg version C kan också ha mindre vetskap om Zelda-spel och därför inte nämna dem i sina svar.

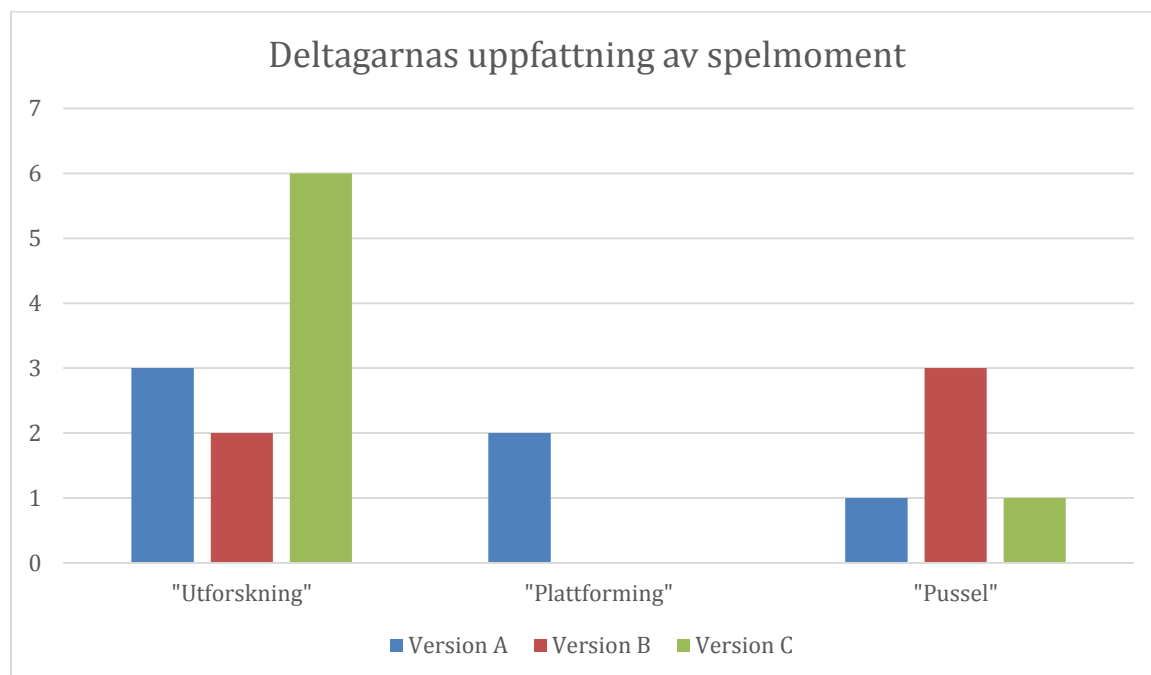
På den tysta versionen C beskrev en deltagare spelet som fantasy med motiveringen att ljudet lät magiskt. Detta är dock inte med i diagrammet eftersom genren fantasy endast nämndes en gång.

I bakgrundskapitlet beskriver Pieter Jacobus Crathorne (2010) och Eric Pidkameny (2002) hur pusselspel och grafiska äventyrsspel ofta innehåller repetitiv musik. Musiken som finns i version A och B innehåller fraser som upprepas flera gånger genom hela trailern och kan då ge spelaren indikation att spelet ligger inom pussel eller grafiska äventyrsgenren.

### 5.2.2 Analys av upplevd spelmomentsuppfattning

Deltagarna blev efter genrefrågan tillfrågade vilka typer av spelmoment som de trodde att spelet skulle innehålla utöver det som karaktären gör i trailern. De ord som användes mest på denna fråga var: "utforskning/exploration", "plattforming/plattformsspel" och "pussel". Även på denna fråga togs ord som användes färre än två gånger bort ur diagrammet men de kommenteras i texten.

**Tabell 11. Deltagarnas uppfattning av spelmoment.**



Utforskning som spelmoment beskrevs med mycket högre frekvens av de som såg den tysta versionen C. Utan musik kan få deltagaren beskriva miljöerna i större utsträckning vilket antagligen leder till utforskning då trailern har stora miljöer.

Spelmomentet "plattforming" nämndes endast av deltagarna som såg version A och spelmomentet "pussel" beskrevs främst av deltagarna som såg version B. De elektroniska instrumenten kan ha påverkat deltagarna att nämna pussel då det är möjligt att liknande spel med pusselmoment innehåller elektroniska instrument i större utsträckning än symfoniska

instrument. Spelserien Zelda togs också upp på denna fråga. En deltagare som såg version A motiverade sitt svar till varför spelet kan vara plattforming och att karaktären springer och hoppar.

