

MUSIK SOM FÖRMEDLARE AV ETT NARRATIV:

Hur effektivt kan ett narrativ förmedlas genom musik?

MUSIC AS CONVEYOR OF A NARRATIVE:

How effectively can a narrative be told through music?

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande

Grundnivå 30 högskolepoäng

Vårtermin 2021

Johan Mastorakis Carlsson

Handledare: Markus Berntsson

Examinator: Lars Bröndum

Sammanfattning

I detta arbete undersöks hur musik påverkar lyssnarens upplevelse av en berättelse i ljudform. Det som undersöks i arbetet är till vilken grad musik baserat på filmmusik-klichéer och motiv från spel kan användas för att förmedla ett författat narrativ samt hur stor påverkan komplimenterande ljudeffekter har i förmågan att förmedla narrativet.

En kvalitativ undersökning har genomförts på två grupper där den ena har fått höra en komposition med skräcktema med endast musik och den andra har fått höra samma komposition med pålagda ljudeffekter. Musiken bygger på motiv baserade på relationer mellan bild och ljud. Deltagarna har medan de lyssnat på denna komposition fått tänka sig in i rollen som berättelsens protagonist och sedan gett sin tolkning av vilken slags handling som utspelas. Målet för undersökningen har varit att tydligt koppla samman musiken och det som den representerar i visuell form med hjälp av associationer till välkända verk, som filmerna *Jaws* och *Psycho*, för att visa lyssnaren vad som händer i narrativet.

Undersökningen visade att deltagarna som lyssnade på kompositionen med enbart musik kände de känslor som författarens narrativ skulle förmedla men platsen och handlingen för narrativet varierade mycket i denna grupp. Endast en deltagare upplevde den miljö som narrativet skulle förmedla, exempelvis. Gruppen som lyssnade på kompositionen med ljudeffekter kunde dock med betydligt större pricksäkerhet höra vilken slags miljö och handling som var avsedd av författaren.

Nyckelord: narrativ, spel, film, immersion, musik

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Narrativ musik	2
2.2	IEZA - Interface Effect Zone Affect	3
2.3	Musikaliska associationer	4
3	Problemformulering	6
3.1	Hypotes	6
3.2	Metodbeskrivning	7
3.3	Artefakt	8
4	Genomförande	10
4.1	Research / Förstudie	11
4.2	Sekvens A	12
4.2.1	Formanalys	13
4.3	Sekvens B	13
5	Utvärdering	15
5.1	Presentation av undersökning	15
5.2	Analys	15
5.2.1	Beskriv dina känslor under narrativet (rädsla? stress?)	15
5.2.2	Beskriv hur du upplevde narrativet (plats, handling)	17
5.2.3	Fanns det något störningsmoment som tog dig ur inlevelsen?	18
5.2.4	Hur skulle du beskriva ditt intresse för film?	18
5.2.5	Hur skulle du beskriva ditt intresse för spel?	18
5.2.6	Kände du igen en eller flera av de musikaliska motiv som användes?	19
6	Avslutande diskussion	20
6.1	Sammanfattning	20
6.2	Diskussion	20
6.2.1	Samhälleliga aspekter	21
6.3	Framtida arbeten	21
	Referenslista	22

1 Introduktion

Ljudets roll i underhållningsmedia är ofta något som förstärker det visuella, både gällande musik och ljudeffekter. Ljudeffekter används ofta för att belysa det visuella, då ljud skapar inlevelse på ett liknande sätt som det grafiska. Musikens roll i media är ofta abstrakt och något vars främsta roll är att komplimentera det visuella och narrativa (*Cohen 2010*). Liknande hur ljudeffekter skapar en känsla av logik, genom att vi jämför objekten som skapar ljuden i filmen/spelet med motsvarigheterna i världen utanför, så skulle musik hypotetiskt kunna fungera likadant. Musikaliska motiv vi upplever tillsammans med andra sinnen skapar en association (*Greasley & Lamont 2006*) När exempelvis kompositören tar inspiration för att skriva musik för att representera något visuellt så tas inspiration ofta från musik till liknande scener.

I "Bakgrund" förklaras Wingstedts musikaliska funktioner, IEZA-modellen (*Huiberts & Van Tol 2008*) för att kategorisera ljud och BRECVEMA-modellen. I kapitlet beskrivs även de termer som kommer att användas i arbetet i vilka Wingstedts funktioner är de som använts främst. Denna funktion kommer användas i artefakten för att beskriva karaktärer i berättelsen och även vilken miljö protagonisterna befinner sig i.

Dessa funktioner beskrivs i artikeln "Narrative Music, Visuals and Meaning in Film" (*Berg, Brändström & Wingstedt 2010*) och har använts för att beskriva och strukturera den musik som har komponerats till artefakten.

I problemformuleringen diskuteras processen om hur undersökningen gått till. I detta kapitel presenteras även en beskrivning av metoden som bedömts som den mest lämpliga att använda, enkätfrågorna som deltagarna i undersökningen svarat på samt en förklaring av artefakten.

I kapitlet "Genomförande" beskrivs arbetsprocessen kring skapandet av artefakten och detta sker genom skärmdumpar från ljudredigeringsprogrammet Reason (*Reason Studios, 1994*) samt partitur.

I kapitel 5 diskuteras och analyseras undersökningens resultat.

Det sista kapitlet, "Avslutande diskussion", ger en sammanfattning av arbetet och går även igenom vad som kunde utvecklats om arbetet utvecklats vidare.

2 Bakgrund

2.1 Narrativ musik

Det råder delade meningar angående musikens förmåga att framföra en idémässig symbolik. De som förespråkar idén om 'absolut' musik argumenterar för att musiken inte kan uttrycka en specifik mening förutom ljudet i sig. Kontexten kan vara mer eller mindre tydligt, men ur ett socialemiotiskt perspektiv är det omöjligt att tänka på musik utan ett socialt och kulturellt sammanhang (*Berg, Brändström & Wingstedt 2010, ss. 4–5*).

Johnny Wingstedt, universitetslektor inom musik- och ljudproduktion på Högskolan Dalarna, har skapat en kategorisering av musikaliska narrativa funktioner som består av sex klasser för att beskriva musikens olika typer av funktion inom filmnarrativ (*2004, 2005*). Enligt Wingstedt et al. berör "The Emotive Function" musikens förmåga att framhäva en emotionell koppling (*2010*). Om filmskapare vill framhäva exempelvis en sorglig scen så spelas ledsam musik för att förstärka scenen. Musik i denna kategori kan även spegla karaktärernas personliga känslor (*Cohen 2011*). Den emotiva funktionen beskriver protagonistens känslor i artefakten.

Den informativa funktionen (The informative function) används för att representera en scens tidsperiod i musikalisk form (*Berg, Brändström & Wingstedt 2010*). För att göra detta används instrument och genrer som förknippas med scenen i fråga. Funktionen har även rollen att förklara situationer och representera karaktärer eller fenomen.

Relaterad till den informativa funktionen är den deskriptiva funktionen (the descriptive function) och dessa skiljer sig genom att musiken aktivt beskriver något till skillnad från att representera passivt. Ofta handlar det om att beskriva världen i sig, ett visst synintryck eller rörelse (*Berg, Brändström & Wingstedt 2010*).

Funktionen "the guiding function" är menad att styra publikens uppmärksamhet och påverka den och används exempelvis inom reklam.

"The temporal function" är en funktion som grundar sig på tidsuppfattning. Den behandlar bland annat musikens förmåga att bilda kontinuitet.

"The rhetorical function" hänvisar till hur musik ibland används för att kommentera narrativet. Detta sker ofta genom att det musikaliska kontrasterar det visuella.

Då det i denna rapports tillhörande artefakt inte finns något grafiskt element så har funktionerna "the guiding function" och "the rhetorical function" valts bort. "The temporal function" används inte heller då den inte har fyllt en funktion i detta arbete (*Berg, Brändström & Wingstedt 2010*).

Fred Everett Maus, Ph. D i musikteori från Princeton University, beskriver i sin artikel "Music as Narrative" hur paralleller mellan musik och narrativ existerar och försöker komma till kärnan av problemet om hur liknelser kan dras effektivt. Han menar att det finns en naturlig tendens för människor att vilja koppla ihop musik och narrativ:

Perhaps comparisons between music theory and structural studies of narrative can contribute something to an understanding of "music as narrative," but the comparisons do not show why listeners and critics have been attracted to the analogy in the first place. To understand the appeal of the idea of musical plot, it is better to begin from listeners capacity for interpreting musical events anthropomorphically. Listeners can hear musical successions as story-like because they can find something like actions, thoughts, and characters in music.

