



GESTALTNING AV HJÄLTE- SAMT SKURKARKITYPEN

En undersökning av att gestalta en
karaktär via ljudeffekter samt miljöljud

PORTRAYAL OF THE HERO AND VILLAIN ARCHETYPE

A study in portraying a character through
soundeffects and ambience sounds

Examensarbete inom huvudområdet
Medier, estetik och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2013

Marcus Olsson Widén

Handledare: Jan Zirk
Examinator: Anders Sjölin

Sammanfattning

I både film och spel används ljudeffekter till att berätta för lyssnaren om vad som pågår, både för det som syns i bild och utanför. Karaktärer i film och spel brukar vara ljud-lagda med ljudeffekter som t.ex. ljudet från fotsteg. För att etablera miljön i film och spel används en ljudsort som kallas för miljöljud och dessa ljud används även för att skapa stämning. Detta arbete har undersökt om det är möjligt att tydligt framhäva en karaktärsarketypp med hjälp av ljudeffekter och miljöljud utan bild. Karaktärsarketyperna som användes i arbetet var skurken och hjälten. I undersökningen användes en kvantitativ undersökningsmetod och det skickades ut en enkät över internet. Det var 50 personer som besvarade enkäten. Resultatet från undersökningen visade att ljudeffekterna och miljöljuden behövde bilden för att karaktärsarketyperna skulle framhävas. En liknande undersökning skulle kunna utföras i ett framtida arbete där samma ämne utforskas men en annan undersökningsmetod används.

Nyckelord: Karaktärsgestaltning, Ljudeffekter, Miljöljud, Hjalte, Skurk

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Karaktärsarketyperna hjälten och skurken	2
2.2	Relationen mellan ljud och bild	3
2.3	Visuell karaktärsgestaltning	4
2.4	Ljudeffekt	4
2.4.1	Ljudeffekter och gestaltning.....	5
2.5	Miljöjud	6
2.6	Urtypiska ljud	8
2.6.1	Universella	9
2.7	Spelexempel Super Mario 64	9
2.7.1	Visuell karaktärsgestaltningen.....	9
2.7.2	Ljuden i karaktärsgestaltningen.....	9
3	Problemformulering	11
4	Frågeställning	12
4.1.1	Syfte.....	12
4.2	Avgränsningar	12
4.3	Metodbeskrivning	12
4.3.1	Kvantitativ undersökningsmetod.....	13
5	Projektbeskrivning	15
5.1	Processen	15
5.2	Ljudscenernas uppbyggnad och teman	16
5.3	Mjukvara och Hårdvara	17
5.4	Vampyren	17
5.4.1	Bilden.....	17
5.4.2	Ljudet.....	17
5.5	Riddaren	19
5.5.1	Bilden.....	19
5.5.2	Ljudet.....	20
5.6	Sjökaptenen	21
5.6.1	Bilden.....	21
5.6.2	Ljudet	21
5.7	Jägaren	22
5.7.1	Bilden.....	22
5.7.2	Ljudet.....	22
5.8	Reflektioner och avvägningar	23
6	Utvärdering	25
6.1	Resultat från frågeformuläret	25
6.2	Analys	31
6.2.1	Metodanalys.....	32
7	Slutsatser	33
7.1	Resultatsammanfattning	33
7.2	Diskussion	34
7.3	Framtida arbete	37

1 Introduktion

Detta arbete handlar om karaktärgestaltning med hjälp av ljudeffekter och miljöljud. Ljudeffekter och miljöljud används i spel och film för att berätta för lyssnaren vad som pågår samt förmedla känslor. Karaktärer i spel kan vara ljud-lagda med ljudeffekter som exempelvis ljud från fotsteg som spelas upp samtidigt som karaktären går. Miljöljud används för att etablera plats samt skapa en atmosfär. Ett exempel på miljöljud är fågelkvitter och detta ljud används flitigt i samband med gestaltning av miljöer som finns ute i naturen. Fågelkvittret används för att förmedla att karaktären befinner sig utomhus samt skapa en känsla av fridfullhet. I detta arbete bildar miljöljuden och ljudeffekterna tillsammans något som kallas för en ljudscen.

I alla tider har det funnits berättelser som innehåller olika karaktärer som följer ett slags mönster. Dessa karaktärer har sedan blivit karaktärsarketyper. I arbetet gestaltas skurkarketyper och hjältearketyper. Det har producerats fyra stycken ljudscener och fyra stycken bilder i arbetet, en bild till varje ljudscen. Två av karaktärerna var hjältar och två av dem var skurkar. De två hjältarna som gestaltades var en jägare och en sjökaptan medan de två skurkarna var en vampyr och en riddare. Jägaren och riddaren var kvinnor medan sjökaptanen och vampyren var män.

Frågeställningen som besvarades i undersökningen var: Måste en bild kopplas till en ljudscen för att skurkens samt hjälten karaktärsdrag skall kunna återges? För att besvara frågan användes en kvantitativ metod där en enkät skickades ut över internet och det var 50 respondenter som deltog i undersökningen. Efter att respondenternas svar analyserats ställdes de mot frågeställningen och resultatet visade att i detta fall behövde ljudscenerna kopplas ihop med bilderna för att karaktärsdragen skulle kunna återges.

Arbetet kan vara intressant för personer som arbetar inom spel och film samt för personer som jobbar med ljuddesign. Det kan även vara intressant för folk som arbetar inom karaktärsdesign.

2 Bakgrund

I arbetet har ett antal ljudscener skapats till två karaktärsarketyper, skurken och hjälten vilka beskrivs i avsnitt 2.1. Relationen mellan ljud och bild beskrivs i avsnitt 2.2. I avsnitt 2.3 beskrivs vilka visuella element arketyperna behöver för att förmedla sina egenskaper, de två hjälte- och skurkkaraktererna har skapats utifrån dessa element. Den första ljudsorten som användes i undersökningen var ljudeffekt, vad ordet innebär och vad en ljudeffekt förmedlar beskrivs i avsnitt 2.4 och 2.4.1. Den andra ljudsorten som har användes i undersökningen var miljöljud, detta begrepp förklaras i avsnitt 2.5. Avsnitt 2.6 handlar om urtypiska ljud och vad det innebär. I avsnitt 2.6.1 beskrivs det vad universella urtypiska ljud är. Begreppet förklaras för att ljud av denna sort användes vid skapandet av några miljöljud. Avsnitt 2.7 handlar om att karaktärsarketyperna finns i spel och att de gestaltas på olika sätt.

2.1 Karaktärsarketyperna hjälten och skurken

I alla tider har människan fått höra berättelser om en karaktär som måste övervinna hinder för att nå sitt mål, karaktären kallas hjälten. I berättelserna brukar det också förekomma en annan karaktär vars mål är att hindra hjälten och skapa olycka omkring sig, karaktären kallas skurken. Vladimir Propp (1968) förklarar att skurk- och hjältekaraktärer genom tiderna har haft ett mönster och används för samma syfte i berättelserna. Hjeltekaraktärerna har haft liknande karaktärsdrag genom tiderna och detsamma gäller för skurkaraktärerna. På grund av att hjälte- och skurkkarakterer har följt ett mönster har de blivit arketyper (Hale, 2006). Ordet arketyper betyder: ett original-mönster eller modell där alla efterkommande modeller är kopierade eller baserade på originalet (Dictionary, 2012). Det finns en modell för att analysera dessa roller och den byggdes bland annat med utgångspunkt ur Propps (1968) studier. Modellen heter Greimas aktantmodell och utvecklades av Algirdas Greimas under 1960 talet (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003). Greimas aktantmodell döper om de olika rollerna som finns i berättelserna till mer självförklarande namn. Namnen på rollerna är hjälpare, subjekt, objekt, avsändare, mottagare och motståndare (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003). Hjälten har fått namnet subjektet och skurken har fått namnet motståndaren. Boken förklarar hur modellen fungerar genom ett exempel:

Ett exempel är den kända berättelsen om Robin Hood. I den berättelsen är Robin subjektet och hans projekt är att hjälpa folket, avskaffa nöd och orättfärdighet. Hans motståndare är sheriffen i Nottingham, tyrannen som representerar en förtyckande och korrupt regim och som dessutom har tagit makten i kung Richards frånvaro. (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003, sidan 78).

I exemplet med Robin Hood och Nottingham syns det tydligt vem som är hjälten och vem som är skurken på grund av deras avsikter.

Vad är då kraven för att karaktären skall uppfattas som en hjälte eller en skurk? Jones (2006) menar att hjälten syftar på att visa stort mod och styrka emot alla odds. I artikeln Heroes, Villains, Magicians, ...: Dramatis Personae in a Virtual Story Creation Environment (Paiva, 2001) beskrivs det att skurkens syfte är att störa friden och skapa olycka omkring sig. Beskrivningarna liknar Vladimir Propps (1968) definition av vad hjälten samt skurken skall ha för egenskaper. Enligt honom är hjälten en karaktär som blir direkt eller indirekt lidande av skurkens agerande och skall försöka stoppa det elände skurken orsakar (Propp, 1968,

sidan 50). Skurkens mål är att förstöra friden och skapa något slags elände, förödelse eller skada (Propp, 1968, sidan 27). Northrop Frye visar att arketyperna skurken och hjälten har följt med genom tiderna in i dagens berättarkultur (Hale, 2006).

I dagens medier finns skurk- och hjältearketyper kvar och Mia Consalvo skriver i kapitel Hot Dates and Fairy-Tale Romances i *Videogame Theory Reader* (Wolf & Perron, 2003) om ett spel som använder sig av dessa traditionella karaktärer. Spelet heter Final Fantasy 9 och karaktärsarketyperna är "... employing warriors, princess, (...) evil sorcerers, good magicians" (Wolf & Perron, 2003, sidan 174). Enligt Consalvo (2003) använder spelet ett traditionellt berättande därför att spelet handlar om strider mellan de goda- och de onda karaktärerna. Målet som de goda karaktärerna har i Final Fantasy 9 (2003) är att rädda planeten från de onda karaktärernas planer. I Final Fantasy 9 (2003) tar spelaren rollen som Zidane vars mål är att rädda prinsessan Garnet från skurken Kujia och rädda planeten. Adams (2010) berättar varför karaktärsarketyper finns i spel:

... that is, characters of types that have been fundamental to storytelling since the days of myth, that are found in the stories of virtually all cultures, and that may even be fundamentals to the human psyche. (Adams, 2010, sidan 149).

I både film och spel finns det blandningar av karaktärsarketyperna hjälten och skurken. En kombination av dessa kallas antihjälte men arbetet har endast fokuserat på karaktärsarketyperna hjälten och skurken. Arbetet begränsades till endast skurken och hjälten då det blir svårt att få med fler karaktärsarketyper med tanke på arbetets storlek. En annan orsak var att skurken och hjälten är två fundamentala arketyper som många av oss känner till och går möjligtvis att tydligare gestalta arketyperna om de inte blandas. Ljuden och bilderna till skurken och hjälten var baserade på beskrivningarna om vad karaktärsarketyperna vanligtvis har för egenskaper. Egenskaperna kallas för karaktärsdrag senare i arbetet.