*Om man drar paralleller till liknande spel så tänker jag att man hoppar och springer... det känns som att det kan vara plattforming även om det inte syns i trailern... det känns så för att det liknar Zelda... Man rör sig, hoppar och kanske klättrar.*

Deltagare 2, version A

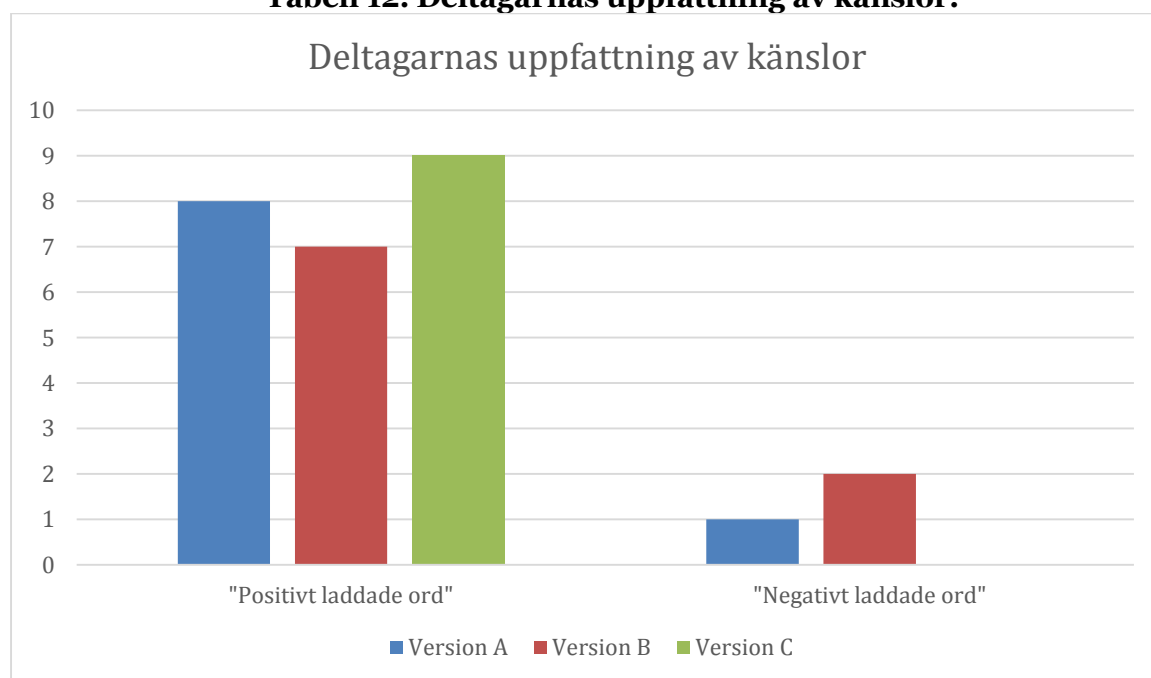
### 5.2.3 Analys av upplevd känsla

För att undersöka känsla delades orden som deltagarna använde in i två grupper. Positivt laddade ord bestod av orden: "positivt", "varm", "fri", "harmoniskt", "optimistiskt", "vänligt", "upplyftande", "fint", "lugnt".

De negativt laddade orden var: "melankoliskt", "negativt", "ledsen".

Den generella känslan av trailern var mestadels positiv och positivt laddade ord användes. Deltagarna som såg version A valde att beskriva trailern som varm men ordet användes inte av någon ur de andra två grupperna som såg version B och C. I diagrammet återfinns de ord som deltagarna använde mest men enskilda deltagare valde också att beskriva mer negativa känslor.