(Maus 1991)

Maus antyder i sitt arbete att vi kan tänka oss musikaliska händelser som karaktärer, gester, svar, målinriktade rörelser och referenser samt att det är lätt att se dessa musikaliska händelser som något som formar en berättelse i vilken dessa karaktärer och handlingar går hand i hand (1991, s. 6).

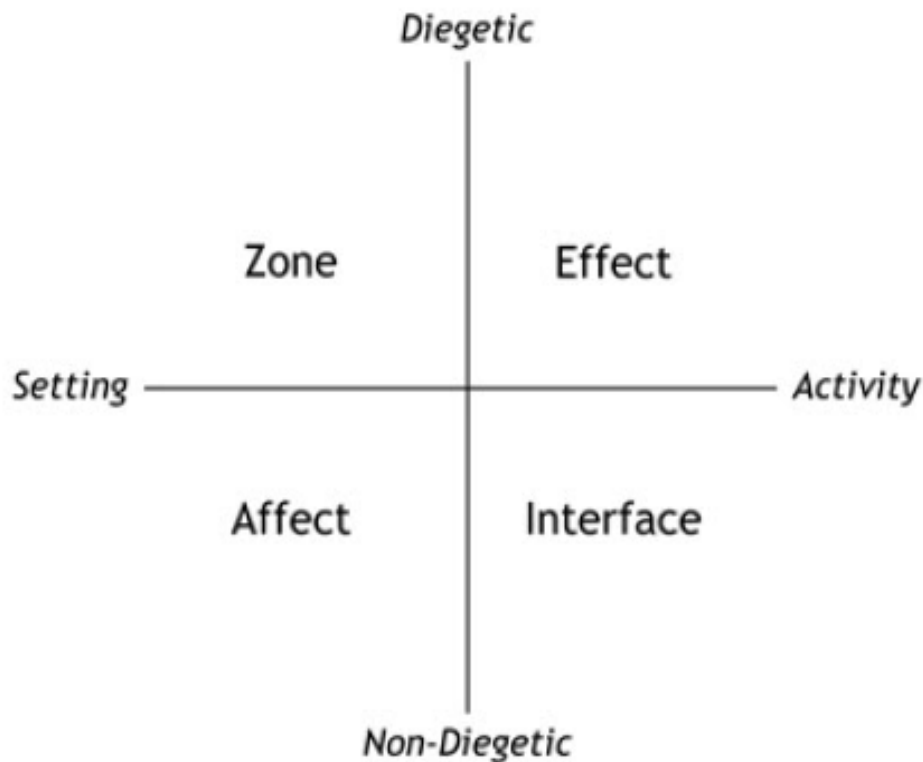
2.2 IEZA - Interface Effect Zone Affect

IEZA-modellen används för att kategorisera ljudeffekter i spel. Denna modell har skapats av Sander Huiberts och Richard van Tol i Utrecht School of the Arts mellan 2003 och 2008. Van Tol och Huiberts beskriver modellens fyra huvudfunktioner: interface, effect, zone och affect (se figur 1). Dessa funktioner delas in i två kategorier som tillsammans täcker hela registret av IEZA, innehållande två ljudfunktioner var - nämligen "diegetic sounds" och "non diegetic sounds". Diegetiskt ljud är ljud som härstammar från det som händer på skärmen medan ett ljud som redigerats in och egentligen inte "hör hemma" kallas icke-diegetisk (2008, s.3).

Bokstaven "I" i IEZA står för "Interface" vilket klassas som "non-diegetic" och representerar ljud som har sitt ursprung utanför spelets fiktionsvärld. I många fall relaterar Interface till spelets HUD (Heads up display) och ljud som påverkas är bland annat ljud för spelmenyer då man klickar igenom olika inställningar, ljud av saker som påverkar ens "health bar" eller något slags poängsystem (2008, s. 3).

"Effect" är den andra kategorin och dessa ljud härstammar från det som händer på skärmen i fallet av film/spel och kan vara exempelvis fotsteg eller dialog. I artefakten används denna kategori för att beskriva ljudeffekter från karaktärers handlingar. "Effect" klassas som diegetisk (2008, s. 3).

"Zone" är den andra diegetiska kategorin och behandlar ljud som existerar i bakgrunden, exempelvis regn och andra vädereffekter som vind, stadsljud, industriljud eller fågelkvitter. Detta används i artefakten för att beskriva passiva bakgrundsljud som regn och djurläten (2008, s. 3). Bakgrundsmusik är ett tydligt exempel på den icke-diegetiska "Affect"-funktionen. Denna kategori skiljer sig från "Interface" då interface, i spelexempel, påverkas av spelarens direkta handlingar (2008, s. 4).



Figur 1 Van Tol & Huiberts IEZA-modell (2008)

2.3 Musikaliska associationer

Scott D. Lipscomb (The University of Texas) och Roger A. Kendalls (University of California) genomförde en undersökning i hur väl en kompositörs verk väcker specifika känslor hos lyssnare. De visade sina testdeltagare musik från *“Star Trek IV: The Voyage Home”* och undersökningen stödde att deltagarnas känslor till stor del kunde ledas till förutspådda resultat (1994). Att kunna leda lyssnaren dit kompositören vill är ofta önskvärt i exempelvis spel och film men samtidigt har musik och ljud förmågorna att framkalla olika känslor hos olika lyssnare. I artikeln *“What makes music emotionally significant? Exploring the underlying mechanisms”* beskrivs problemet om att styra känslor via musik. Författarna visar ett teoretiskt ramverk som beskriver hur känslor uppkommer av musik, kallat BRECVEMA (Juslin & Västfjäll 2008; Juslin, Liljeström, Västfjäll, & Lundqvist 2010):

- (1) Brain stem reflex:
en inbyggd respons till akustiska funktioner som ökad ljudvolym eller hastighet.
- (2) Rhythmic entrainment:
en gradvis justering av en intern kroppsrytm (som till exempel hjärtslag) mot en extern rytm i form av musik.
- (3) Evaluative conditioning:

en regelbunden utsättning för positiv/negativ stimulans tillsammans med musik vilket leder till associering mellan dem.

(4) Contagion:

en intern imitation av det uppfattade känslomässiga uttrycket av musiken.

(5) Visual imagery:

inre bilder av en emotionell karaktär som framkallats av lyssnaren genom en "metaphorical mapping" av musikstrukturen.

(6) Episodic memory:

ett minne av en specifik händelse från det förflutna vilket utlöses av musik.

(7) Musical expectancy:

en reaktion till den gradvisa utvecklingen av musikalisk struktur och dess förväntade fortsättning; och

(8) Aesthetic judgment:

en subjektiv evaluation av det estetiska värdet av musiken baserad på en individuell uppsättning av partiska kriterier.

(Justin, Harmat och Eerola, ss. 2–3)

I artikeln "Emotions in Sound: Audiovisual Metaphors in the Sound Design of Narrative Films" (*Fahlenbrach 2008*) beskrivs hur "Metaphorical mapping" används för att länka samman ljud och grafik med känslor och narrativ. Artikeln nämner exempel från skräckfilmen "The Shining" (*Kubrick 1980*) och ett exempel berör scenen där Jack drar sin fru Wendy genom hotellreceptionen och upp för en trappa. Kopplingen mellan kameravinklar, redigeringen, musiken, ljudet, karaktärernas handlingar och känslor i scenen förmedlar ett samspel av publikens sinnen (*Fahlenbrach 2008, ss. 85–94*).

För att detta samspel ska fungera så kan man teoretisera att det behövs en förenande kärna i samtliga faktorer som utgör "Metaphorical mapping" - en essens som binder samman faktorerna och som skapar exempelvis en bild i ljud eller känslor i musik.