2.2 Relationen mellan ljud och bild

När ljud och bild spelas upp tillsammans skapas det en relation. Chion (1994) beskriver att det inte finns någon redan existerande harmoni mellan ljudet och bilden, utan harmonin uppkommer senare när dessa spelas upp tillsammans. Ljud och bild som spelas upp tillsammans bildar ett audiovisuellt kontrakt där båda delarna tillför varandra betydelse. Det audiovisuella kontraktet fungerar på följande vis:

The audiovisual relationship is not natural but rather a sort of symbolic pact to which the audio- spectator agrees when she or he considers the elements of sound and image to be a participating in one and the same entity or world. (Chion, Gorbman & Murch, 1994, sidan 222)

Ljudet och bilden skapar tillsammans en pakt, vilket gör att vi accepterar att dessa formar samma värld även fast ljudet spelas upp från högtalarna och bilden visas på en skärm. Chion (1994) beskriver att ljudet och bilden har var sitt värde men tillsammans byggs ett nytt värde där de samspekar. Han beskriver att ljudet tillsammans med bilden kan ligga i harmoni eller disharmoni med varandra. Chion (1994) menar att harmoni är när ljudet och bilden inte går i stark skillnad mot varandra, men de behöver inte visa exakt samma sak. Disharmoni är när ljudet och bilder går skilda vägar där det ljud som spelas upp inte har något med det som

visas i bild. Chion beskriver disharmoni genom ett exempel som handlar om en cykeltävling i Barcelona:

The image shows the racers from a helicopter. The soundtrack consists of a dialogue between the TV reporters and some cyclists not participating in the race. It is obvious that those speaking are not watching the images, nor are they saying anything remotely about them. (Chion, Gorbman & Murch, 1994, sidan 37).

Han menar att bilderna och ljudet visar två helt skilda saker, det som håller ihop ljudet och bilderna är att båda håller sig till ämnet cykling. Tanken är att det ska vara harmoni mellan ljudet och bilderna i arbetet eftersom bilderna var målade utefter ljudet samt den tänkta karaktären. Detta för att det inte skulle skapas för mycket kontrast mellan ljudet och bilderna.

2.3 Visuell karaktärs-gestaltning

Vad är det för fundamentala visuella delar som en skurk och en hjälte brukar ha? I Su och Zhaos bok *Alive Character design* (2011) beskriver författarna hur hjälten och skurken kan gestaltas visuellt. I boken finns information om hur karaktärer kan gestaltas i bild inom kategorierna män, kvinnor, skurkkaraktärer och hjältekaraktärer. Su och Zhao (2011) beskriver skillnaderna i män och kvinnors proportioner, en kvinna har generellt bredare höfter i proportion till sin kropp och en man har generellt bredare axlar i proportion till sin kropp. De anser att typiska drag hos en skurk är baserade och konstruerade av trianglar samt spetsiga former. Hjältar däremot är baserade på runda och fyrkantiga former. Su och Zhao (2011) anser att hjältar har öppna gester medan skurkar har krökt rygg och har händerna relativt nära kroppen. Skurken har händerna nära kroppen på grund av deras negativa känslor och negativa tankar (Su & Zhao, 2011). Säkerligen finns det massvis av olika åsikter och tankar kring hur skurken och hjälten kan konstrueras visuellt, dock låg fokus i arbetet på ljudet och inte bilden. Därför utgick arbetet endast från Su och Zhaos (2011) beskrivningar av de visuella element som en hjälte- samt skurkarketyper kan ha. Visuell karaktärs-gestaltning betyder i detta arbete karaktärs-gestaltning via en bild.

2.4 Ljudeffekt

Ljudeffekter är ljud som finns i både film och spel, vad som definieras som en ljudeffekt beror dock på vem som tillfrågas. Boken *The Sound Effects Bible* (Viers, 2008) innefattar begreppet ljudeffekt och beskriver olika typer av ljudeffekter. Enligt Viers (2008) finns det fem stycken olika typer av ljudeffekter och dessa är Hard Effect, Foley Sound Effects, Background Effects, Electronic Effects/Production Elements och Sound Design Effects. Detta arbete var inriktat på ljudtyperna hard effect och foley sound. Kortfattat betyder hard effect: ljud som matchar med vad som händer på skärmen. Om vi ser en pistol avfyra då är ett hard effect-ljud exempelvis ljudet av skottet. Foley sound är döpt efter artisten Jack Foley. Han arbetade med att skapa ljud som sammanföll med handlingar karaktären utförde i filmen samtidigt som filmen spelades upp live för honom (Marks & Novak, 2008). Ett av de vanligare foley-ljuden är ljud från kläder och fotsteg när karaktären går.

I boken *Sound Design The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema* (Sonnenschein, 2001) nämns begreppen Concrete Sound, Voice, Ambiance och Music. Concrete sound är en typ av ljudeffekt och den är väldigt lik både hard effects och foley sound

effects. Enligt Sonnenschein (2001) är concrete sounds ljud effekter som direkt kan associeras med bilden och är sammanfaller med händelserna som visas på skärmen. I båda böckerna beskrivs ljud effekter utifrån ett filmindustrisperspektiv, det låter dock inte likadant när ljud effekter beskrivs inom spelindustrin. Där används ofta ljudmodellen IEZA och varje bokstav står för var sin kategori ljud: I står för Interface, E för Effect, Z för Zone och A för Affect (Tol & Sander, 2008). Effect betyder ljud effekt och beskrivs på följande vis:

The Effect category expresses the activity in the diegetic part of the game. Sound is often synced to events in the game world, either triggered by the player or by the game itself. (Tol & Sander, 2008, sidan 4).

Ljud effekter är utifrån ljudmodellens beskrivning ljud som spelas upp i synk tillsammans med händelser i spelvärlden. Här har olika beskrivningar av begreppet ljud effekt presenterats. Det har funnits lite skillnader i beskrivningarna men grundtanken över vad som är en ljud effekt är densamma. Ljud effekter är ljud som spelas i synk med saker som händer på skärmen. I detta arbete betyder begreppet ljud effekt: ljud som utlöses av den tänkta karaktären. Exempel på ljud effekt är ljud från fotsteg.

2.4.1 Ljud effekter och gestaltning

I filmer och spel definieras karaktären bland annat genom ljud effekter och dess röst. Adams (2010) anser att rätt röst samt ljud effekter är viktiga för gestaltningen av en karaktär eftersom det berättar för spelaren om karaktärens personlighet. Ljud effekternas funktion är att berätta för spelaren om vad som pågår men även för att skapa en underhållande upplevelse (Marks & Novak, 2008). Ett exempel på en situation där ljud effekterna behövs för att kommunicera om vad som pågår skulle vara när en karaktär är på väg in i bild. Om ljud inte finns för att förmedla att karaktären är på väg in i bild kan det uppfattas som konstigt. Med hjälp av ljud från fotsteg går det att förmedla information om att karaktären är på väg in i bild "Footsteps can lend an identity to the walker, even if they do not appear on camera." (Sonnenschein, 2001, sidan 180). Fotsteg ger även information till lyssnaren om karaktärens humör. Sonnenschein presenterar några exempel:

... felt boots screeching angrily in the snow (Doctor Zhivago); the slap, slap of Gran's carpet slippers (Emily Carr); the impish echoes of footsteps in the cloisters of Oxford (Thomas Hardy); booming floor timbers under strong rough feet (Beowulf). (Sonnenschein, 2001, sidan 180).

Ett exempel på en skurk i ett spel med utmärkande ljud från fotstegen är Nemesis från Resident Evil (Dulin, 2001). I spelet blir spelaren attackerad av Nemesis vid ett flertal tillfällen och för att tydligt indikera att Nemesis är i närheten används tunga fotsteg "For example, the heavy footsteps and the characteristic music loop accompanying the presence of Nemesis in Resident 3" (Grimshaw, 2010a, sidan 201). Ett annat exempel presenteras av Chion (1994) som beskriver fotstegen i filmen Mon Oncle där karaktärerna har distinkta och olika fotstegs-ljud:

... when the Arpel family gets up in the morning, the little boy's footsteps on the cement in the yard make a pleasant and concrete rustling, while those of his father, a large uptight, and unhappy man, only produce a thin, unrealistic "ding". (Chion, Gorbman & Murch, 1994, sidan 115).

I exemplet får vi reda på att pojakens fotsteg låter behagliga och har ett naturligt läte. Pappan som är sur och olycklig, har fått fotsteg som låter tunna och orealistiska. En möjlig förklaring är att ett ljud som vanligtvis inte förknippas med fotsteg har spelats in för användning till pappans gång. Om detta är fallet är det inte då konstigt att vi ändå accepterar lätet till karaktärens rörelser? Chion (1994) förklarar att det är skillnad mellan ljud som låter verkliga för åskådaren och ljud som är sanna. Ljud som låter verkliga för åskådaren är ljud som passar in med vad som händer visuellt medan ljud som är sanna är ljud som har blivit inspelade från den riktiga källan.

Exemplen ovan visar att det är möjligt att gestalta en karaktär med hjälp av ljudeffekter tillsammans med bild. Ljud av fotsteg är vanligt i både spel och film där de används för att ge lyssnaren information om vilket underlag karaktären går på och vilket humör han eller hon är på. I undersökningen användes fotstegs-ljuden för att ge information om att karaktären gick men även för att försöka gestalta karaktärsarketyper. I ljudscenerna fanns det ljud av den sanna sorten och ljud som lät sant för lyssnaren. Ett ljud vilket klassas som sant var exempelvis måstjut som kunde höras i ljudscenen vilka var inspelade från verkliga måsar. Ett ljud som låter sant för lyssnaren skulle exempelvis vara ljudet av lava som var uppbyggd av många olika ljud för att skapa en illusion av hur lava kan låta.

2.5 Miljöljud

Miljöljud finns i både film och spel, det finns många syften bakom användningen av ljudsorten. Ett syfte är att ge liv till spelets virtuella värld (Marks & Novak, 2008). Mark och Novak förklarar att det finns två stycken olika sorters miljöljud i spel "The overall ambience is often complemented by specific environmental sounds from significant objects present in the location." (Marks & Novak, 2008, sidan 75). De menar att det finns ett lager av ljud som generellt beskriver platsen där spelaren, i spelet, befinner sig. I exempelvis en stadsmiljö hade de generella miljöljuden kunnat vara ljud från trafik medan specifika miljöljud hade kunnat vara ljud av trafikljus eller surrande från något elskåp. Skillnaden mellan specifika och generella miljöljud är att generella miljöljud används som en heltäckande matta av ljud, vilka kan höras överallt i spelvärlden, samtidigt som de specifika miljöljuden spelas upp i närheten av specifika objekt. I ljudmodellen IEZA (Tol & Sander, 2008) ligger miljöljud under ordet Zone och kategorin beskrivs på följande vis:

The Zone category expresses the setting (for example the geographical or topological setting) of the diegetic part of the game environment. In many games today, Zone is often designed in such a way (using real time adaptation) that it reflects the consequences of game play on a game's world. (Tol & Sander, 2008, sidan 4).

Utifrån ljudmodellens beskrivning av miljöljud innehåller begreppet både specifika och generella ljud. Här beskrivs också att miljöljud kan användas för att gestalta konsekvenserna av spelarens handlingar.