**Tabell 12. Deltagarnas uppfattning av känslor.**



En deltagare som såg version B av trailern beskrev svagare negativa känslor men de återfanns inte hos de andra deltagarna som såg version B. Just denna deltagare nämnde ordet positivt tre gånger och hade två negativa ord vilka var "negativt" och "melankoliskt":

*Jag kopplar estetiken till hela Zelda grejen... Jag får känslan av att det är positivt men det har varit negativt... positivt med en underton av melankoliskt... positivt känsla i sig men att det finns någonting bakom som är lite mer... inte negativt men åt det hållet.*

Deltagare 3, version B

Den tysta versionen C beskrevs inte med några negativt känsloladdade ord och fick också flest positiva ord av deltagarna. De ljudeffekter som fanns beskrevs som mycket positiva och motiverade vissa deltagare att det är en trevlig miljö i trailern:

*Något positiv... man får en ganska såhär lugn känsla... det är fin natur... ljuden är ganska trevliga av sig... lite fågelkvitter... det är nice det är lite vatten... ingenting högt eller intensivt som kommer från ingenstans.*

Deltagare 4, version C

### 5.3 Slutsatser

Arbetet har sökt att besvara frågeställningen:

*Hur uppfattas symfonisk och elektronisk instrumentation i förhållande till det visuella innehållet i en trailer och hur påverkar det uppfattningar kring genre och spelmoment i ett spel?*

För att besvara frågeställningen måste resultatet av de semistrukturerade intervjuerna tolkas och brytas ned till genomgående mönster och ord som används av många deltagare.

På genrefrågan har de versioner med musik beskrivits mer med orden "äventyr", "utforskande" och "zelda". Undersökningen visar att musiken förmodligen påverkat deltagarna att svara oftare med dessa ord för att liknande musik används i andra spel och trailers. Versionen C som inte hade musik bidrar inte med samma associationer till andra spel och deltagarna svarar mindre frekvent med olika genreord. Deltagarna valde att associera trailern till spelserien Zelda men då endast deltagare som såg versionerna A och B.

På spelmomentsuppfattning beskrevs version C med ordet "utforskning" i mycket högre grad än de andra versionerna och öppenheten i det visuella bidrog till detta. Versionen B med elektronisk instrumentation beskrevs mer med ordet "pussel" och deltagarna associerade antagligen musiken till pusselspel där elektronisk instrumentation är vanlig.

De deltagare som såg version C upplevde inga negativa känslor kring trailern och beskrev ljuden och miljöerna som positiva. En deltagare som såg version A beskrev musiken som ledsen vilket gjorde trailern mer negativ. Majoriteten av deltagarna fokuserade dock på positiva känslor. Version B med elektronisk instrumentation hade lägst antal positivt laddade ord och högst antal negativt laddade ord vilket leder till att elektroniska instrument antagligen påminner om mer negativa känslor hos deltagarna.

## 6 Avslutande diskussion

### 6.1 Sammanfattning

Denna studies syfte har varit att undersöka hur genre- och spelmomentsuppfattning förändrats mellan olika versioner av instrumentation i en trailer. Det har även undersökts hur en version utan musik skiljer sig från de som har musik.

Undersökningen har genomförts genom att skapa en artefakt i form av en trailer med tre olika versioner. Version A innehöll symfoniska instrument, version B innehöll elektroniska instrument och version C hade ingen musik och innehöll endast ljudeffekter. Musikens tempo och notation var identisk inom version A och B. För att skapa musik med vanligt förekommande instrument och följa konventioner inom trailermusik så gjordes en förstudie där fyra trailers analyserades. Musiken till de olika versionerna spelades av instrument som var vanligt förekommande i dessa trailers. I bakgrunden beskrevs även konventioner för trailermusik och dessa användes vid kompositionen för att kunna besvara frågeställning på ett legitimt sätt.

I studien deltog 12 personer i åldrarna 18 till 30 år och dessa fick se en version av trailern för att sedan bli intervjuade. De fick i intervjun beskriva vad de trodde att spelet i trailern hade för genre, vilka spelmoment spelet innehöll samt vilken känsla de upplevde av trailer. Deltagarna fick också beskriva hur väl de kände till spelet *Remembrance* (Tundra 2016) och vilken nivå av musikutbildning de hade. Intervjuerna spelades in och transkriberades för att sedan analyseras. En semistrukturerad form användes vid intervjuerna och deltagarna fick själva beskriva sina svar på frågorna då det inte fanns särskilda alternativ.

Informationen från intervjuerna sammanställdes i diagram där ord som användes mycket av deltagarna jämfördes mellan de olika grupperna. Då vissa svar visade komplicerade eller annorlunda tankegångar, skrevs dess transkriptioner ut och tolkades i analysen.