3 Problemformulering

Musik kan användas som ett komplement för att förstärka effekten av visuell media. Detta arbete är en undersökning ifall musikaliska motiv inspirerade av de klassiska filmerna *Jaws* (Universal Pictures 1975) och *Psycho* (Shamley Productions 1960) kan användas för att beskriva ett narrativ för lyssnaren samt hur stor effekt tillagda realistiska ljudeffekter har på resultatet. Även instrumentering från spelen *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 1998) och *Diablo II* (Blizzard Entertainment 2000) har analyserats samt instrumentering och en skala från *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios 2015) (Se figur 3).

Problem att ha i åtanke angående undersökningen var att musikstycket bygger på kopplingar mellan ljud och bild som vi lärt oss genom underhållningsmedia och inte alla upplevt medan ljudeffekternas relation till deras visuella representationer härstammar från vardagliga ljud som exempelvis fågelkvitter. Dessa ljudeffekter är direkt tagna från den fysiska världen och är något som i princip alla har erfarenheter av. Ur de sex funktioner av musik som tidigare nämndes i arbetet av Wingstedt, Brännström och Berg (2010) så är den slags musik som valdes till undersökningen av typen "The Descriptive Function" vilken användes för att beskriva aktiva händelser samt "The Emotive" och "The Informative function" som användes för att beskriva protagonistens känslotillstånd och platsen hen befann sig i.

Deltagarna ur båda grupperna har ombetts beskriva den handling de upplevde så detaljerat som möjligt och därefter fått svara på frågor om bland annat detaljer kring hur processen av att visualisera berättelsen gick. Resultaten visar till vilken grad musik med ursprung från populärkultur kan jämföras med den stimulans vi får av ljud med ett ursprung från den fysiska världen. Arbetets frågeställningar är följande:

- Hur kommer upplevelserna av en komposition baserad på endast musik och en baserad på musik med pålagda ljudeffekter skilja sig i att förmedla ett narrativ?
- Hur effektivt kan ett narrativ berättas genom enbart musik?

3.1 Hypotes

Hypotesen för arbetet är att deltagarna ur den grupp som lyssnar på stycket med både musik och ljud kommer att uppfatta stycket med mer liknande känslor än de som lyssnar på bara musiken. Även om musiken bygger på klyschor som symboliserar känslor och händelser i populärmedia så är inte sambandet mellan denna musik och narrativ lika konkret som mellan ljud och narrativ. Genom att analysera associationer mellan det visuella och ljud inom film och spel har artefakten en grund att byggas på. En mängd associationer existerar genom uppkomsten av kända filmmotiv. Exempel finns i skräckfilmer som scenerna då den gigantiska hajen och antagonisten i klassikern *Jaws* (1975) närmar sig protagonisterna. Motivet baseras på endast två toner som spelas efter

varandra i ett ökande tempo och visar på detta sätt hur faran närmar sig. Hypotetiskt kan välkända motiv som denna användas för att beskriva känslor genom association.

Författaren till detta arbete har eftersökt svar till om musik ensamt kan användas för att förmedla ett narrativ och till vilken grad detta stämmer. Kommer deltagarna ha vilt skilda åsikter om vad som utspelas i narrativet trots kända motiv från filmer?

3.2 Metodbeskrivning

Enligt Østbye med flera (2008, ss.101–102) är en kvalitativ intervju en väl fungerande metod för att samla in svar om människors tankar och åsikter. Denna metod låter skribenten ta del av information som skulle vara betydligt svårare att erhålla genom exempelvis en kvantitativ studie. Intervjuerna är strukturerade vilket betyder att man konstruerat en mall för frågorna som ska ställas till deltagarna i förhand. Trots att det är en väldigt effektiv metod för att samla djupare kunskap än med exempelvis en kvantitativ undersökning så finns vissa nackdelar. Det krävs vanligen mer jobb i förberedelse-, genomförande- och efterbearbetningsfaserna att sammanställa informationen som givits då det inte finns en lika tydlig mall att följa utan svaren blir mer personliga.

En kvalitativ undersökning har valts som metod då frågeställningarna försöker svara på mer detaljerad information om deltagarnas upplevelse av de kompositioner som förberetts. Hade istället en kvantitativ undersökning gjorts så hade den information som söks kring individuella upplevelser förlorats.

Undersökningen har genomförts genom en enkät på Internet, beskriven av Martyn Denscombe (Professor i Samhällsforskning på De Montfort University) i "The Good Research Guide". Fördelar inkluderar en möjlighet för tillfredsställande estetisk design och en lättillgänglig undersökningsmetod som bekvämt kan utföras hemifrån. En nackdel är att undersökningen är beroende av en fungerande internetuppkoppling och att exempelvis hemsidan med formuläret inte får vara tillfälligt nere (2003, s.42). För att sammanställa datan har arbetet följt hänvisningar från "The Good Research Guide - 3 Procedures for analysing qualitative data" (2003, ss 270–273). Viktiga ord från frågeformuläret, alternativt så kallade "enheter" (i artikeln: "Units"), utgör grunden för datastruktureringen. Dessa har vidare placerats i kategorier och sedan tolkats vidare för att forma resultatet i detta arbete.

Deltagarna har fått tillgång till deras grupps motsvarande Google-formulär där de svarat på frågorna och delat med sig sina tankar enligt instruktionerna som följer nedan:

- Beskriv hur du upplevde narrativet (plats, handling)
- Beskriv dina känslor under narrativet (rädsla? stress?)
- Fanns det något störningsmoment som tog dig ur inlevelsen?
- Kände du igen en eller flera av de musikaliska motiv som användes?
- Hur skulle du beskriva ditt intresse för film?
- Hur skulle du beskriva ditt intresse för spel?

Förutom detta har deltagarna fått uppge ålder och kön att om möjligt se ifall detta har någon slags inverkan på resultaten. Hypotetiskt kan ålder ha en viss inverkan på resultatet då artefaktens musik bygger på motiv från äldre, klassiska filmer och moderna spel. Den enda utrustning som har krävts är dator och internetanslutning samt fungerande hörlurar eller högtalare. Sex deltagare har frågats där hälften delats in i musikgruppen och den andra i musik/ljud-gruppen. Utav deltagarna har tre pågående utbildningar inom musik på universitetsnivå och tre utbildningar inom andra områden som inte är relaterade till undersökningen. Uppdelningen har skett oberoende av kön och ålder men de tre med musikutbildning delades upp så att två fick lyssna på kompositionen med enbart musik och en på kompositionen med ljudeffekter. Testet har tagit ungefär 5 minuter för båda grupperna och i tiden räknas uppspelandet av artefakten samt frågorna. Förutom kön, ålder och utbildning är deltagarna

anonyma och uppgifterna kommer inte att delas ut till allmänheten och endast sparas i ett textdokument vilket deltagarna blivit medvetna om.

Hänsyn till anonymitet och samtycke har tagits för samtliga deltagare i undersökningen och är i enlighet med personuppgiftslagen, vilket Østbye med flera nämner i *Metodbok för Medievetenskap* (2008, s. 127). Denna lag, vilken har betydande relevans för forskning involverande kvantitativa och kvalitativa uppgifter från enskilda personer, reglerar hur man behandlar personuppgifter elektroniskt.

Innan deltagarna påbörjade undersökningen informerades de om att de skulle förbli anonyma och även att de kunde avsluta undersökningen när som helst. De har även meddelats om undersökningens fokus på skräck genom narrativet, vilket skulle kunna vara en utlösare av ångest.

När enkäterna transkriberades sammanställdes de genom nyckelord och återkommande teman. Väntade nyckelord var ord som är förknippade med känslor, händelser och platser. Exempelvis känslan av rädsla, fara och var narrativets protagonist befann sig i ljudnarrativet (exempelvis i en mörk skog).

Deltagarna har innan undersökningen informerats om att de när som helst kan avbryta undersökningen. Materialet som lyssnats igenom skulle även potentiellt kunna vara stressande då det innehåller ett immersivt ljud-narrativ med betoning på skräcktema och därför har deltagarna varnats ifall de skulle vara känsliga mot detta.

3.3 Artefakt

Den artefakt som har undersökts till detta arbete är en komposition skriven av författaren samt ett narrativ som konstruerats till kompositionen. Narrativet överlämnades inte till deltagarna under undersökningen utan fanns där endast som en referenspunkt till att utforska kompositionens effekt.