I filmvärlden beskrivs miljöljud på ett liknande sätt men det finns en tydlig skillnad mellan de två medieplattformarna och det är interaktiviteten. I spelet utforskar spelaren en miljö på egen hand och kan springa runt fritt i spelvärlden medan betraktaren av filmen följer med på en resa med karaktärer som utforskar olika miljöer. Viers som jobbar med att skapa ljud till film beskriver miljöljud på följande sätt "... these sounds fill in the empty void on screen and

give a sense of location and the surrounding environment.” (Viers, 2008, sidan 5). En annan person som jobbar inom filmindustrin är David Sonnenschein och han beskriver miljö ljud på detta vis:

Ambience from the production tracks is mostly important for creating a seamless sonic landscape, helping to create the illusion that all the cuts of the scene are taking place in a continuum. (Sonnenschein, 2001, sidan 36).

Dessa två beskrivningar förklarar att inom film används miljö ljuden för att ge lyssnaren en uppfattning om området och miljön runtomkring. Det skapar också en illusion av att alla klipp i filmen flyter ihop då de spelas upp i följd. Illusionen skapas eftersom ljudet inte behöver klippas trots att regissören byter kameravinklar i scenerna, utan ljudet kan spelas upp i ett stycke. Chion (1994) förklarar att miljö ljuden omsluter scenen och tar plats utan det behövs några visuella källor. Han kallar dessa ljud territoriell ljud, för att ljudens syfte är att representera den specifika platsen (Chion, Gorbman & Murch, 1994). Chion (1994) presenterar något som han kallar Elements of Auditory Setting i förkortning E.A.S. Detta är ljud som definierar platsen och ger den distinkta små inslag ”Typical sound of the auditory setting are the faraway barking of a dog, or the ringing of a phone in the office next door, or a police car siren.” (Chion, Gorbman & Murch, 1994, sidan 55). Det som Chion (1994) beskriver om ljud i film är väldigt likt det som Mark och Novak (2008) beskriver i spel vilket kan tyda på att kategorin specifika miljö ljud, som nämndes tidigare, används i både film och spel. Ljuden används också i samma syfte, att förmedla information om platsen.

Något som inte har tagits upp i exemplen är att med hjälp av miljö ljuden etableras inte bara en plats utan det skapas också stämning ”Genom att lägga på olika ljud kan vi skapa helt olika stämningar.” (Per Erik & Claes, 2009, sidan 28). I boken *Berätta med ljud Att spela in, redigera och mixa i dator* beskrivs ett exempel på en situation som beroende på vilka ljud som används kan skapa olika stämningar: ”Tänk dig bilden av en sömnig förortsgata med småhus. Några barn leker. Morgontidningarna hämtas och en bil kör sakta nerför gatan.” (Per Erik & Claes, 2009, sidan 28). Med hjälp av det visuella etableras den fysiska platsen men beroende på vilka ljud som används kan olika stämningar skapas. Om vi använder oss av fågelkvitter, barn som skrattar och ljudet från bilen har vi skapat en lugn förorts miljö. Om vi istället skulle lägga in ljudet av en ambulans- eller polisbilsiren i bakgrunden skapas det en helt annan stämning eftersom det informerar för lyssnaren att något har hänt. Detta är möjligt tack vare att ljudens källa inte måste synas i bilden och det går att förmedla något som händer utanför bilden. Undersökningen *Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games* handlar framförallt om ljud i skräckspel (Grimshaw, 2010c). I undersökningen beskrivs ambiensljud som stämningsskapare och att ljuden oftast inte har en synlig källa ”In *Silent Hill 2*, however, most ambient sound effects have no visible source.” (Grimshaw, 2010c, sidan 183). Detta är möjligt för att lyssnaren accepterar att ljudets källa kan finnas på en plats dit spelaren inte ser. Betydelsen av ambiensljud i spel beskrivs i undersökningen *Sound For Fantasy and Freedom* (Grimshaw, 2010b). Ambiensljud är något som är naturligt i spel eftersom det nästan aldrig är tyst i verkligheten och bortfallet av ambiensljud känns onaturligt och skrämmande (Grimshaw, 2010b). De syften som nämnts tidigare att ljuden används för etablering av miljö samt stämningsskapare är två orsaker till varför ambiensljuden finns med i film och spel. Det som absolut inte får glömmas bort är huvudorsaken: Det är naturligt för människan att ha ljud runtomkring sig.

I tidigare stycken har det presenterats två olika begrepp, ambiensljud och miljö ljud som har samma innebörd. Fortsättningsvis kommer enbart begreppet miljö ljud att användas.

Miljöljuden användes för att etablera platsen för lyssnaren och för att försöka skapa en stämning som passade till karaktärens gestaltning. Ytterligare en anledning till varför miljöljud användes i undersökningen var för att det är naturligt för oss att höra ljud av detta slag eftersom ljuden hörs överallt i vår omgivning. Om miljöljuden inte skulle finnas, är det motsvarigheten till att det blir visuellt kolsvart (Grimshaw, 2010b).

2.6 Urtypiska ljud

Urtypiska (eng. archetypal) ljud är ljud i världen som människan många gånger har en tydlig känslomässig koppling till. Sonnenschein (2001) beskriver urtypiska ljud:

Archetypal sounds stir our ancestral memories, bringing us into an environment through a universal emotional reaction. (Sonnenschein, 2001, sidan 184).

En annan författare som skriver om urtypiska ljud är Schafer (1993). Han anser att dessa ljud har stor betydelse för människan och är inrotade i människans lyssnande, utan ljuden skulle vår livskvalité påverkas negativt. Schafer (1993) tror även att ljuden kan ha direkt påverkan på våra livstilar och vårt samhälle. Några exempel på källor till urtypiska ljud är "... water, wind, forests, plains, birds, insects and animals." (Schafer, 1993, sidan 10). Sonnenschein (2001) nämner också fågelkvitter i sin beskrivning av urtypiska ljud, han anser att människor brukar förknippa fågelkvitter med känslan av fridfullhet. Med detta menar han att det finns ljud i världen som har liknande betydelse för alla människor. Samtidigt argumenterar han att människan kanske försöker söka mening och betydelse med alla ljud i vår miljö.

De flesta människorna i världen blir påverkade av ljud i sin omgivning, vilka kan göra allt från att störa vår känsla av fridfullhet till att göra oss lugna. Det kan bero på vår sinnestämning men det kan även bero på ljudet i fråga "Huruvida vi uppskattar dessa ljud eller inte, är i huvudsak beroende av vår egen sinnestämning." (Rylander & Andreasson, 2009, sidan 24). Det finns ljud i naturen som kan påverka våra känslor, ett exempel är fågelkvitter. Fågelkvitter känns naturligt eftersom det fyller en funktion "Fågelkvitter har ett självklart syfte. För fåglarna." (Rylander & Andreasson, 2009, sidan 24). Fågelkvittret är ett sätt för fåglarna att kommunicera med varandra. Ljud som inte har ett syfte är exempelvis trafikbuller: "Trafikbullret har inget eget syfte, utan är enbart en följd av att någon vill komma från punkt A till B och transportmedlet skapar (o)ljud." (Rylander & Andreasson, 2009, sidan 24). Självklart beror det på vår sinnestämning hur vi upplever ljudet. Fågelkvitter framhäver ett lugn men om vi har huvudvärk vill vi helst inte höra något alls. Ljud som inte har ett syfte exempelvis trafikbuller brukar inte framhäva någon tydlig känsla. Antagligen är det inte alla gånger människan känner exakt samma sak för ett urtypiskt ljud eftersom det beror på vår sinnestämning. Samtidigt är det nog svårt att ens åsikt inför ett ljud helt förändras för alltid på grund av exempelvis huvudvärk. Om vi tar fågelkvittret som ett exempel igen, bara för att personen inte vill höra ljudet när han eller hon har huvudvärk betyder inte det att ljudet slutar skapa en stämning av lugn.

Sonnenschein (2001) kategoriserar urtypiska ljud i tre kategorier: Universella, Kulturella och Historiska. En kort genomgång om kategorin Universella ljud görs i nästa del. Universella ljud användes vid skapandet av miljöljuden.

2.6.1 Universella

Universella ljud är bland annat ljud som skapas på grund av vädret, exempelvis regn och vind. Sonnenschein (2001) förklarar att urtypiska universella ljud påverkar människan känslomässigt men i olika nivåer. Han beskriver att ljud som finns i olika miljöer, exempelvis ljud från vatten kan producera en känsla av renhet samt förändring medan ljudet av vind kan framkalla en känsla av förvirring eller fara (Sonnenschein, 2001). Urtypiska ljud som används ofta i filmer kan bli klichéer. En filmgenre som har använt ljud av denna sort till en gräns att det har blivit en kliché är skräckfilmer.

Ljud som förknippas med klichéer i skräckfilmer är bland annat visslande vind och metalliska ljud av olika slag (Sonnenschein, 2001). Dessa ljud används för att lyssnaren snabbt skall förstå att platsen inte är säker (Sonnenschein, 2001). Sonnenschein (2001) förklarar att klichéerna används för att snabbare informerar lyssnaren om genren samt om vilken miljö karaktärerna befinner sig i. Dykhoff (2002) förklarar att alla filmer använder ett visst mått av klichéer men att ordet oftast undviks på grund av sin negativa klang. Han nämner också att klichéer inte nödvändigtvis måste vara något negativt utan det handlar om att använda klichéerna med vett och förstånd. Dykhoff anser att klichéer är ett effektivt sätt att berätta något även fast det "... emellanåt passerar gränsen för övertydlighet" (Dykhoff, 2002, sidan 76).

Urtypiska universella ljud användes vid skapandet av de flesta miljöljud och orsaken till detta var för att kunna etablera en miljö inom en minut samt för att sätta en specifik stämning för lyssnaren. Ljuden förstärkte även möjligtvis gestaltningen av karaktärerna.

2.7 Spelexempel Super Mario 64

Super Mario 64 (1997) är ett action/äventyrs plattformsspel där huvudkaraktären i spelet heter Mario. Utifrån Greimas (2003) aktantmodell är Mario subjektet eftersom hans mål är att ställa allt till rätta igen. Bowser är motståndaren och hans mål är att skapa förödelse i Mushroom Kingdom. Mario är hjälten i sammanhanget eftersom han är den som är tvungen att rädda prinsessan Peach. Bowser blir skurken i dramat genom att han kidnappar prinsessan och tar över Mushroom Castle. Ljudeffekterna kan berätta viktig information om dessa två karaktärers drag. Det är även möjligt att upptäcka karaktärernas roller genom deras specifika drag i utseendet. Karaktärernas ljudeffekter beskrivs i avsnitt 2.7.2 och karaktärernas utseende beskrivs i avsnittet 2.7.1.

2.7.1 Visuell karaktärsgestaltningen

Mario är en karaktär som är uppbyggd av runda former vilket gör att han uppfattas hjälteaktig. Han har runda stora ögon, rund näsa, runda former i mustaschen och generellt ett runt huvud. Bowser har specifika former hos sig vilket gör att han uppfattas som en skurk, exempelvis taggar på ryggen, smala ögon, horn, spetsiga tänder och kraftiga ögonbryn. De visuella beskrivningarna som nämnts av Su och Zhao (2011) är applicerade på karaktärerna. Framförallt Mario som är uppbyggd av runda former vilket visar för spelaren att han är hjältekaraktären. Su och Zhao (2011) beskrivningar om att en skurkkaraktär skall ha mycket trianglar syns på Bowsers genom att han har horn och taggar på sitt skal samt svans.