Studiens resultat besvarar problemformuleringen på olika sätt då frågeställningen är en relativt öppen fråga. Deltagarna uppfattade versionerna A och B med musik som mer inriktade på genrerna "utforskning" och "äventyr". Dessa versioner beskrevs också mer likt spelserien "Zelda". Vissa deltagare har beskrivit hur musiken påverkat deras val och en förklaring är att de symfoniska instrumenten bidrar med en stor öppenhet som försäkrar intrycket av äventyr och utforskning. Version B och C beskrevs med genrerna "pussel" och "rollspel" samtidigt som version A inte beskrevs med någon av dessa.

Spelmomentet "utforskning" var vanligast hos grupp C och motiverades av den stora öppenheten i det visuella materialet. De deltagare som såg version B svarade med genren "pussel" mycket mer än de som såg version A och C. Detta har ingen särskilt motivering i svaren men kan baseras på att elektronisk instrumentation är vanlig i pussel spel som deltagarna upplevt tidigare.

Även känsla efterfrågades och deltagarna beskrev de tre versioner med främst positiva känslor. Version B beskrevs med lägst antal positivt laddade ord för känslor och högst antal negativt laddade ord. Den elektroniska instrumentationen som användes kan ha associerats med liknande musik som också väcker mer negativa känslor.

## 6.2 Diskussion

Undersökningen liknar den som beskrivits i bakgrundskapitlet och många element har hämtats därifrån och sedan modifierats för att minska bredden av studien. Undersökningen *THE ROLE OF MUSIC IN MOTION PICTURE ADVERTISING AND THEATRICAL TRAILERS: ALTERING MUSIC TO MODIFY EMOTIONAL RESPONSE AND GENRE EXPECTATIONS* (Strobin, Hunt J. B, Spencer, Hunt T. G. 2015) byter musiken helt och hållet mellan sina versioner och syftar inte att undersöka instrumentation på något sätt. Dock har frågorna i den kvantitativa enkät som använts i undersökningen varit en grund i min undersökning. Frågor kring genre och känsla är tagna ur denna undersökning och sedan omgjorda så att deltagarna själva får beskriva sina uppfattningar istället för att svara med alternativ.

Resultatet från den tidigare studien var att musiken påverkar hur deltagarna svarar även om de först svarat att de inte tror musik har någon påverkan på deras svar. Musik kan således påverka upplevelser och intryck undermedvetet och medvetet vilket framkommit i min egen undersökning. Vissa deltagare motiverade sina svar med hur musiken eller ljuden lät även fast de inte visste vad undersökningen handlade om. Andra deltagare brydde sig väldigt lite om det musikaliska och fokuserade endast på hur det grafiska påverkade dem.

Resultatet från den egna studien är tolkat ur transkriptioner vilket i sig är en felkälla. De svar som deltagarna haft under intervjuerna kan ha misstolkats eller översatts fel. Samma metod användes för alla deltagare men den mänskliga faktorn påverkar alltid resultatet och kan inte uteslutas. Deltagarnas svar var ibland väldigt utstuderade och ibland något otydliga vilket gjorde dem svåra att jämföra.

Vissa deltagare hade mindre vetskap om spelet *Remembrance* (Tundra 2016) sedan tidigare men tidsbrist och den minimala inverkan detta hade på resultatet gjorde det orimligt att byta ut dessa deltagare.

Den kvalitativa metod som användes medförde både positiva och negativ aspekter för arbetet. En kvantitativ hade förmodligen gjort resultatet lättare att tolka men gjort att deltagarna inte kunnat svara så precist som de gjort via en kvalitativ metod. Detta för att kvantitativ data kan vara mer överskådlig och de fördefinierade alternativen undviker sidospår som kan förekomma i intervjuer.

Antalet deltagare var 12 personer och för att dra legitima slutsatser hade antalet behövt vara mycket högre. Kvantitativa metoder som enkäter kan öka antalet deltagare eftersom de inte alltid kräver att forskaren är på plats under testtillfället. Könsfördelningen och åldern var relativt jämn men inte tillräckligt för att dra slutsatser kring om det är skillnad mellan kvinnor och män i svaren eller om svaren skiljde sig mycket mellan olika åldrar. Detta var inte något mål för undersökningen men viss spridning eftersträvades för att göra resultatet mer legitimt. Fokus lades på att sprida ut deltagarna med musikkunskap i olika grupper men dess inverkan på resultatet var liten och blev ointressant i förhållande till frågeställningen. Deltagare utan musikkunskap kommenterade musiken i sina svar i högre grad än de med musikkunskap.