Narrativet har beskrivits med hjälp av ljud och musik i den ena kompositionen och med enbart musik i den andra och deltagarna har blivit informerade att försöka bilda sig en uppfattning om vad den beskrivit. Efter att deltagarna lyssnat på kompositionerna skulle de i kvalitativa intervjuer

beskriva vilka tankegångar de hade under uppspelningen av dem.

Stycket i fokus består av musik med motiv inspirerade från populärmedia och berättar om hur protagonisten, den aktiva lyssnaren, blir jagad genom en mörk skog av ett monster. Främst akustiska midi-instrument har använts till musiken, exempelvis stråkar, slagverk och blåsinstrument.

Musiken i kompositionen består av flera funktioner vilka beskrivits av Wingstedt et al. (2010, s.3). Till att börja med användes "the emotive function" för att berätta hur protagonisten känner sig. Är han rädd? Stressad? Handlingen utspelas i en miljö som beskrivs av "the informative function". Vilket slags landskap tar sig protagonisten igenom? Är protagonisten inomhus skulle exempelvis reverb kunna beskriva storleken på rummet. Slutligen har "the descriptive function" använts för att aktivt beskriva händelser i berättelsen.

Samtliga ljudeffekter definieras enligt Van Tol och Huiberts (2008) IEZA-kategorisering som diegetiska men även den icke-diegetiska "Affect"-funktionen kommer spela en stor roll för att beskriva handlingen i form av musiken. Alla de icke-musikaliska ljuden härstammar från den miljö som beskrivs i berättelsen. Detta innebär att de funktioner som används är "Zone", "Effect" och "Affect".

4 Genomförande

Det material som undersökts i denna studie består av två kompositioner: en bestående av musik och den andra identisk musikstycket med adderade ljudeffekter samt ett narrativ skrivet av författaren. Musikstycket grundar sig dels på kända motiv från filmklassikerna *Jaws* (1975) och *Psycho* (1960) för att förmedla handlingen i narrativet. Skogsmiljön beskrivs med hjälp av instrumenten piano, flöjt, en synth pad och stråkar. I spelen *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) *Diablo II* (Blizzard Entertainment 2000) och *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015), vilka undersökts i denna rapport, finns spelsekvenser som utspelas i skogsmiljöer och bygger i dessa fall till stor del på samplade akustiska instrument som träblås, stråkar, sångstämmor och piano men även långdragna, mystiska synth pads förekommer.

Subkapitlet "Sekvens A" beskriver kompositionen som består av enbart musik och "Sekvens B" kompositionen med pålagda ljudeffekter. Sekvens A och B har skapats i programvaran *Reason* (Reason Studios 1994), vilket är ett program för digital ljudproduktion.

Inför undersökningen gjordes en pilotstudie på två deltagare där en fick höra kompositionen med musik och den andra fick höra kompositionen med pålagda ljudeffekter. Det visade sig att frågorna i formuläret fungerade bra och kunde användas till undersökningen. Den enda negativa feedback som uppkom i relation till artefakten var att ljudeffekterna var lite för höga vilket har åtgärdats till undersökningen. En deltagare i pilotstudien svarade att ljuden av fotsteg möjligen tog för mycket plats.

Inledningsvis skrevs en kort beskrivning av narrativet utav författaren vilket lade grunden för kompositionen. Ett skräcktema valdes till att utgöra narrativet och en mörk skog valdes för att agera bakgrundsmiljö. Därefter uppkom idéer om hur narrativet skulle berättas; Protagonisten skulle vandra genom en mörk skog på natten och på sin vandring stöta på ett monster. Monstret skulle jaga protagonisten, som till slut lyckas fly med livet i behåll, genom skogen.

Det första steget i progressionen av den komponerade artefakten var att hitta och lägga in samtliga ljudfiler. Ljudfilerna har hämtats från www.freesound.org (Freesound 2020) vilket är en kollaborativ databas för delandet av ljudfiler. Författaren hittade ett ljudspår med fågelkvitter, ett ljud för hjärtslag, ett monstervrål och fotsteg på en stenig väg.

En utmaning var att skapa en ljudbild som samspelade med musik-kompositionen.

Instrumentbilden fick modifieras en aning då det blev för många spår som spelade samtidigt tillsammans med ljudeffekterna. Därför togs exempelvis ett spår med klarinett som spelade melodi i början av stycket bort för att ge rum till de andra instrumenten.

Ljudet panorerades för de ljud som spelas samtidigt, som kråkorna och fotstegen i början av stycket så att de skulle kunna urskiljas tydligare.

Slutligen justerades volymen på ljudeffekterna så att de var tydliga men samtidigt inte överröstade musiken.

4.1 Research / Förstudie

Referenser kopplas till musik i populära spel och filmer som beskriver en liknande miljö och handling som kompositionen. De spel som använts som inspirationskälla är *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) *Diablo II* (2000) samt *Ori and the Blind Forest* (2015). Även filmerna *Jaws* (1975) och *Psycho* (1960) har analyserats.

Dessa stycken har valts ut som inspirationskällor med hänsyn till instrumentering samt känslorna de tillför. Även vilken miljö som visas i samband med musiken har beskrivits.

Jaws och *Psycho* är två filmklassiker inom skräckgenren vars välkända musikaliska motiv valts ut för inspiration i artefakten. Dessa filmer valdes därför att de är klassiker som många är bekanta med. Valet av motiven ur dessa filmer blev grunden för att skapa artefaktens handling och var det första steget i konceptualiseringen av arbetets artefakt.

De scener ur spel, med tillhörande stycken och som valts att undersökas har samtliga gemensamt att de utspelas i skogsmiljöer med betoning på mystik. Både det stycket som utspelas i *Ocarina of Time* och *Ori and the Blind Forest* visar förvirrande, mystiska skogsscener. Stycket som undersökts till spelet *Ori and the Blind Forest* spelas i bakgrunden i en bana som kallas "Misty Woods" och är en mörk, magisk skog fylld med fientliga varelser. En turkos dimma fyller banan och trots det vackra yttre döljer sig en obehaglig miljö att befinna sig i, med faror som lurar runt varje hörn. Kompositionen, med titeln "Lost in the Misty Woods", presenterar en instrumentering bestående av bland annat harpa, synth, piano, flöjt, små inslag av sopransång och kontrabas. Instrumenten blandas väl in i en slags dimma av reverb och andra syntetiska effekter. Stycket följer en heltonsskala i "B", vilket är en skala som följer heltonsintervall från starttonen B, även kallad en "hexatonisk skala" på grund av att den består av sex toner. Denna skala består av tonerna: B – C# – D# – F – G – A. Detta bidrar till en mystisk, drömmaktig och förvirrande stämning med brist på en ledton.

Stycket som undersöks i *Diablo II* spelas i Act I med titeln "Wilderness" och utspelas i början av spelet i skogsmiljöer. Denna kompositions instrumentering består av diverse stränginstrument som en modifierad gitarr, harpa och stråkinstrument men även med synthar, akustiska trummor, mallets och inslag av körsång. Den är mörk och ont förebådande med en tung, dragande synth i bakgrunden och reverbfyllda gitarrsekvenser som skapar en kuslighet i samspel med körsång, stråkar och tunga trumslag. De olika synth-effekterna skapar ett överkligt, djävulskt lager på den annars ganska traditionella uppsättningen instrument. Stycket går i D-moll.

"The Lost Woods" är en skog i spelet *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* som kännetecknas av att man lätt går vilse. Målet är att ta sig igenom skogen och du gör detta genom att hitta rätt väg genom skogen. Om du misslyckas kommer du som spelare gå runt i cirklar. Bakgrundsstycket är lekfullt och melodin spelas av flöjt med ackompanjemang av basflöjt samt kastanjett-trummor.

4.2 Sekvens A

I IEZA-modellen (*Van Tol & Huiberts 2008*) används Affect för att beskriva musik och det är denna funktion som Sekvens A bygger på i förhållande till IEZA.

Sekvens A innehåller inga ljudeffekter och analyseras därför bäst genom Wingstedts funktioner (*2010, s.3*) som används för att beskriva hur musik kan användas i ett narrativ samt BRECVEMA-modellen.