2.7.2 Ljuden i karaktärsgestaltningen

Ljudeffekterna från Marios rörelser är fotstegs-ljud som spelas upp när karaktären springer. Mario har andra ljudeffekter såsom ett ljud när han landar och ett annat ljud när han slår objekt. Bowsers gestaltning via ljud består av röstläten samt ljudeffekter. En ljudeffekt är när

Bowser sprutar eld efter Mario. Bowser har även fotstegs-ljud när han går och till sist ett ljud när han landar på rygg efter att Mario slungat iväg honom. En situation där gestaltningarna hörs och syns tydligt är i första striden mellan Mario och Bowser:

Striden börjar med att Mario möter Bowser på en plåtå där Bowser gör sin entré med tunga steg. Stegen uppfattas tunga tack vare sättet Bowser rör sig samt ljudeffekterna till stegen. Därefter kommunicerar Bowser med Mario via en textruta. Samtidigt som texten visas ger Bowser från sig ett ondskefullt skratt. Efter att Bowser har pratat klart börjar striden mellan Mario och Bowser. Ljudeffekterna som Mario ger från sig är lätta fotstegs-ljud och en ljudeffekt när han grabbar tag i Bowsers svans. En annan ljudeffekt som är hörs är ett ljud när Mario hoppar. Ljudeffekterna som Bowser ger från sig är tunga fotstegsljud och ett tungt ljud när han landar på sin rygg. Spelexemplet påvisar att traditionella rollerna skurken samt hjälten finns i spel och att karaktärerna har specifika drag hos sig vilket gör att deras gestaltning möjligtvis förstärks.

3 Problemformulering

I både film och spel används karaktärsrollerna skurken och hjälten. Dessa karaktärer är ofta ljud-lagda med ljudeffekter som exempelvis ljuden från deras fotsteg. Ljuden från fotstegen kan bland annat berätta för lyssnaren om att karaktären rör sig men även vilket humör karaktären är på. Platserna där karaktärerna befinner sig innehåller många gånger miljöljud som hjälper till att etablera platsen. Både ljudeffekter och miljöljud används tillsammans med en bild av karaktären för att skapa en helhet. Ljudeffekterna beskriver vad karaktären utför för handlingar och miljöljuden beskriver platsen där karaktären befinner sig. Vad händer när scenen består av ljudeffekter och miljöljud utan bild? Kommer gestaltningen av karaktärsrollen fortfarande framhävas tydligt? Ljudeffekterna och miljöljuden spelades upp tillsammans i undersökningen för att forma en helhet. Ljuden i sin tur representerar händelser för lyssnaren och då formas det en scen. Denna scen med ljud kallas för ljudscen i resten av arbetet.

4 Frågeställning

I arbetet undersöktes relationen mellan ljudeffekter samt miljöljud och karaktärsdesign. Frågeställningen till undersökningen löd: Måste en bild kopplas till en ljudscen för att skurkens samt hjältens karaktärsdrag skall kunna återges?

4.1.1 Syfte

Syftet med arbetet var att undersöka om det var möjligt att förmedla karaktärsdrag med hjälp av en ljudscen som består av ljudeffekter från karaktären och miljöljud från omgivningen utan en bild. Resultatet av undersökningen visar vad för relation karaktärsdesign, ljudeffekter och bild har tillsammans samt om ljudeffekter och miljöljud kan gestalta en karaktär utan en bild. Detta arbete kan vara intressant för personer som arbetar med eller studerar ljuddesign och personer som arbetar eller studerar inom karaktärsdesign.

4.2 Avgränsningar

Avgränsningar gällande ljudet i undersökningen var att det inte fick förekomma dialog, röster eller musik i ljudscenerna. Detta på grund av att det redan finns undersökningar kring musik och ond samt god karaktär. I boken *Fundamentals of Game design second edition* beskrivs relationen mellan musik och karaktärer "Evil or bizarre characters often get themes in a minor key; good or heroic ones get themes in a major key." (Adams, 2010, sidan 150).

Det finns även en forskningsartikel som heter Play Along – An Approach to Videogame Music och handlar om musik i spel (Whalen, 2004). Whalen (2004) beskriver funktionen av musik i olika spel och ger som exempel Super Mario Brothers, Silent Hill och Legend of Zelda: Ocarina of Time. I Super Mario exemplet menar Whalen (2004) att musiken används för att förmedla känslor. Han menar också att karaktärens ljudeffekter är gjorda för att passa in i musiken. Han nämner att de olika världarna i spelet använder olika sorters musik för att förmedla bland annat miljö. Under en bossbana där spelaren möter Bowser spelas en specifik låt som skall informera för lyssnaren att Bowser finns på banan.

Röster och dialoger förekommer inte i undersökningen på grund av att mycket hänger på röstskådespelarens förmåga att agera samt min förmåga att regissera. Avgränsningar gällande det visuella innehållet var antalet bilder och vem som målar bilderna. Undersökningen innehöll fyra bilder, med en karaktär på respektive bild. Två skurkkaraktärer, en kvinna och en man. Två hjältekaraktärer, en kvinna och en man. Bilderna målades av två grafiker som gick årskurs tre på Högskolan i Skövde på grund av att jag inte har den grafiska kunskapen som krävs. Jag deltog under målningen av bilderna och förklarade vad som behövdes finnas med på alla bilder.

4.3 Metodbeskrivning

Ljudsorterna som användes för att skapa en ljudscen bestod av två sorters ljud. Den ena sortens ljud kallas för miljöljud och användes för att skapa atmosfär och en miljö åt lyssnaren. Den andra sortens ljud kallas för ljudeffekt och användes för att förmedla karaktärens handlingar. Urtypiska ljud användes vid skapandet av miljöljuden.

En kvantitativ undersökningsmetod användes i undersökningen för att besvara frågeställningen. Det som producerades inför undersökningen var fyra bilder och fyra ljudscener, en ljudscen till varje bild. Antalet karaktärer var en per bild, två av bilderna

innehöll en hjältekaraktär och de andra två bilderna innehöll en skurkkaraktär. Karaktärerna var målade efter de riktlinjer som Su och Zhaos (2011) beskriver om vad en skurk- respektive hjältekaraktär behöver för visuella element för att framhäva deras arketyper. Alla bilder innehöll en bakgrund som passade till ljudscenens miljö ljud, om det till exempel regnar i ljudscenen förekommer det även regndroppar i bilden. Detta gjordes för att skapa harmoni mellan ljud och bild. Det fanns även ljud som inte målats ut i bilden exempelvis vind för att i verkligheten hörs vinden men den syns inte.

Alla karaktärer hade ett närstridsvapen i handen på bilden vare sig det är en hjälte- eller skurkkaraktär. Detta för att karaktärer i datorspel ofta har möjligheten att attackera och då brukar ett swish-ljud höras när hen attackerar med sitt närstridsvapen. Swish-ljuden som skapats representerar viftningar eller hugg som karaktären gjorde med sitt vapen. Swish-ljudet räknas som en ljud effekt och en annan ljud effekt som fanns i ljudscenen var fotstegsljud. Ljuden från fotstegen förmedlar att karaktären går men kan även möjligtvis förmedla vilket humör karaktären är på. Varje ljudscen avsågs att tydligt etablera en miljö, åt lyssnaren, där karaktären befann sig. Detta gjordes med hjälp av bland annat ljud från havet, kraxande från en kråka, ljud från en bäck.

4.3.1 Kvantitativ undersökningsmetod

En kvantitativ undersökningsmetod användes för att besvara frågeställningen och undersökningen gjordes med en enkätundersökning över internet. Syftet med att använda en kvantitativ undersökningsmetod var att ” ... hitta samband mellan variabler och visa att sambanden motsvarar samband i verkligheten.” (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003, sidan 156).

Visserligen finns det en problematik med att endast utföra en kvantitativ undersökning. Utifrån beskrivningen kan en kvantitativ undersökning påvisa samband mellan exempelvis respondenternas val av svar, men visar oftast inte på varför respondenten svarade som hen gjorde. Om vi vill ta reda på detta är en kvalitativ intervju eller diskussion ett bra alternativ (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003). En kvalitativ intervju har fördelarna att ”vi kan få ut information som det annars är svårt att få tillgång till”, ”Vi kan kartlägga processer och sociala relationer.”, ”Vi kan få kommentarer till och bekräftelse/vederläggning av data från andra källor.”, ”Vi kan få tillgång till aktörernas samtalsätt och begreppsapparat.” (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003, sidan 101). I det här arbetet användes en kvantitativ undersökningsmetod för att kunna se samband i statistiken och kunna nå ut till fler personer. Detta för att i arbetet undersöktes det om bilden behövdes kopplas till ljudet för att karaktärgestaltningen skulle framhävas eller om ljudscenen kunde berätta detta utan bild. Det innebär att arbetet och undersökningens fokus var att få data som kunde visa om ljudscenen kan gestalta en karaktär utan bild eller inte, samt vad det fanns för samband mellan respondenterna och deras svar. Genom att använda en enkätundersökning gick det även att undersöka i vilken utsträckning ljudet kunde eller inte kunde gestalta karaktären. Fokuset låg inte på att få reda på respondenternas sociala relationer, begreppsapparat eller respondenternas samtalsätt.

Frågorna i enkäten innehåller både frågor av slutna och öppna sort. De slutna frågorna kunde ”fånga in relevanta svar (...) begränsa möjliga utfallet (...) tvinga respondenterna att svara på en viss precisionsnivå.” (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003, sidan 143). De öppna frågorna kunde ”kartlägga respondentens kunskapsvidd, fantasi etc. Öppna frågor kan även användas för att fånga in nya tendenser” (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003, sidan

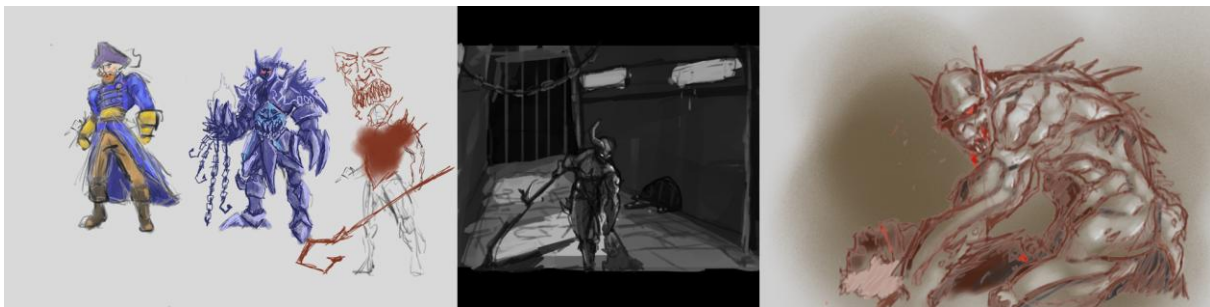
143). Genom svaren gjordes det sammanställningar. De slutna frågorna har sammanställts till diagram och öppna frågorna redovisas i text.

5 Projektbeskrivning

Fyra verk har producerats i arbetet och varje verk består av en ljudscen samt en bild till ljudscenen, där både ljudet och bilden ska gestalta en karaktär och framhäva karaktärens arketyper. I den här delen beskrivs arbetsprocessen som användes genom projektet, uppbyggnaden av ljudscenerna och vilka teman som finns i ljudscenerna. Mjukvaran och hårdvaran som användes vid skapandet av verken presenteras även. Därefter beskrivs vad varje ljudscen innehåller för ljudeffekter samt miljöljud och vilka ljud som är urtypiska samt vad dessa kan förmedla. Det sista som presenteras är avvägningar och reflektioner om verken.