Det var viktigt att inom undersökningen följa de fyra kraven som beskrevs i boken *Metodbok För Medievetenskap* (Östbye et al. 2002, ss 126-127). Deltagarna informerades om undersökningen i enlighet informationskravet men inte i så pass hög grad att deras svar kunde påverkas av den information de hade tillgång till innan intervjuerna påbörjades. Deltagarna

fick också veta ungefär hur lång tid undersökningen tog och att de kunde avbryta testet när som helst utan några konsekvenser enligt samtyckeskravet. Informationen som lämnades av deltagarna innehöll inga personliga uppgifter och deltagarna fick veta att intervjuerna skulle spelas in och transkriberas. De fick också veta att det inte går att identifiera någon deltagare utifrån informationen i undersökningen vilket är viktigt för konfidentialitetskravet. Deltagarna kunde även neka till att spelas in utan konsekvenser. All information i studien har endast använts i forskningssyfte i enlighet med nyttjandekravet.

Mike Flanagan (2012) beskriver i artikeln *How to Edit a Trailer That Will Get Your Film Noticed* hur musik kan förstärka aspekter i bilden och detta kan också maskera visuella brister. I version C av trailern kan detta medföra att brister som finns i bild blir tydligare och sambandet mellan scenerna försvinner så att trailern känns mer osammanhängande. Ljuden finns dock kvar i den tysta versionen så att inte endast det visuella ligger i fokus hos deltagaren.

För samhället bidrar bättre förståelse och kunskap inom trailerskapande till bättre trailers med tydligare budskap. Människor får i större utsträckning det de vill ha efter att ha sett trailers och företag undviker missförstånd när de marknadsför sina produkter via trailers. Kelly Campbell (2004, s 45) beskrev hur spelföretagen under 1970- och 1980- talet började definiera genrer inom sina spel för att marknadsföra dem bättre. Om musiken ligger i linje med den genre som spelet förmedlar och innehåller instrumentation som spelarna associerar med just den genren blir marknadsföringen ännu mer effektiv.

Musik inom speltrailers är under utveckling och den forskning som görs bidrar med att förbättra förståelsen kring hur trailermusik bör komponeras och vilken roll musiken kan ha i trailers. Denna undersökning anser jag kan vara användbar vid val av instrumentation för en trailer. Även musikens inverkan har studerats och gör denna undersökning användbar om man överväger att använda musik eller inte i en trailer. Fokus på grafik och ljud blir högre samtidigt som den informationskanal musiken medför försvinner ur trailern.

### **6.3 Framtida arbete**

Trailermusik inom spel är inte särskilt utbrett ämne och mycket forskning kan göras för att förbättra kompositörers arbete och visa vad som är viktigt inom musikskapandet. En liknande undersökning som både innehåller en kvantitativ och en kvalitativ del kan medföra ett tydligare och mer legitimt resultat.

Instrumentation kan också begränsas betydligt mer för att jämföra enskilda instrument mot varandra och se om det kan påverka liknande uppfattningar. Att byta instrumentation i en okänd trailer jämfört med en mer välkänd är också en potentiell infallsvinkel för framtida arbete.

En undersökning som undersöker skillnader i trailerkonventioner är också intressant. Den vanligaste konventionen i form av en tredelad komposition har följts i samtliga analyserade trailers. I det egenkomponerade materialet var det först självklart att också följa denna konvention men en förändring av uppdelningen kan leda till intressanta resultat. Att t.ex. jämföra trailers med liknande innehåll fast vissa är uppbyggda av två eller fyra delar istället för tre.

Winnifred Phillips beskriver i boken *The Composers Guide to Game Audio* olika typer av trailers men undersökningen har endast varit inriktad på den mest generella typen av trailer (Phillips 2014, ss 145- 147). Vidare forskning på pitch-trailers och teaser-trailers är möjlig.