Den första sekvensen, bestående av den musikaliska kompositionen beskriver en mörk och ont förebådande skogsmiljö. Pianot var det första instrumentet som lades till och i pianospåret spelas ett arpeggio i en heltonsskala, takt 7, vilket förekommer genom det mesta av stycket (se figur 2). En harpa och en kontrabas, vilken agerar orgelpunkt, lades sedan till för att bidra med ackompanjemang (takt 1). I dessa spår spelas samma arpeggio som pianot fast i en oktav högre respektive lägre. Inspiration från de undersökta spelen *Diablo II* och *Ori and the Blind Forest* gav sedan inspiration till att lägga till en synth pad med reverb. I detta spår spelas långa, utdragna toner i bakgrunden. Några sekunder in i stycket, takt 8, kompletteras dessa instrument av en flöjt och stråkar i ett kort motiv. I slutet av detta motiv ökar arpeggiot, bestående av piano och harpa, sitt tempo för att symbolisera ett ökat obehag. Instrumenten spelar en heltonsskala i A, likadan skala som i det tidigare refererade "*Ori and the Blind Forest*", vilket är det spår som inspirerat stycket mest. Reverb har lagts på pianot för att öka känslan av en stor, kuslig skog. Intro-delen relateras till de "emotionella" och "informativa" funktionerna av Wingstedt (*2010, s.3*). Syftet är att med instrumentering och tonintervall sätta grunden för immersionen av den mörka skogsmiljön och känslan av rädsla.



symbolisera jakten på huvudkaraktären. I detta motiv finns även spår av den emotiva funktionen då den symboliserar rädsla (*Berg, Brändström och Wingstedt 2010, s.3*). Från början spelades detta motiv av pianot, men kontrabasen tycktes mer effektiv och förmodas lättare att koppla till dess symbolik av en jakt med tanke på att inspirationskällan använt detta instrument.

Delen efter basgången, takt 42, är en repris av den föregående delen då arpeggiot ökar i tempo. Detta för att visa hur protagonisten befinner sig i en liknande sinnesstämning av oro som innan denne blev jagad av monstret. I nästa sekvens, takt 46, sänktes tempot till samma tempo som i introt, men med skillnaden att harpan modulerats ner en liten sekund i förhållande till pianot för att skapa en dissonant känsla av obehag. Denna sekvens i kompositionen avbryts plötsligt av att monstret återvänt. Monstret befinner sig precis vid protagonisten som har tagits med total överraskning. För att symbolisera denna överväldigande chock inspireras motivet av det diskanta stråkklustret från den klassiska duschscenen i filmen *Psycho*, ackompanjerad av ett hamrande baskluster från pianot (t. 60). Protagonisten springer vid denna händelse och en liknande basgång som spelades vid den första jakten, vid takt 28, spelas igen. Efter att basgångens tempo så småningom stannat av spelas det arpeggio som inledde kompositionen på piano och harpa (takt 73).

4.2.1 Formanalys

Struktur:	A	A'	A''	B	C	B''	A'''	C''	A''''
Metrik:	8 takter	8 takter	8 Takter	8 takter	9 takter	3 takter	7 takter	11 takter	5 takter
Funktion:	Intro	Kuslig känsla		Mer stressande	Panik 1	Mer stressande	Kuslig känsla	Panik 2	Kuslig/Lugnare

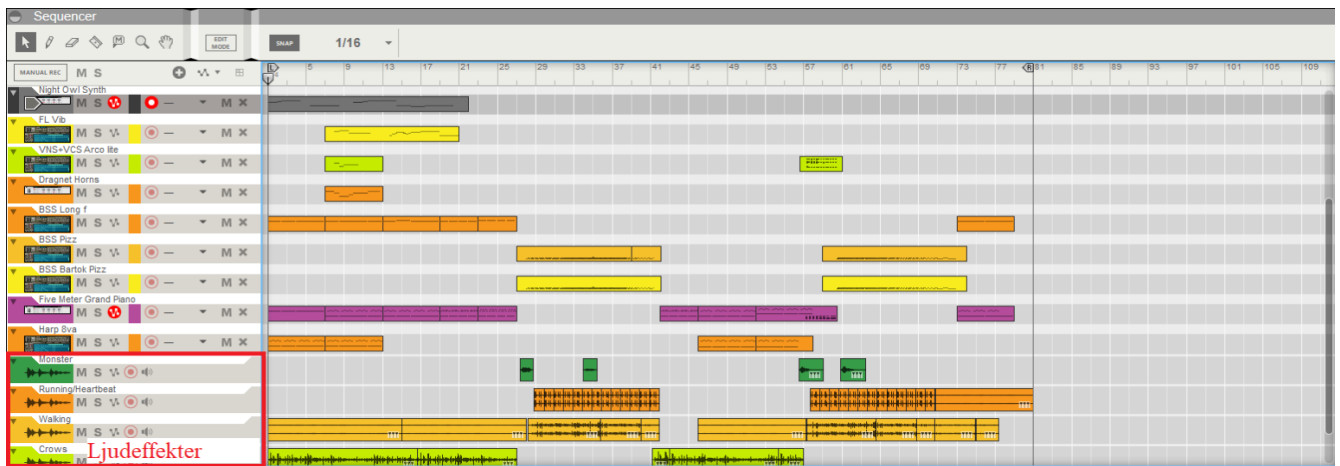
Formanalysen har inte skett på ett klassiskt vis utan funktionerna har representerat de känslor som narrativet önskade förmedla. Det är dessa delar som avgjort hur delarna strukturerats.

4.3 Sekvens B

I detta subkapitel undersöks kompositionen med tillagda ljudeffekter, vilket görs med hjälp av IEZA-modellen. De ljud som använts tillhör kategorierna: Effect, Zone och Affect (*Van Tol & Huiberts 2008*).

Affect rör musiken och detta har behandlats i subkapitlet "Sekvens A".

Spåren med ljud innefattar kråkor som kraxar, fotsteg på mark, springande steg genom skogen, hjärtslag och ett monstervrål.



Figur 3 - Visar de ljudspåren som använts i kompositionen; både musik och ljudeffekter

I början spelas kråkorna (bifogad fil: crows.mp3), vilket är en effekt i kategorin “Zone” då detta är ett bakgrundsljud (Van Tol & Huiberts 2008), för att så fort som möjligt skapa en koppling till att lyssnaren befinner sig i en skog. Fotstegen (bifogad fil: steps.wav) visar protagonistens gång genom skogen. De är långsamma till en början men när monstret vrålar för första gången (bifogad fil: monster.wav) så övergår de långsamma stegen till sprint (bifogad fil: running.mp3) och samtidigt spelar hjärtslagsljudet (bifogad fil: heart.wav - "Heartbeat, Regular, Single, 01–01, LOOP.wav") för att meddela om en fara som närmar sig. Hjärtslagen, monstervrålet och stegen tillhör IEZA-funktionen “Effect”.

5 Utvärdering

5.1 Presentation av undersökning

Undersökningen har genomförts i samband med en kvalitativ studie där deltagarna har delats upp i två grupper där de ska beskriva sina tankar och känslor efter att de hört en ljudkomposition. En grupp har fått höra en komposition med enbart musik och den andra gruppen samma komposition med pålagda ljudeffekter som ska matcha handlingens miljö.

Ett frågeformulär användes för den kvalitativa studien där deltagarna var mellan 21–61 år. Enkäten för undersökningen besvarades av sex olika deltagare via Google Forms på Internet eftersom den pågående pandemin Covid 19 gjorde att det inte gick att utföra en kvalitativ studie i en fysisk sammankomst. Deltagarna fick inledningsvis uppge sin ålder och de informerades om att deras identiteter skulle förbli anonyma. Utav deltagarna var hälften män och hälften kvinnor. Tre av deltagarna fick lyssna på musikstycket, Sekvens A, och de resterande tre fick lyssna på musikstycket med adderade ljudeffekter, Sekvens B. Av de som lyssnade på Sekvens A var två kvinnor, en man och till Sekvens B var två män och en kvinna. Tre deltagare som utbildar sig inom musik på universitetsnivå och tre som inte har någon erfarenhet av musikskapande valdes ut till undersökningen. BRECVEMA-modellen har använts för att belysa de olika känslorna som deltagarna upplevt. Genom att analysera deltagarnas svar utifrån ett ramverk som förklarar musik och känslors koppling kan ledtrådar formas i huruvida musik kan användas som ensam narratör av en handling.

Deltagare 2,3 och 6 lyssnade på "Sekvens B" (musik + ljudeffekter) medan 1,4 och 5 lyssnade på "Sekvens A" (endast musik).