5.1 Processen

Arbetsprocessen var uppdelad i fyra faser: konceptfasen, inspelningsfasen, skapandefasen och efterarbete. Tidigt i konceptfasen hade jag idéer om karaktärer. Utifrån mina idéer om olika karaktärer, deras ljudscener samt riktlinjerna som presenteras under rubrikerna 2.1 och 2.3 producerades skisser på hur karaktärerna skulle kunna se ut (se Figur 1). Karaktärerna i bilderna är: en vampyrliknande figur, en sjökaptan, en riddare och den sista karaktären som håller ett lieformat vapen samt saknar ansikte.



Figur 1 Tidiga koncept på en hjältekaraktär och några skurkkaraktärer

Utifrån skisserna säkerställde jag vilka fyra karaktärer som skulle skapas och dessa var: en sjökaptan, en riddare, en vampyr och en jägare. Karaktärerna som representerar hjältar är sjökaptanen och jägaren medan skurkarna är riddaren och vampyren. Sjökaptanen samt vampyren är män och riddaren samt jägaren är kvinnor.

Jag bestämde vad för ljudeffekter samt miljöljud som skulle finnas i varje ljudscen och hur karaktärerna skulle se ut på bilderna. För att inte få för stort kontrast mellan ljudet och bilden var jag noga med att berätta för grafikerna hur karaktärerna är tänkta att gestaltas via ljudet och vad bilderna skulle innehålla. Grafikerna arbetade med bilderna tills jag var i inspelningsfasen, därefter var bilderna klara. Karaktärerna är uppbyggda av de visuella element som Su och Zhao (2011) anger som kännetecknande för skurkar samt hjältar, dessa finns beskrivna i avsnitt 2.3. Det sista som gjordes i konceptfasen var att skriva en lista på ljud som behövdes spelas in och se vad som redan fanns tillgängligt i min ljudbank.

I inspelningsfasen letade jag efter tips i boken *The SoundEffect Bible* (Viers, 2008) om hur vissa ljud kan spelas in. Det fanns tips på hur fotsteg kan spelas in samt vad som är viktigt att tänka på när vatten spelas in. Ett exempel på tips när det gäller fotstegen var att: det är viktigt att tänka på vad för slags skor och vilket underlag som används när fotstegen spelas

in, men det allra viktigaste är att tänka på hur gången utförs (Viers, 2008). Valet av mikrofoner som skulle användas till inspelning och vilka ljudprogram som skulle användas för att skapa ljudscenerna gjordes i inspelningsfasen. För att få information om olika mikrofoner användes boken *Modern Recording Techniques Seventh Edition* (Huber & Runstein, 2009). Efter insamlingen av tips och information påbörjades inspelningen av ljud.

Under skapandefasen skapades alla ljudscenerna och det första som gjordes till varje ljudscen var att lägga in ljuden som var tänkta att etablera miljön. När många av miljöljuden var klara övergick fokuset till att skapa ljudeffekterna till karaktärerna. Modifieringarna och effekterna som behövde appliceras på ljuden gjordes under den här perioden. Det sista som behövde göras i faser för varje ljudscen var att fixa en automatiserad panorering samt att öka volymen samtidigt som ljudeffekterna panorerades. Detta för att simulera att karaktären går in i ljudscenen vilket kan efterlikna det som åskådaren ofta får höra i filmer: "... if the character walks across the screen, the sound of footsteps seems to follow his image, even though in the real space of the movie theater, they continue to issue from the same stationary loudspeaker." (Chion, Gorbman & Murch, 1994, sidan 69).

Under efterarbetet spelades ljudscenerna upp för ett antal personer som sedan fick berätta vad som möjligtvis lät opassande. Jag lyssnade också igenom ljudscenerna många gånger under efterarbetet och upptäckte att vissa ljud behövde spelas in på nytt då det var för mycket brus eller andra problem som var svåra att rätta till. Därefter var ljudscenerna klara.

5.2 Ljudscenernas uppbyggnad och teman

Ljudscenerna var uppbyggda med hjälp av ljudeffekter och miljöljud. Lyssnaren fick under de första 25 sekunderna endast höra miljöljuden för att bekanta sig med miljön innan karaktären introducerades. Efter 25 sekunder började ljuden av karaktärens fotsteg spelas upp och ljudets volym ökade tills cirka 50 sekunder in i ljudscenen. Samtidigt panorerades ljudet av fotstegen från höger till vänster för att representera att karaktären var på väg till platsen. Därefter spelades inte karaktärens fotsteg upp eftersom det skulle efterlikna att karaktären hade stannat framför lyssnaren. Det sista i ljudscenen som lyssnaren fick höra var cirka fem till sju swish-ljudeffekter från när karaktären svingar sitt vapen.

Tre av ljudscenerna hade temat vatten när det gäller miljöerna. Ljudscenen som inte hade temat vatten, innehöll istället ett tema av lava, eld och stenlandskap. Ljuden som skulle låta som lava för lyssnaren var från början olika ljud av vatten som modifierats. Ljudet av vatten är ett urtypiskt ljud för att ljudet av vätska/vatten är ett av de första ljuden människan hör i sin mammas livmoder och ljuden delar en rik symbolism av "... of cleansing, of purification, of refreshment and renewal." (Schafer, 1993, sidan 170). Det fanns olika ljud till miljöerna beroende på vilken ljudscen som spelades upp och detta för att försöka framhäva karaktärsarketyper.

Som presenterats i del 2.4 kan karaktärers humör och känslor gestaltas med hjälp av ljudet från fotsteg vilket var anledningen till varför karaktärerna i projektet hade olika ljud till sina fotsteg. Detsamma gällde för alla karaktärernas övriga ljudeffekter. Miljöljuden användes för att etablera platsen där karaktären befinner sig och ljudeffekterna användes för att förmedla det karaktären utför. Varje karaktärs ljudscen förklaras djupare i senare avsnitt.

5.3 Mjukvara och Hårdvara

Programmet Audacity (2012) användes vid inspelning av ljud i studion och för att editera bort onödigt material, exempelvis ta bort ljudet från ett klick som uppstår då knappen på inspelningsapparaten trycks in. Mjukvaruprogrammet som användes för att skapa ljudscenerna är Cubase 5 (2009). Mikrofonerna som användes vid inspelning i högskolan i Skövdes studio är två stycken Rode NT5 och vid inspelningar på andra platser användes inspelningsapparaten Zoom H2. Programmet som användes av grafikerna för att måla bilderna var Adobe Photoshop CS5 (2012).

5.4 Vampyren



Figur 2 Skurkkaraktär som är en vampyr

5.4.1 Bilden

Den här bilden innehåller en karaktär som är en vampyr och han befinner sig i ett slott. Bredvid honom finns ett öppet fönster där det regnar ute och det sitter en fågel på fönsterbrädet (se Figur 2). Det blåser även utomhus vilket gestaltas med hjälp av de fladdrande gardinerna. Vampyren är en skurk och det finns visuella element i bilden som syftar till att framhäva vampyrens negativa känslor och tankar. Elementen är vassa triangelformade taggar som sticker fram ur kroppen och vampyren har även en onaturlig kroppsform samt onaturligt formade kroppsdelar. Vampyren har ett vapen som är lieformad och det droppar blod från vapnet vilket kan förmedla karaktärens avsikter (se Figur 2).

5.4.2 Ljudet

Vampyren befinner sig på en mörk, otäck och ensam plats vilket etableras med hjälp av miljöljuden. Miljöljuden i ljudscenen är regn, droppande från vatten, kraxande från skatan, åska och ljudet av vind. Alla ljud som representerar miljön i ljudscenen är av den urtypiska sorten förutom ljudet som ska föreställa vind. Ljudet av vind är urtypiskt, men det som ska representera vind i ljudscenen är istället ljud från när jag gjort ett visslande samt vinande ljud genom att blåsa ut luft från munnen. Verkligen vind är svårt att spela in och det blir oftast

massa puff-ljud samt dunsar i inspelningen vilket gör att ljudet i inspelningen inte låter som den vind vi hör i verkligheten.

Ljudet som ska representera vind används för att etablera att det blåser. Schafer (1993) förklarar att vind kan anses vara: "... devious and equivocal. (...) Illusory, capricious and destructive, the wind is the natural sound man has traditionally mistrusted and feared the most." (Schafer, 1993, sidan 171 – 173). Sonnenschein (2001) berättar att i film används vind ofta i samband med skräckgenren för att skapa en känsla av att platsen är spöklig och kuslig. Han anser också att ljudet av vind kan framhäva en känsla av "... lack of direction, perhaps a place or a moment not to be trusted." (Sonnenschein, 2001, sidan 205). Ljudet av vind kan även framhäva en känsla av ensamhet och övergivenhet (Carlsson, 1998).

Sonnenschein (2001) berättar att åska och regn kan förmedla ett behov av att söka skydd. Schafer (1993) förklarar att ljudet av åska är ett av de ljud i naturen som människan fruktar mest. Ljudet av åskan och regnet kan möjligtvis skapa känslan av en osäker och ensam plats. Ljudet av droppande vatten har användes för att både visa att vampyren befinner sig på en plats som är nedgången och samtidigt understryka att det regnar. Ljudet är oregelbundet samt oförutsägbart och Chion (1994) förklarar att ljud som är oregelbundna och oförutsägbara sätter lyssnaren i konstant alert.

Schafer (1993) berättar att fågelläten samt fågelsång är ljud som är urtypiska. I ljudscenen används kraxande från en skata och tanken med ljudet är att skapa en varnande effekt. Fåglar och deras läten brukar användas i filmer för att förmedla vissa känslor och berätta olika saker. Ljudet av en uggle brukar oftast användas i skräckfilmer i samband med att det blir fullmåne (Film Sound Cliches, 2000). Korpen och kråkan används vanligtvis i filmen för att berätta i förväg att något hemskt kommer hända samt att fåglarna i filmvärlden ofta är symboler för varning (Carlsson, 1998).

Ljudeffekterna som finns i ljudscenen är: skrapande metall, ljudet från fotsteg, ljudet när vampyren plockar upp liket från stengolvet och swish-ljud när vampyren svingar sitt vapen. Ljudet av skrapande metall representerar att vampyren släpar på sitt vapen. Ljudeffekten är uppbyggd av två olika ljud för att få den rätta känslan i ljudeffekten. Ett av ljuden är när en kofot släpas på ett stengolv och ljudet har ändrats till att låta mörkare, ljudet ska representera tyngden i vapnet. Det andra ljudet är när en metallräfsa släpas på ett stengolv. Ljudet har ändrats till att låta mörkare och ska representera bladet på vapnet. Ljudet av metall används ofta i skräckfilmer för att sätta stämning och känsla, där metall ofta förknippas med våld eller död (Hayward, 2009). Karaktären Pyramid Head i spelet Silent Hill 2 har ett vapen som gnisslar när han släpar den mot marken och ljudet framhäver att karaktären är hotfull och påtvingande (Grimshaw, 2010a). Samma känsla kan möjligtvis framhävas genom ljudet av vampyrens vapen som släpas mot stengolvet.