## Referenser

- Altman, R. (1986) *A syntactic/semantic approach to film genre*. I; Grant, B. K (red). *Film genre reader* (s. 26-40). Austin: University of Texas Press.
- Astroneer* - *Xbox Announce Trailer* (2016) [video].  
<https://www.youtube.com/watch?v=EAmR7CSTGYQ> [16-03-17]
- Avatar* (2009) [film]. Regissör: James Cameron. USA, Kalifornien, 20th Century Fox.
- Battlefield 1 Official Reveal Trailer* (2016) [video].  
<https://www.youtube.com/watch?v=c7nRTF2SowQ> [07-03-17]
- Berlioz, H (1884) *A Treatise on Modern Instrumentation*. Storbritannien, London, Novello Ewer & CO.
- Bioware (2017) *Mass Effect: Andromeda*. Multiplattformspel: Playstation 4, PC, Xbox One. USA, Kalifornien, Electronic Arts.
- Cambridge Dictionary* (u.å). *Drum Machine*.  
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/drum-machine> [15-03-17]
- Cambridge Dictionary* (u.å). *Sampler*.  
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sampler> [15-03-17]
- Cambridge Dictionary* (u.å). *Trailer*.  
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/trailer> [15-03-06]
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: sound on screen*. USA, New York: Colombia University Press. ISBN 0-231-07898- 6.
- Child, B (2012) *Bond causes a stir with taste for beer in Skyfall*.  
<https://www.theguardian.com/film/2012/apr/17/bond-taste-for-beer-skyfall> [31-03-06]
- Denscombe, M. (2003). *The Good Research Guide*. USA, Philadelphia, Open University Press.
- Dice (2016). *Battlefield 1*. Multiplattformspel: PC, Playstation 4, Xbox one. USA, Kalifornien, Electronic Arts, Inc.
- Epic games (1998 – 2017) *Unreal Engine* (version 4.10) [programvara].  
<https://www.unrealengine.com/> [17-03-17]
- Flanagan, M. (2012). *How to Edit a Trailer That Will Get Your Film Noticed*.  
[http://www.microfilmmaker.com/tipstrick/Issue14/Edit\\_Trl.html](http://www.microfilmmaker.com/tipstrick/Issue14/Edit_Trl.html) [31-01-17]
- Fitzsimmons, R. (2000) [låt]. *I hate to say i told you so*. Artist: The Hives. Sverige, Fagersta, Burning Heart Records/Universal Records.
- Friend & Foe (2017). *Vane*. Konsolspel: Playstation 4. Japan, Tokyo, Friend & Foe.
- Galan, J.P. (2009). Music and Responses to Advertising: The Effects of Musical Characteristics, Likeability and Congruency. *Recherche et Applications en Marketing (English Edition)* 24.4.  
<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/205157070902400401> [05-02-17]
- Google. (2005 - 2017). *YouTube* [webbsida] <https://www.youtube.com/> [15-03-17]

- Hajen* (1975) [film]. Regissör: Steven Spielberg. USA, Kalifornien, Universal Pictures.
- Hedfors, A. Ingrosso, S. (2013) [låt]. *Roar*. Artist: Axwell, Ingrosso. USA, Kalifornien, Walt Disney Records/Pixar.
- Hello Games (2016). *No Man's Sky*. Multiplattformspel: PC, Playstation 4. Storbritannien, Guildford, Hello Games.
- Image Line (1997 - 2016) *FL Studio* (version 12.4) [programvara].  
<https://www.image-line.com/flstudio/> [15-03-17]
- Inception* (2010) [film]. Regissör: Christopher Nolan. USA, Kalifornien, Warner Bros. Entertainment Inc.
- Iron Man* (2008) [film]. Regissör: Jon Favreau. USA, Kalifornien, Paramount Pictures.
- Jackson, B. (2006). *Trailer Mixing and Music*.  
<http://www.mixonline.com/news/films-tv/trailer-mixing-and-music/369141> [31-01-17]
- Kernan, L. (2004) *Coming attractions – reading American movie trailers*, 1st edition. USA, Austin, University of Texas Press.
- LennarDigital (2006 - 2017) *Sylenth1* (version 2.21) [programvara].  
<https://www.lennardigital.com/home/> [17-03-17]
- Leonard, S. 2001. *Scores of Glory, Fantasy and Plumbing: The Concise History and Principal Genres of Video Game Music*. <http://66.165.155.21/iSphere/scores.htm>: [02-02-17]
- Manning, P. (2004) *Electronic and Computer Music*. Storbritannien, Oxford, Oxford University Press.
- Nationalencyklopedin (2017). Ambient.  
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/ambient> [02-06-17]
- Nationalencyklopedin (2017). Arpeggio.  
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/arpeggio> [07-05-17]
- Nationalencyklopedin (2017). Elektroniska instrument.  
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/enkel/elektroniska-instrument> [07-03-17]
- Nationalencyklopedin (2017). Instrumentation.  
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/instrumentation> [07-03-17]
- Nationalencyklopedin (2017). Staccato.  
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/staccato> [07-05-17]
- Nationalencyklopedin (2017). Synthesizer.  
<http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/synthesizer> [07-03-17]
- Native Instruments (1996 - 2017). *Kontakt 5* (version 5.5.0) [programvara].  
<https://www.nativeinstruments.com/en/products/komplete/samplers/kontakt-5/> [15-03-17]
- Pidkameny, E. 2002. *Levels of Sound. Video Game Music Archive*.  
<http://www.vgmusic.com/information/vgpaper2.html> [02-02-17]