Två av de tre som utbildar sig inom musik fick lyssna på Sekvens A och en på Sekvens B. Det deltagarna uppmanades svara på var följande för samtliga involverade:

- Beskriv dina känslor under narrativet (rädsla? stress?)
- Beskriv hur du upplevde narrativet (plats/handling)
- Fanns det något störningsmoment som tog dig ur upplevelsen?
- Hur skulle du beskriva ditt intresse för film?
- Hur skulle du beskriva ditt intresse för spel?
- Kände du igen ett eller flera av de musikaliska motiv som användes?

5.2 Analys

5.2.1 Beskriv dina känslor under narrativet (rädsla? stress?)

Rädsla var den högst förekommande känslan följt av stress, obehag och lättnad.

Samtliga tre av de som lyssnade på Sekvens A upplevde rädsla. I Sekvens B upplevde två deltagare

rädsla medan en i stället upplevde en ökad vaksamhet och högre puls (Deltagare 3).

Deltagaren upplevde ingen märkbar emotionell reaktion men musiken och ljudets tempo påverkade deltagarens puls märkbart. Denna deltagare är den enda som uppgav att den inte upplevt någon känsloreaktion förknippad med narrativet, som exempelvis rädsla eller lättnad, utan tolkade känslan som enbart fysisk. En anledning till att deltagare 3 inte fann somliga delar av kompositionen otäcka var för att de enligt honom påminde om klipp på Youtube med clowner som spelar spratt. Detta kan kopplas till BRECVEMAs andra E som representerar "Episodic memory" vilket innebär att musik utlöser ett minne hos lyssnaren. Minnet som utlöses är i detta fall då klippet och ljuden från clownerna. Att de ljud som skulle förmedla rädsla i stället upplevdes som något komiskt var en oförutsägbar händelse. Kopplingen till dessa minnen har inte medvetet styrts av författaren.

"The emotive function" (*Berg, Brändström och Wingstedt 2010*) kunde effektivt användas för att förmedla de känslor som var tänkta genom narrativet för båda grupperna. Alla utom en deltagare upplevde tydliga känslor förknippade med rädsla. Två deltagare lade märke till skiftningar i musiken; från obehag till större rädsla längre in i narrativet. Detta påvisar att även de som lyssnade på Sekvens A blev påverkade emotionellt på ett liknande sätt som de som lyssnade på Sekvens B, även om detaljer om plats och handling skiljde sig, vilket leder vidare till "The informative function" och "The descriptive function" (*Berg, Brändström och Wingstedt 2010*). Den informativa funktionen hade viss verkan då hälften av deltagarna upplevde en skogsmiljö som i det skrivna narrativet medan den beskrivande funktionen, vilken beskriver det som händer aktivt i ljudbilden till skillnad mot den informativa funktionens passiva beskrivning, var effektiv i att förmedla exempelvis jaktscenen där monstret jagar protagonisten då fyra deltagare uppfattade detta.

Deltagare 3 svarade på uppgift 1, "Beskriv dina känslor under narrativet", att han märkte att vissa sektioner ökade pulsen och andra sänkte den, men ingen märkbar rädsla eller känslomässig påverkan. BRECVEMAs "rhythmic entrainment" beskriver hur en gradvis justering av en intern kroppsrytm justeras för att matcha en extern rytm i musik vilket skulle kunna kopplas till deltagare 3s svar. "Rhythmic entrainment" beskriver i deltagarens svar på denna fråga en avsaknad av direkt emotionell koppling. Intresset för händelserika, oförutsägbara filmer skulle kunna ha ett samband med avsaknaden av en emotionell respons till narrativet på grund av en högre tröskel för spänning.

Deltagare 4 beskriver hur denne upplevde ett växande obehag ju längre stycket spelade samt stunder av chock, men även lättnad:

"Kände mig obekvämt i början, som övergick till rädsla desto längre in i låten, sen var det parti med chock och vissa små stunder av lite lättnad"

(Deltagare 4(A))

Deltagare 1 beskrev liknande känslor:

“Små creepy, växande rädsla ju längre låten gick. Lät som att någon blev mördad ibland”

(Deltagare 1(A))

”M” i BRECVEMA, vilket står för ”Musical Expectancy”, handlar om hur förväntan antingen uppfylls eller om en förändring som går emot förväntan sker i musiken.

Flera deltagare svarade att de upplevde en ökad rädsla längre in i narrativet och att vissa partier kändes lättande. Deltagare 1 och 4 uppgav att de upplevde mer rädsla ju längre stycket spelade. Båda dessa deltagare lyssnade på Sekvens A.

BRECVEMA-modellen (Juslin & Västfjäll 2008; Juslin, Liljeström, Västfjäll, & Lundqvist 2010) beskriver detta i dess första del, B som i ”Brain Stem Reflex”, vilket beskrivs som ”en inbyggd respons till akustiska funktioner som ökad ljudvolym eller hastighet”. Deltagare 3 svarade:

“Möjligt att pulsen ökade och sänktes i samband med musiken/ljudets tempo. Inget som jag upplevde som en rädsla eller stress utan jag blev troligen mer vaksam.”

(Deltagare 3(B))

5.2.2 Beskriv hur du upplevde narrativet (plats, handling)

Denna fråga handlade om att beskriva platsen som narrativet utspelades i och handlingen. Svaren och tolkningarna varierade både gällande plats och handling. De deltagare som lyssnat på Sekvens B gav liknande svar medan de som lyssnat på Sekvens A svarade något mer individuellt. Fyra deltagare uppgav att de tolkade partier i narrativet som att de blev jagade.

Samtliga tre deltagare som lyssnade på Sekvens B upplevde att protagonisten i narrativet blev jagad medan bara en från Sekvens A uppfattade det så. Tre deltagare, två från Sekvens B och en från A, upplevde att narrativet utspelades i skogen.

V i BRECVEMA, vilket står för, för ”Visual imagery” och handlar om hur musik framkallar bilder hos lyssnaren. Denna funktion kopplas främst till fråga 2 vilken handlar om platsen där narrativet utspelas.

Deltagare 6 upplevde narrativet som något otäckt och som utspelade sig som en vandring på kvällen i en gammal stad vilket inte stämde överens med det författade narrativets förmedling av en dimmig skog i natten men som ändå behöll vissa av det författade narrativets element.

Denna deltagare beskrev även en ensamhet i mörkret.

Deltagare 6 svarade:

“Som att man går i en gammal stad på kvällen, tänkte att det var typ på 1800-talet, ensam och mörkt, man hör kråkor. Känner sig iakttagen och jagad och plötsligt märker man ett "monster" som jagar en och blir extremt stressad, springer, sen försvinner monstret men man känner på sig att det snart kommer tillbaka och det gör det sedan också och äter upp en.”

(Deltagare 6(B))

Deltagare 4 beskrev en tolkning av narrativet som stämde väl med den författade:

“Jag är i en mörk dimmig skog och blir jagad av någonting men vet inte vad än, blir attackerad men den backar/försvinner av någon anledning och sen blir jagad mer och attackerad igen.”

(Deltagare 4(A))

Däremot hade hon ingen erfarenhet av spel vilket kan ha påverkat associationen mellan musiken och den skogsmiljö som det skrivna narrativet utspelas i då den var influerad av teman från spel. Hon upplevde i stället för en skog ett spökslott som plats för handlingen.

Deltagare 6 beskrev i stort narrativets handling som den var uttänkt med undantaget att hon upplevde platsen som handlingen utspelades som en stadsmiljö i stället för skog.

5.2.3 Fanns det något störningsmoment som tog dig ur inlevelsen?

På frågan om det fanns något som tog deltagarna ur upplevelsen svarade två att det inte fanns något medan fyra deltagare fann vissa moment störande. Deltagare 6 uppgav att “Pianodunket” var ett störningsmoment. Deltagare 4 upplevde att eftersom hon kände igen motivet från *Jaws* så fick hon associationer till just hajar och havet, vilket inte passade in i hennes ursprungliga idé om att narrativet utspelades i skogen. Hon beskrev även att musikstilen blev annorlunda och att detta bröt inlevelsen.

5.2.4 Hur skulle du beskriva ditt intresse för film?

När deltagare 3 beskrev sitt intresse för film svarade han att han gillar “händelserika filmer där jag inte på ett enkelt sätt kan förutspå vad som ska ske”.