Ljudet av fotsteg kan möjligtvis påverka hur karaktären upplevs. I boken *The Foley Grail* (2009) presenteras några exempel på vad som är viktigt att tänka på när det gäller framställandet av fotstegen till karaktären: "... is the character male, female, young, old, fast-paced, sluggish, a heavy walker, light and airy, rushed, plodding, anxious, happy, or encumbered in any way?" (Ament, 2009, sidan 76). Det är även viktigt att tänka på vad för känsla som ska framhävas i fotstegen exempelvis ilska eller panik (Singer, 2008). Ljudet av fotstegen till vampyren är förändrade med hjälp av effekter i ljudprogrammet för att låta mörkare och tyngre vilket kan berätta att han är tung och stor. Tanken är att vampyrens fotsteg ska framhäva att han är trög, fientlig och ilsken. Ljudeffekten som ska representera att

liket plockas upp är uppbyggt av tre stycken ljud. Ett ljud är när en hand grabbar tag i en boxesäck, ett ljud när en jacka dras upp från ett grusigt golv och ett ljud när en apelsin trycks sönder. Ljudet när handen grabbar tag i boxesäcken ska representera att vampyren tar tag i liket och ljudet av jackan ska representera att liket dras upp från marken. Ljudet när apelsinen mosas ska föreställa blodet från liket. Dessa ljud kan möjligtvis framhäva en känsla av att vampyren är hotfull. Swish-ljudeffekterna är skapade genom att spela in ljudet av en tjock bambupinne som svingas. Detta ljud har sedan ändrats till att låta mörkare med tanke på att vapnet är stort och tungt. Swish-ljudeffekten är tänkt att förmedla en känsla av otrygghet.

Miljöljuden i ljudscenen är tänkt att förmedla känslan av ensamhet, övergivenhet och kuslighet. Ljudeffekterna kan möjligtvis förmedla att vampyren är påtvingande samt hotfull och att han är farlig.

5.5 Riddaren



Figur 3 Skurkkarakter som är en riddare

5.5.1 Bilden

Karaktären som visas i bild är en riddare som befinner sig i ett sten- samt lavalandskap och hon är en skurk (se Figur 3). Tanken är att miljön ska förmedla att platsen är farlig. Riddaren har visuella element som kan berätta att hon är en skurk och dessa är spetsiga delarna på hennes rustning, spetsiga pikar på hennes vapen samt att hon har dolt ansikte. Dessa element kan framhäva riddarens negativa tankar och känslor. Riddaren tänder eld på sitt vapen vilket kan visa att hon är hotfull.

5.5.2 Ljudet

Miljöljuden i ljudscenen består av ljudet från stenar som rullar ned, ett pysande ljud, bubbel-ljud från lavan och ett mörkt hummande ljud. Det finns två stycken olika sorters bubbel-ljud i ljudscenen. Det ena bubbel-ljudet är inspelat från vatten som kokar i en vattenkokare och sedan har ljudet modifierats till att låta mörkare och segare. Detta ska representera bubblandet i lavan under marken. Det andra bubbel-ljudet är skapat genom att blåsa ut luft ur ett sugrör under vatten i ett badkar. Detta ljud ska representera bubblorna från lavan som finns bakom karaktären. Pys-ljudet är också inspelat från vattenkokaren och det är när vattnet förångas. Ljudet är tänkt att representera hettan från lavan. Det mörka hummandet är även det ett ljud inspelat från vattenkokaren och ljudet ska representera att lavan är i rörelse. Ljudet vilket är tänkt att låta som rullande stenar är i själva verket is som faller ner på marken och detta ljud har sedan modifierats. Tillsammans ska ljuden representera ett sten- samt lavalandskap. Miljöljuden som byggts upp i ljudscenen låter likt det som Schafer (1993) förklarar om kokande svavel: "... underground rumblings and gurgling. The place is a pustular sore on the skin of the earth with infernal sound effects boiling up through the vents. The volcanoes of Iceland produce something of the same effect" (Schafer, 1993, sidan 26). Tanken är att ljuden ska framhäva en känsla av att platsen är farlig.

Ljudeffekterna som riddaren är uppbyggd av är: metallskrammel från rustningen, ljudet från fotstegen, rasslande från kedjan, ljudet när hon sätter eld på sitt vapen och ett swish-ljud när hon svingar sin spikklubba. Det ljud som representerar riddarens rustning är ljudet av när bestick skakas i handen. Ljudet har modifierats till att låta mer som en metallrustning. Ljudet till fotstegen är inspelat från gång på en metallstege. Dessa har modifierats för att låta mörkare och tyngre. Tanken är att fotstegen ska berätta att riddaren har en rustning på sig och känslan som ska framhävas är att hon är aggressiv, på hugget och elak. Schafer (1993) beskriver att metallskrammel av olika slag förknippas ofta med krig där krigarna gjorde massa väsen från sig för att skrämja fienden. Sonnenschein (2001) berättar att ljudet av en rasslande kedja oftast används i skräckfilmer. Ljudet används även i samband med våld och i filmer som utspelar sig i helvetet (Hayward, 2009). Tanken med ljudet av kedjor som rasslar är att framhäva att karaktären är våldsam. Ljudeffekten när riddaren sätter eld på sitt vapen är uppbyggd av ett flertal ljud. Ljuden är: två ljud när en fot dras på en matta som modifierats på olika sätt, ett ljud från bacon som steks i stekpannan och det sista ljudet som är metallfolie som knycklas ihop. Ljuden tillsammans är tänkt att berätta att riddaren tänder eld på vapnet vilket kan förmedla att riddaren är hotfull. Swish-ljudeffekterna innehåller samma ljud som användes till vampyrens swish-ljudeffekter, men ljuden har ändrats för att vara kortare och inte låta lika mörka. Detta för att passa det korta vapnet och förmedla att riddaren svingar våldsamt samt hektiskt.

Tanken med metall-ljudeffekterna är att ljuden ska representera riddarens rustning och kan kanske förmedla en känsla av hotfullhet och skräck. Miljöljuden är tänkta att förmedla att platsen är farlig.

5.6 Sjökaptenen



Figur 4 Hjaltekaraktären som är en sjökapten

5.6.1 Bilden

Karaktären på bilden föreställer en sjökapten och han är en hjälte (se Figur 4). Sjökaptenen befinner sig ute till havs på sin båt. Miljön är tänkt att förmedla en plats som är fridfull och lugn. Visuella element som bidrar till att sjökaptenen kan identifieras som en hjälte är de mjuka och runda dragen i hans klädsel, exempel på dessa drag är de runda knapparna på kappan. Han står även i en öppen pose vilket möjligtvis kan förknippas med hjälte.

5.6.2 Ljudet

Platsen där sjökaptenen befinner sig ska framhäva en känsla av stillhet och lugn. Miljöljud som finns i ljudscenen är: knarrandet från skeppet, måsskri och ljudet av plaskande vatten. Ljudet av vatten och måsskriet är ljuden som är av urtypisk sort. Ljudet som ska representera havsvatten är inspelat vid en sjö, där den starka vinden skapade vågor. Vågorna slog mot land och det gjorde att vattnet skvalpade en del mot stenarna vilket var det ljud som spelades in. Som nämnts tidigare i avsnitt 5.1 kan vatten framhäva olika känslor. Tanken med ljudet till ljudscenen är att den etablerar platsen, men också att lyssnaren kan få en känsla av fridfullhet och stillhet. Ljudet av måsskri används i ljudscenen för att etablera platsen och Chion (1994) beskriver att måsskri ofta förknippas med havsmiljö. Ljudet av fåglar är av den urtypiska sorten och har beskrivits tidigare i avsnitt 5.4.2. Ljudet till skeppsknarret är uppbyggd av två stycken ljud. Det ena ljudet skapades med hjälp av att stå på ett trägolv och lägga kroppsvikten på ena benet och sedan byta till det andra. Detta gjorde att golvet började knarra. Ljudet ska representera knarrandet på utsidan av skeppet. Det andra ljudet är från en balkong dörr som knarrade när den öppnades och stängdes. Ljudet har modifierats på ett sådant vis att endast det mörka knarrandet skall höras vilket ska representera knarrandet som pågår i och under skeppet. Tillsammans bildar ljuden miljöljudet till skeppet.

Ljudeffekterna som kommer från sjökaptenen är följande: ett ljud från fotstegen, ljudet när han drar ut sitt svärd ur skidan och ett swish-ljud när han svingar sitt svärd. Ljudet till fotstegen spelades in genom att gå på ett bord, där bordet knarrade när gången utfördes. Det inspelade ljudet lät dessutom ihåligt och ska representera att sjökaptenen går på skeppsdäcket. Fotstegen är lätta samt ljusa vilket kan berätta att han är normalstor. Ljudet av fotstegen är tänkt förmedla att sjökaptenen är målmedveten, bestämd och trygg. Ljudeffekten

när sjökaptanen drar sitt svärd ur skidan är uppbyggt av två stycken ljud för att få rätt känsla i ljudet. Ljuden som spelats in till ljudeffekten är när två knivar har dragits mot varandra på olika sätt. Swish-ljudeffekten är från när en smal bambupinne har svingats. Ljudet har modifierats för att låta ljusare för att passa vapnets storlek vilket i sin tur kan leda till att vapnet uppfattas som mindre hotfullt.

Miljöljuden till ljudscenen ska etablera platsen och även att ljuden kan framhäva en känsla av lugn samt fridfullhet. Ljudeffekterna till sjökaptanen är tänkt att förmedla att sjökaptanen är säker på vad han håller på med samt att han är målmedveten.

5.7 Jägaren



Figur 5 Hjaltekaraktär som är en jägare

5.7.1 Bilden

Bilden innehåller en karaktär som föreställer en jägare och hon är en hjälte (se Figur 5). Hon befinner sig på en plats där det finns skog samt grönska och det porlar en bäck intill henne. Miljön i bilden är tänkt att förmedla att platsen är säker och fridfull. Visuella element som kan berätta att jägaren är en hjälte är de mjuka och runda formerna.

5.7.2 Ljudet

Det som ljuden till miljön ska framhäva är en känsla av lugn och stillhet. Miljöljuden i ljudscenen består av en porlande bäck samt fågelkvitter, båda ljuden är urtypiska ljud. Sonnenschein (2001) berättar att ljudet av fågelkvitter och en porlande bäck framhäver en känsla av fridfullhet. Schafer (1993) berättar om undersökningar som utförts i flertal länder där folk fick svara på vad de ansåg vara det behagligaste ljudet i deras miljö, det visade sig att fågelkvitter hamnade antingen högt eller högst upp på listan. Han förklarar att det kan bero på att fågelkvitter har likheter med det som människan har i musiken:

The structure of bird-song is often elaborate, for many birds are virtuoso performers. Some are also mimics. (...) The songs of many birds contain repetitive motifs, and though the function of the repetitions is often obscure, these melodic leitmotifs, variations and expansions show certain similarities to melodic devices in music (Schafer, 1993, sidan 30-31)

Ljudeffekter som finns i jägarens ljudscen är följande: ljud från fotstegen, swish-ljud när hon svingar sitt spjut och ett ljud när hon lägger ner spjutet på marken. Ljudet som ska föreställa att hon går i gräset är gjort med hjälp av att ta massa band från ett kassettband och sedan trycka med händerna i högen av band. Tryckningarna gjordes i ett tempo och i en takt som

liknar den från fotsteg. Ljudet som spelades in låter både lätta och ljusa vilket kan berätta att jägaren är normalstor. Jägarens fotsteg är tänkt att förmedla känslan av att hon är glad, målmedveten och säker. Ljudet till svingandet av spjutet är gjort genom att svinga en tjock bambupinne. Valet att använda en tjock bambu pinne istället för en tunn vid svingandet gjorde att swish:et lät tyngre och mörkare. Ljudet behövdes trots detta modifieras för att låta mörkare och tack vare det passade ljudet bättre in till storleken av jägarens vapen. Trots detta är inte ljudet lika mörkt som skurkarnas swish-ljudeffekter vilket kan leda till att jägaren uppfattas som mindre hotfull. Det sista ljudet är gjort med hjälp av att kasta en tjock pinne på marken. Ljudet när jägaren lägger sitt spjut på marken är tänkt att representera att jägaren bara använder spjutet vid träning och när det behövs. Ljudet kan eventuellt få jägaren att framstå som mindre fientlig

Miljöljuden är tänkt att framhäva en känsla av fridfullhet, stillhet och lugn. Ljudeffekterna till jägaren är tänkta att förmedla att karaktären endast svingar sitt vapen när hon behöver och vid träning. Ljudeffekterna ska även förmedla att hon vet var hon skall och vad hon håller på med.