- Phillips, W. (2014). *The Composers Guide to Game Audio*. Storbritannien, London, The MIT Press.
- Pirates of the Caribbean: At World's End* (2007) [film]. Regissör: Gore Verbinski. USA, Kalifornien, Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Rime Re-Reveal Gameplay Trailer - IGN First* (2017) [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=PMIdDAllGMM> [15-03-17]
- Skyfall* (2012) [film]. Regissör: Sam Mendes. USA, Kalifornien, Metro-Goldwyn-Mayer & Columbia Pictures.
- Sledgehammer Games (2014). *Call of Duty: Advanced Warfare*. Multiplattformspel: PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One. USA, Kalifornien, Activision Inc.
- SoundWorks Collection - Epic Trailer Music Composer Yoav Goren* (2013) [video]. Coleman, C. <https://vimeo.com/61145747>: [31-01-17]
- Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977) [film]. Regissör: George Lucas. USA, Kalifornien, 20th Century Fox.
- Strobin A, Hunt J.B, Hunt T. G, Spencer F. J. (2015) THE ROLE OF MUSIC IN MOTION PICTURE ADVERTISING AND THEATRICAL TRAILERS: ALTERING MUSIC TO MODIFY EMOTIONAL RESPONSE AND GENRE EXPECTATIONS. *Academy of Marketing Studies Journal; Arden* 19.3. <http://search.proquest.com/login.libraryproxy.his.se/docview/1768357533/fulltextPDF/1D9F77C3A5764D6DPQ/1?accountid=13895>: [05-02-17]
- System Era Softworks (2016). *Astroneer*. Multiplattformspel: Pc, Xbox One. USA, Washington, System Era Softworks.
- Tequila Works (2017). *Rime*. Multiplattformspel: PC, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Spanien, Madrid, Tequila Works.
- The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012) [film]. Regissör: Peter Jackson. USA, Kalifornien, Warner Bros. Entertainment Inc.
- The secret life of Walter Mitty* (2013) [film]. Regissör: Ben Stiller. USA, Kalifornien, 20th Century Fox.
- The Witness - Release Date Trailer | PS4* (2015) [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=9ytwNUMdbcE> [16-03-17]
- Thekla, Inc (2016). *The Witness*. Multiplattformspel: PC, Playstation 4, Xbox One, Android, macOS, iOS. USA, Kalifornien, Thekla, Inc.
- Tundra (2016). *Remembrance*. Datorspel. Sverige, Skövde, Högskolan i Skövde.
- Vane - PlayStation Experience 2016: 2017 Reveal Trailer | PS4* (2016) [video]. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_d3bmmw7RWk](https://www.youtube.com/watch?v=_d3bmmw7RWk) [17-03-17]
- Warcraft: The Beginning* (2016) [film]. Regissör: Duncan Jones. USA, Kalifornien, Universal Pictures.
- Warcraft - Trailer 2 (HD)* (2016) [video]. [https://www.youtube.com/watch?v=65AjY\\_nRdqE](https://www.youtube.com/watch?v=65AjY_nRdqE) [07-03-17]

- Wright, J. (2016) *Tips for Composing Trailer Music*.  
<http://www.jonathanwrightmusic.com/composing-trailer-music/> [31-01-17]
- Östbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L. O. (2008) *Metodbok för medievetenskap*.  
Sverige, Malmö Liber AB.

## Appendix A -

Intervjufrågor:

- Vilken genre tror du att detta spel har?
  - Kan du motivera ditt svar? Action, sci-fi, rollspel?
- Vilket/vilka slags spelmoment tror du att spelet innehåller baserat på ditt intryck av trailern?
  - Kan du motivera ditt svar? Gameplay? Vad man gör i spelet?
- Vad får du för känsla av trailern?
  - Kan du motivera ditt svar? Positiv, negativ, kall varm, ledsen, neutral, arg?