Den äldsta deltagaren, deltagare 5, 61 år, var väl bekant med båda de musikaliska motiven och det skulle kunna vara relaterat till hennes ålder då filmerna som motiven kommer ifrån är äldre än de resterande deltagarna. Ett intresse för film skulle kunna innebära en större sannolikhet att känna igen de klassiska motiven som inspirerat musikstycket eller liknande motiv och ljudeffekter som används för att förstärka olika känslor i västerländsk filmkultur.

Samtliga deltagare har beskrivit ett intresse för film, och tre deltagare (D6, D5 och D2) har beskrivit ett stort intresse för film. Intresset för film kan också vara relaterat till att flera deltagare kände igen ljudmotiven som var inspirerade av filmerna *“Psycho”* och *“Jaws”*. Samtliga deltagare kopplade också kompositionerna till rädsla och det skulle kunna finnas en koppling till att detta också är vad filmerna vill förmedla. Samtidigt kunde även deltagarna som inte kände igen något musikaliskt motiv associera till rädsla utifrån kompositionerna.

5.2.5 Hur skulle du beskriva ditt intresse för spel?

Av samma anledning som intresset för film skulle kunna öka sannolikheten för att känna igen typiska musikmotiv och ljudeffekter som används för att förstärka känslor eller händelser i film, skulle intresset för spel också kunna spela en roll i sannolikheten att känna igen vissa motiv eller ljudeffekter som används i spel.

Tre deltagare har beskrivit ett lågt intresse för spel (D6, D5 och D3), medan två (D2 och D1) har beskrivit ett stort intresse för spel, och en deltagare (D4) uttryckt ett intresse för vissa typer av spel. Graden av intresse för spel verkar inte ha påverkat deltagarnas uppfattning av vare sig känslor eller plats/handling som uppfattats utifrån kompositionerna, då liknande svar uttrycktes bland de som hade ett större intresse och de som hade ett mindre intresse för spel.

Denna deltagare har ett intresse för spel vilket skulle kunna förklara hur hon kopplade handlingen och platsen med de verk som inspirerade det författade narrativet trots att hon var i gruppen som lyssnade på Sekvens A och alltså inte fick höra ljudeffekterna. Förutom hos Deltagare 4 så var känslor av skräck och oro vanligt förekommande i Sekvens A-gruppen men åsikterna kring plats och handling varierade.

5.2.6 Kände du igen en eller flera av de musikaliska motiv som användes?

Tre utav de sex deltagarna kände igen det välkända musikaliska motivet från *Jaws* och en kände igen både det från *Jaws* och *Psycho*. Deltagare 6 kände igen vad hon beskrev som “det stressade pianospelet” men kunde inte placera det.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Arbetets syfte har varit att ta reda på hur ett narrativ beskrivet genom enbart musik tolkas jämfört med ett identiskt narrativ med adderade ljudeffekter samt ifall ett narrativ skildrat genom endast musik kan förmedla ett narrativ. Det som undersökts har varit deltagarnas känslomässiga reaktioner och tolkningar av narrativet genom att hälften av deltagarna fått höra Sekvens A (musik enbart) och den andra hälften fått höra Sekvens B (musik och ljudeffekter). Undersökningen har skett genom en kvalitativ studie.

Resultatet av undersökningen visade att den grupp som lyssnade på Sekvens B upplevde en tydligare bild av det författade narrativet genom användningen av ljudeffekter medan den andra gruppen upplevde mer individuella skildringar. Trots det så lyckades vissa deltagare som lyssnade på Sekvens A att visualisera en handling som liknade det författade narrativet med hänsyn till känslor, handling och plats.

De som fick lyssna på Sekvens B (narrativ med adderade ljudeffekter) upplevde tydligare den atmosfär som matchade artefaktens narrativ medan de som lyssnade på Sekvens A (narrativet med enbart musik) hade en mer individuell erfarenhet. Bland annat skiljde sig den tänkta miljön där handlingen utspelades markant mellan de två grupperna.

De som lyssnade på Sekvens B upplevde tydligare en skogsmiljö på grund av ljudeffekter som kråkor och fotsteg på grusväg. Det blev även tydligt att ett monster jagade protagonisten på grund av monstervrålet i Sekvens B.

Ingen större skillnad kunde mätas i resultatet mellan de med musikutbildning och de utan.

6.2 Diskussion

Resultatet tyder på att kompositionen utan ljudeffekter uppvisar en viss förmåga att agera som ensam drivande berättare i ett narrativ men att användandet av några relativt få ljudeffekter i kombination med musik är effektivt nog att till stor del få lyssnare att bilda sig en liknande bild av en handling i ett narrativ. Ett intressant resultat var att även utan hjälp av ljudeffekterna, som kråkor och gången på grusstigen, så lyckades en ur gruppen som lyssnade på Sekvens A, Deltagare 4 i undersökningen, att visualisera en skogsmiljö. Musiken och ljuden lyckades framhäva en skräckinjagande känsla av oro och rädsla vilket var mer väntat då både dissonant musik och till exempel ett monstervrål valdes ut som komponenter i ljudnarrativet.

Att så många olika miljöer visualiserades var ett intressant resultat. En deltagare började exempelvis tänka på en slottsmiljö när hon lyssnade och en annan deltagare upplevde en liten stad. Ett störningsmoment som inte hade räknats med var en deltagares upplevelse av hur associationerna till *Jaws* förminskade inlevelsen av kompositionen.

6.2.1 Samhälleliga aspekter

Undersökningen kan användas för att dra lärdomar om hur man kan skriva musik för att effektivt matcha ett narrativ. Om man tar ljudböcker som exempel så kan musik användas på ett sätt som passar in i böckernas atmosfär. Till en skräckberättelse kan man använda motiv som deltagarna i denna studie bedömt som otäcka. Ifall musik kan leda till att väcka liknande känslor hos en mängd olika personer så kan detta användas till att skapa mer inlevelserik musik både inom film- och spelindustrin. Genom att kunna specificera vilka motiv som tydligt förmedlar en viss känsla så kan dessa användas i nya verk, som filmer eller spel, på ett mer kontrollerat och förutsägbart sätt. Det öppnar även vägen för mer och djupare forskning om hur olika människor reagerar på vissa skalor eller ljudeffekter, exempelvis. Klichéer liknande dessa som används i denna studie kan ur ett samhälleligt perspektiv potentiellt leda till negativa invanda beteenden och förväntningar. Ur ett samhälleligt perspektiv kan man som kompositör även bryta konventioner för att nå mer oväntade resultat och bryta invanda beteenden.

6.3 Framtida arbeten

Genom en mer omfattande undersökning på en grupp med bredare bakgrund skulle nya, intressanta lärdomar kunna formas. Det skulle vara lärorikt att inkludera deltagare med en större bredd gällande ålder och utbildning/bakgrund.

I mån av tid hade fler genrer, uppsättningar av instrument och andra ljudeffekter kunnat utforskas för att mäta likheter och skillnader i tolkningar av olika slags narrativ.

Undersökningen hade kunnat utökas med hänsyn till frågeställningen, följdfrågor och även involvera mer kvantitativa element. Hade mer tid funnits hade även mer vetenskapliga källor kunnat utforskas och fler paralleller kunnat dras mellan olika modeller och forskningsresultat med just detta arbete. Resultaten från detta arbete och fortsatta arbeten inom samma områden har potential att skapa mer inlevelserik musik inom spel och film. Genom att analysera musikens potential att förflytta lyssnaren till en av kompositören vald plats eller sinnesstämning så kan man lära sig hur man effektivt skapar immersion inom underhållningsmedia. Om man genom enkäter, intervjuer och datainsamling kan upptäcka mer om vad olika ljud och musik låter som för landskap, varelser eller känslor för olika människor så kan detta nyttjas för att lättare skapa grafiska och auditiva kopplingar inom musik.

Detta arbete kan utvecklas för att få en mer tydlig bild av hur musik kan användas som narrator samt ljudeffekters stora effekt i att framföra ett narrativ.

En aspekt som hade arbetats mer på hade varit att inkludera fler musikaliska motiv från fler filmer och även analysera fler spel och musikaliska verktyg. Påverkan på lyssnaren genom olika skalor och instrumentala tekniker samt fler effekter som påverkar musiken och ljudens karaktär och läggs på genom ljudredigeringsprogram skulle vara intressanta att utforska.