5.8 Reflektioner och avvägningar

En fundering som jag var tvungen att reflektera över i konceptfasen var: Hur ska karaktärens arketyper framhävas via ljudeffekterna? Varje karaktärs swish-ljud har modifierats till att vara olika och detta för att ljudet ska passa vapnets storlek samt för att försöka framhäva karaktärens avsikter. Fotstegen till karaktärerna är gjorda genom att gå på olika underlag och ha olika skor på fötterna vilket gjorde att varje karaktär fick unika fotsteg, exempelvis vampyren har fotsteg där han går barfota på ett stengolv medan sjökaptens går med kängor på skeppsdäcket. Hjältarnas ljud till fotstegen låter lätta och normala medan skurkarnas låter tunga samt onaturliga. Jag bestämde att varje karaktär skulle ha en specifik ljudeffekt vardera som skulle passa till karaktärsarketyperna samt handlingen som hen utför. Exempelvis ljudeffekten från riddarens rustning har funktionen att låta skrämmande men också för att berätta för lyssnaren att karaktären har en rustning på sig.

Som nämnts i avsnitt 2.4.1 är det skillnad mellan ljud som är sanna och ljud som låter sanna för lyssnaren. Ljudscenerna innehåller ljud från både sorterna. Ljud som låter sanna för lyssnaren kan användas för något som Chion (1994) kallar för rendering:

The film spectator recognizes sounds to be truthful, effective, and fitting not so much if they reproduce what would be heard in the same situation in reality, but if they render (convey, express) the feelings associated with the situation. (Chion, Gorbman & Murch, 1994, sidan 109)

Det innebär att ljud som inte är sanna kan låta mer trovärdigt och passande för lyssnaren än ljud som är sanna. Detta är en av orsakerna till varför många av ljudeffekterna i ljudscenerna är uppbyggda av andra ljud än det sanna ljudet. Med andra ord är ljuden inte inspelade från den verkliga källan. Det underlättar även i vissa fall att spela in ljud som kan representera och låta trovärdigt till den tänkta händelsen istället för att spela in det sanna ljudet, exempelvis ljudet av en lie som släpas eller ljudet av lava.

Tidigt i projektet bestämde jag vilken miljö varje karaktär skulle befinna sig i. Valet som gjordes var då att vampyrens ljudscen skulle ha regn, sjökaptens skulle ha ljudet av sjö eller hav, jägaren skulle ha ljud i miljön från en bäck och riddaren skulle ha bubblande samt

pysande från lavan. I tidigare stycken har det presenterats att urtypiska ljud som fågelkvitter och vatten har en påverkan och betydelse för människor. Alla ljudscener förutom riddarens ljudscen innehåller ljud från den urtypiska sorten. Detta gör det då svårt att avgöra om miljöljuden faktiskt kan förmedla starka känslor i riddarens ljudscen. Det blir även svårt att avgöra om ljudscenens miljö kan förmedlas tydligt eftersom ljudet av lava inte är något som vi hör i vardagen. Tanken i början av projektet var att skapa en annorlunda och mer farlig miljö till en av ljudscenerna, då fick jag idén om lava. Det hade varit bättre att ha riddaren i en annan miljö för att hålla alla verk inom samma tema och för att få innehåll av urtypiska ljud i alla ljudscener. Ett exempel på en passande miljö hade varit en som innehåller ett vattenfall och detta för att Schafer (1993) behandlar vad ljudet av vattenfall kan förmedla för känslor.

Ett annat tema i miljöerna är fågelläten från olika fåglar. Detta är också något som behandlas av Sonnenschein (2001) och Schafer (1993) där de berättar att fågelkvitter är ett av de ljud som människan tycker är fridfullast. Den enda ljudscenen som inte har en fågel i miljön är ljudscenen med riddaren, detta på grund av att jag inte känner till en fågelart som skulle passa in i miljön.

6 Utvärdering

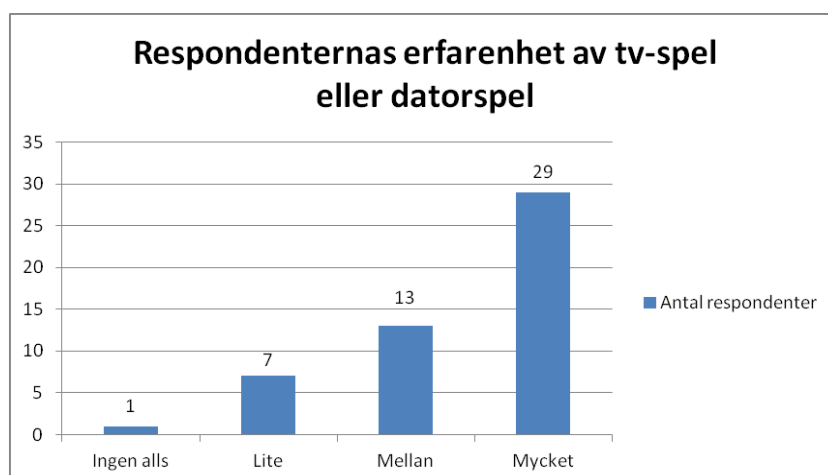
Inför undersökningen producerades fyra stycken verk vilka skulle gestalta var sin karaktär samt framhäva karaktärens arketyper och samtliga verk består av en ljudscen och en bild. Karaktärerna är: vampyren, riddaren, sjökaptenen och jägaren. Vampyren samt riddaren är skurkar och jägaren samt sjökaptenen är hjältar. Jägaren och riddaren är kvinnor medan sjökaptenen och vampyren är män.

En kvantitativ undersökningsmetod användes för att undersöka frågeställningen där det skickades ut en enkät över internet. Enkäten bestod av både slutna och öppna frågor kring vilken arketyper respondenten ansåg att karaktären var (se Appendix A). Det var sammanlagt 50 personer som deltog i undersökningen, 30 av dessa var män och 20 var kvinnor. Åldern på respondenterna var mellan 18 – 62 år och genomsnittsåldern på respondenterna var 25 år. Svaren på de öppna frågorna presenteras i Appendix B (se Appendix B) och resultatet från de slutna frågorna presenteras i nästkommande avsnitt.

En fråga i enkäten fanns med för att ta reda på om hur mycket spelerfarenhet respondenten ansåg sig ha (se Appendix A). Denna fråga ställdes för att se om det var någon skillnad i svaren mellan de respondenter som hade mycket erfarenhet av spel och de som hade lite erfarenhet av spel. För varje karaktär ställdes det två slutna frågor, detta för att ta reda på om respondenterna hade ändrat åsikt om karaktären från när hen endast fick höra ljudscenen till när hen fick höra ljudscenen tillsammans med bilden. I enkäten benämndes dem karaktär 1, -2, -3 och -4 istället för karaktärernas namn (se Appendix A) för att respondenten inte skulle vara förberedd på vad för sorts karaktär som ljudet skulle framhäva. Om rubriken exempelvis hade varit vampyren istället för karaktär 4 skulle risken funnits att respondenten skapat sig förutfattade meningar om karaktären utifrån ordet vampyr.

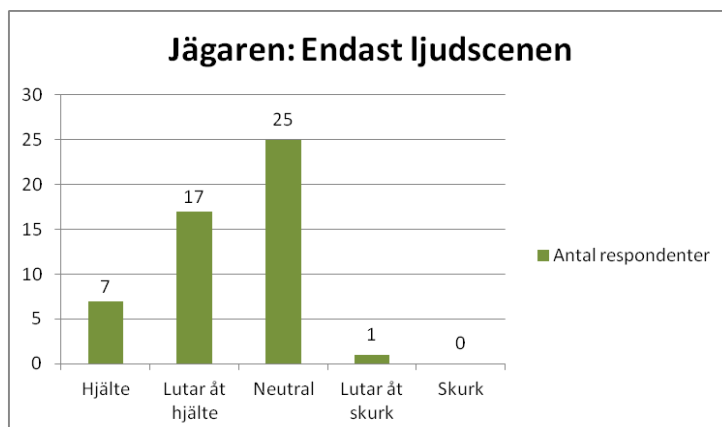
6.1 Resultat från frågeformuläret

Under nästkommande stycken presenteras resultatet från enkätundersökningen i form av diagram. X-axeln i diagrammet representerar svarsalternativ och Y-axeln representerar antal, där staplarna visar hur många respondenter som svarade vad.



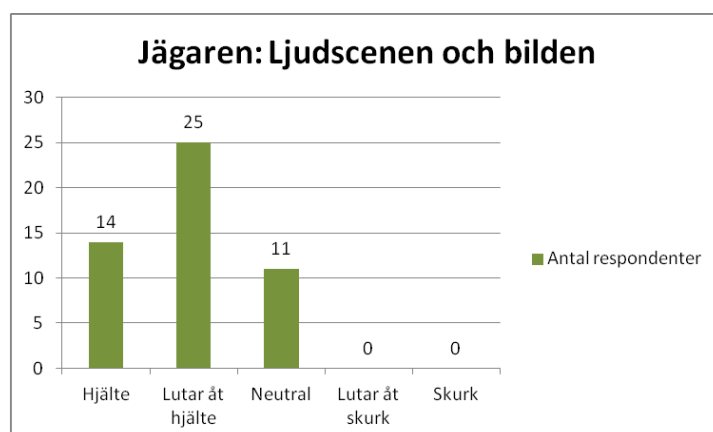
Tabell 1 Diagrammet visar hur mycket erfarenhet de 50 respondenterna hade av tv-spel eller datorspel.

Respondenterna fick i undersökningen svara på hur mycket erfarenhet de ansåg sig ha av tv-spel eller datorspel (se Tabell 1). Resultatet visar att 29 respondenter hade mycket erfarenhet och 13 hade en del erfarenhet. 7 respondenter hade lite erfarenhet och 1 respondent hade ingen erfarenhet.



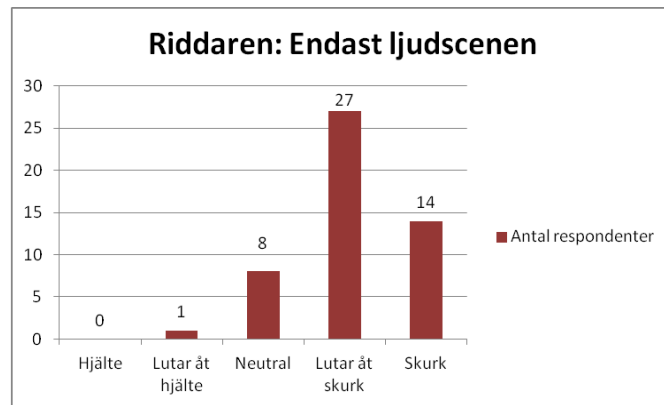
Tabell 2 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen till jägaren.