Referenser

Berg, J., Brändström, S. & Wingstedt, J. (2010). *Narrative Music, Visuals and Meaning in Film*. ss. 101–103. <http://diva-portal.org/smash/get/diva2:985329/FULLTEXT01.pdf>

Cohen, Annabel J. (2011). *Music as a Source of Emotion in Film*. In Patrik N. Juslin & John Sloboda (eds.), *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications*. Oxford: Oxford University Press.

Denscombe, M. (2003). *The Good Research Guide for Small-Scale Social Research Projects*. Maidenhead, Philadelphia, Berkshire, England: Open University Press. ISBN 0-335-21303-0 (pb)

Diablo II (2000). Irvine, California: Blizzard Entertainment. <https://www.blizzard.com/en-sg/>

Eerola, T. Juslin, P. Harmat, L. (2013). *What Makes Music Emotionally Significant? Exploring the Underlying Mechanisms*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications. ss. 2–3.

Fahlenbrach, K. (2008). *Emotions in Sound: Audiovisual Metaphors in the Sound Design of Narrative Films*. Oxford, New York: Berghan Books. ss. 85–94. ISSN 1934–9696 (Online)

Freesound. (2020). <https://www.freesound.org/> [Hämtad 2020- 05-25]

Greasley, Alinka E. & Lamont, Alexandra M. (2006). *9th International Conference on Music Perception and Cognition*. Newcastle-under-Lyme, Keele, U.K.: Keele University, School of Psychology. ss. 961–965.

Hitchcock, A. (1960). *Psycho*. Hollywood: Paramount Pictures. <https://www.paramount.com/>

Juslin, P. N. Liljeström, S. Västfjäll, D. Barradas, G. & Silva, A. (2008). *An Experience Sampling Study of Emotional Reactions to Music: Listener, Music, and Situation*. *Emotion*, 8, 668–683.

Juslin, P. N. Liljeström, S. Västfjäll, D. & Lundqvist, L.-O. (2010). *How Does Music Evoke Emotions? Exploring the Underlying Mechanisms*. In P. N. Juslin, & J. A. Sloboda (Eds.), *Handbook of music and emotion: Theory, research, applications*. Oxford, UK: Oxford University Press. ss. 605–642.

Kubrick, S. (1980). *The Shining*. Los Angeles, CA: Warner Bros. Pictures. <https://www.warner-bros.com>

Lipscomb, S. & Kendall, R. (1994). *Perceptual Judgement of the Relationship Between Musical and Visual Components in Film*. San Antonio: The University of Texas & Los Angeles: University of California. <http://www.lipscomb.umn.edu/docs/LipscombKendall1994.pdf>

Maus, FE (1991). *Indiana Theory Review vol. 12 - Music as Narrative*. Indiana: Indiana University Press. s.6.

<https://scholarworks.iu.edu/dspace/bitstream/handle/2022/3432/MausMusicAsNarrativeV12.pdf;sequence=1>

Nationalencyklopedin [NE]. (2014). Narrativ.

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/narrativ>

Nimoy, L. (1986). *Star Trek IV: The Voyage Home*. Hollywood: Paramount Pictures.

<https://www.paramount.com/>

Ori and the Blind Forest (2015). Vienna: Moon Studios. <https://www.orithegame.com/moon-studios/>

Shaw, J / InspectorJ (På freesound.org). "Heartbeat, Regular, Single, 01-01, LOOP.wav."

www.jshaw.co.uk [Hämtad 2020-05-25]

Spielberg, S. (1975). *Jaws*. Universal City, California: Universal Pictures.

<https://www.universalpictures.com/>

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998). Kyoto: Nintendo. <https://www.nintendo.com/>

Van Tol, R. & Huiberts, S. (2008). IEZA: A Framework for Game Audio.

http://www.gamasutra.com/view/feature/3509/ieza_a_framework_for_game_audio.php

Østbye, H. Knapskog, K. Helland, K. Larsen, L O. (2008). *Metodbok för medievetskap*. Malmö: Liber. ISBN 978-91-47-07350-4.

Appendix A - Frågeformulär

1. Beskriv dina känslor under narrativet (rädsla? stress?)^{6 svar}

D6: Stressad och rädd, ångest, hjälplöshet, förvirring

D5: Rädsla

D4: Kände mig obekvämt i början, som övergick till rädsla desto längre in i låten, sen var det parti med chock och vissa små stunder av lite lättnad

D3: Möjligt att pulsen ökade och sänktes i samband med musiken/ljudets tempo. Inget som jag upplevde som en rädsla eller stress utan jag blev troligen mer vaksam.

D2: Oro rädsla stress

D1: Små creepy, växande rädsla ju längre låten gick. Lät som att nån blev mördad ibland.

2. Beskriv hur du upplevde narrativet (plats, handling)^{6 svar}

D6: Som att man går i en gammal stad på kvällen, tänkte att det var typ på 1800-talet, ensam och mörkt, man hör kråkor. Känner sig iakttagen och jagad och plötsligt märker man ett "monster" som jagar en och blir extremt stressad, springer, sen försvinner monstret men man känner på sig att det snart kommer tillbaka och det gör det sedan också och äter upp en.

D5: gammalt spökslott, läskiga upplevelser

D4: Jag är i en mörk dimmig skog och blir jagad av någonting men vet inte vad än, blir attackerad men den backar/försvinner av någon anledning och sen blir jagad mer och attackerad igen.

D3: Jag läste frågorna innan jag lyssnade. Därav frågar jag mig själv om jag verkligen hade upplevt något speciellt under andra förutsättningar om jag inte visste att det var en del av syftet. Det jag upplevde var någon som var ute och gick på en grusväg i skogen och som senare blev jagad. Kom inte att tänka på en kvinna så tror jag fick känslan av att det var fotsteg från en man. Ljuden som troligen var tänkt att vara mer skrämmande gjorde att jag kom att tänka på Youtube-klipp som jag har sett med clowner som prankas.

D2: Kändes som han va i skogen och smög. Sedan blev han jagad av något. Sedan lyckades han komma undan för att sedan bli jagad igen.

D1: liten stad på kvällen med skumt folk, varje natt försvinner någon å stämningen blir mer intensiv.

3. Fanns det något störningsmoment som tog dig ur inlevelsen? 6 svar

D6: Pianodunket

D5: Nej

D4: Ja, de moment där jag beskriver jag blivit attackerad, musikstilen känns mycket annorlunda. Men största grejen är att det låter som musiken från Jaws och då får jag tanken om havet och hajar i stället för skogen vilket såklart inte passar ihop.

D3: Nej

D2: Kanske att stegen gjorde att jag lyssnade mindre på musiken

D1: Det som låter som att någon slår i en dörr eller dödar någon. Tog fick man en känsla av olika dagar.

4. Hur skulle du beskriva ditt intresse för film? 6 svar

D6: Ganska stort intresse, sett många filmer

D5: Mycket stort

D4: Älskar kolla filmer när jag väl tycker om filmen. I andra ord är jag ganska petig med filmer. Är inte en person som gärna kollar gamla klassiker bara på grund av att de är berömda eller har fått priser utom gillar en viss handling och genre

D3: Amatörmässigt och endast för nöjes skull. Gillar händelserika filmer där jag inte på ett enkelt sätt kan förutspå vad som ska ske.

D2: Jag har ett stort intresse för film

D1: Helt ok

5. Hur skulle du beskriva ditt intresse för spel? 6 svar

D6: Inte så stort intresse

D5: Inget intresse alls

D4: Jag är likadan med spel som jag är med film. Älskar spela spel jag tycker om, har inte spelat en jätte stor mängd spel. Gillar vissa spelgenre och den måste nästan vara aesthetically pleasing.

D3: Inget vidare intresse.

D2: Mindre intresse för spel än film men fortfarande stort

D1: Valdigt intresserad

6. Kande du igen en eller flera av de musikaliska motiv som anvandes?^{6 svar}

D6: Ja, det stressade pianospelet

D5: Psycho, Hajen

D4: Temat fran Jaws?

D3: Nej.

D2: Ett som jag tankte pa var motivet fran hajen

D1: Nej