Efter att respondenterna hade lyssnat på ljudscenen till jägaren var det 25 respondenter som ansåg att hon var neutral och 17 respondenter ansåg att hon möjligtvis kunde vara en hjälte (se Tabell 2). 7 respondenter ansåg att hon var en hjälte och 1 respondent ansåg att jägaren möjligtvis var en skurk.



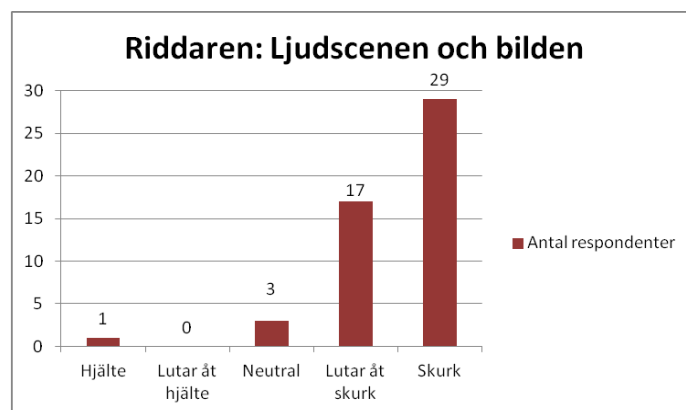
Tabell 3 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen tillsammans med bilden på jägaren.

När respondenterna hade lyssnat på ljudscenen tillsammans med bilden på jägaren var det 25 respondenter som ansåg att hon möjligtvis var en hjälte (se Tabell 3). 14 respondenter ansåg att hon var en hjälte och 11 respondenter tyckte att hon var neutral.



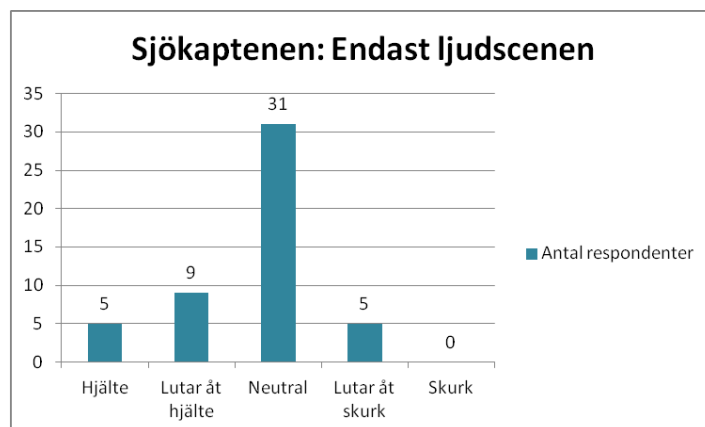
Tabell 4 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen till riddaren.

Det var 27 respondenter som ansåg att riddaren lutade åt att vara en skurk efter att lyssnat på ljudscenen (se Tabell 4). 14 respondenter ansåg att hon var en skurk och 8 respondenter tyckte att riddaren var neutral. 1 respondent tyckte att riddaren lutade åt att vara en hjälte.



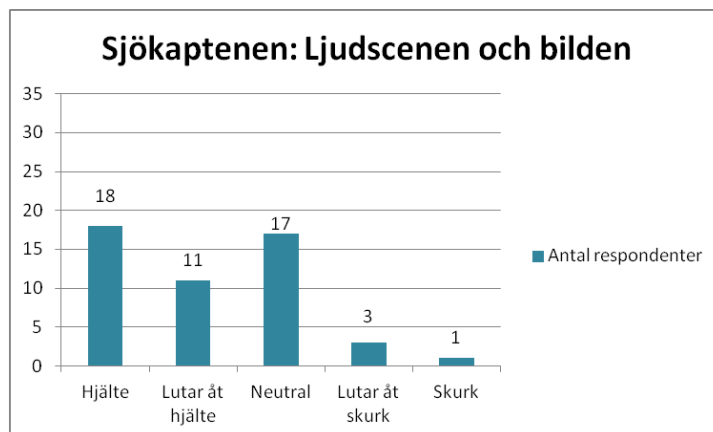
Tabell 5 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen tillsammans med bilden på riddaren.

När respondenterna hört ljudscenen tillsammans med bilden ansåg 29 respondenter att riddaren var en skurk och 17 respondenter tyckte att hon lutade åt att vara en skurk (se Tabell 5). 3 respondenter ansåg att hon var neutral och 1 respondent tyckte att riddaren var en hjälte.



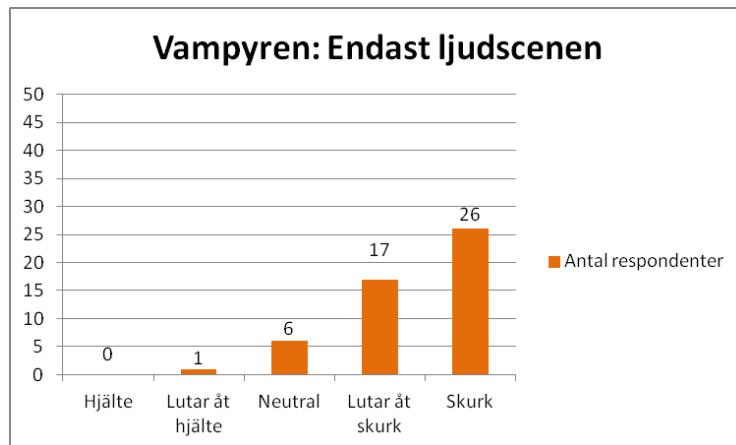
Tabell 6 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen till sjökaptanen.

Efter att respondenterna lyssnat på ljudscenen till sjökaptanen ansåg 31 respondenter att sjökaptanen var neutral (se Tabell 6). 9 respondenter ansåg att han möjligtvis var en hjälte. 5 respondenter ansåg att sjökaptanen var en hjälte och 5 respondenter tyckte att han lutade åt att vara en skurk.



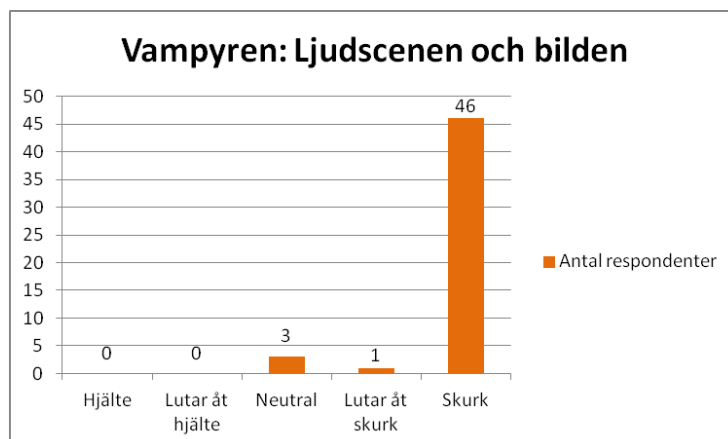
Tabell 7 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen tillsammans med bilden på sjökaptanen.

När respondenterna lyssnat på ljudscenen tillsammans med bilden ansåg 18 respondenter att sjökaptanen var en hjälte och 17 respondenter tyckte att han var neutral (se Tabell 7). 11 personer ansåg att han möjligtvis var en hjälte och 3 respondenter ansåg att han möjligtvis var en skurk. 1 respondent ansåg att sjökaptanen var en skurk.



Tabell 8 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen till vampyren.

Det var 26 respondenter som ansåg att vampyren var en skurk efter att lyssnat på ljudscenen och 17 respondenter tyckte att han möjligtvis kunde vara en skurk (se Tabell 8). 6 respondenter ansåg att han var neutral och 1 respondent ansåg att vampyren lutade åt att vara en hjälte.



Tabell 9 Diagrammet visar vad respondenterna svarade efter att ha fått lyssna på ljudscenen tillsammans med bilden på vampyren.

När respondenterna lyssnat på ljudscenen tillsammans med bilden på vampyren ansåg 46 respondenter att karaktären var en skurk (se Tabell 9). 3 respondenter tyckte att han var neutral och 1 respondent ansåg att vampyren lutade åt att vara en skurk.

6.2 Analys

Statistiken visar att många respondenter ändrade sin åsikt från när de endast fick höra ljudscenen till när de fick höra ljudscenen tillsammans med bilden. En del respondenter kommenterade att det blev tydligare vad det var för sorts karaktär samt vilken miljö karaktären befann sig i när ljudscenen spelades upp tillsammans med bilden. Detta kan ha något med det som Dykhoff (2002) berättar om ljudinformation och bildinformation. Han berättar att ljud har stor associationsyta vilket innebär att ljuden kan väcka många minnen och associationer. Det kan betyda att respondenten har hört ett ljud och associerat det med något annat än det som ljudet skulle representera, en respondent nämner exempelvis att ljudet av metall/lava var något som hen förknippade med en smedja. Dykhoff berättar även att "Bilder däremot innehåller mycket information men förefaller ha en mindre associationsyta, vi får inte så mycket extra förutom det vi ser." (Dykhoff, 2002, sidan 63). Detta skulle förklara varför många av respondenterna ändrade sitt svar från när de endast fick höra ljudscenen till när de fick se bilden tillsammans med ljudscenen, se skillnaden i exempelvis Tabell 8 och Tabell 9.

En del respondenter blev förvånade över hur karaktären såg ut i bilden efter att de tidigare endast lyssnat på ljudscenen till karaktären. En respondent nämnde att hen ansåg att ljudet i vampyrens ljudscen var lugnare och neutralare, fast samtidigt lite kusligt, medan vampyren på bilden hade extremt onda attribut (se Appendix B). Detta kan bero på att respondenten hade andra förväntningar på bilden efter att ha endast lyssnat på ljudet vilket kan ha skapat det som Chion (1994) kallar för disharmoni. Det innebär att respondenten ansåg att ljudet och bilden inte berättade samma sak.

Många nämnde specifika miljöljud i sina kommentarer. Ofta handlade det om de urtypiska ljuden, exempelvis fågelkvitter och ljudet av vatten (se Appendix B). Några av respondenterna nämnde att ljuden gav en känsla av lugn och stillhet. Detta kan tyda på att det som Sonnenschein (2001) och Schafer (1993) beskriver som urtypiska ljud möjligtvis stämmer, men det kan även bero på att vissa av ljuden är klichéer vilket gör att lyssnaren snabbt känner igen dessa. Respondenterna nämnde exempelvis att den vinande vinden, kraxandet från fågeln och ljudet från droppande vattnet förknippas med skräck och ondska (se Appendix B). Några skrev om specifika ljudeffekter som hade påverkat deras åsikt om karaktären. En respondent nämnde att fotstegen lät tunga och hotfulla i riddarens ljudscen och en annan respondent nämnde att swish-ljudet i sjökaptens ljudscen signalerade att sjökaptens hade stark självkänsla. Detta kan tyda på att respondenterna tolkade ljudeffekterna på olika vis och att det i sin tur spelade in när de identifierade karaktären i ljudscenen.

Många av respondenterna hade mycket erfarenhet av datorspel eller tv-spel och förutom att det syns i statistiken (se Tabell 1) visas det även i svaren på de öppna frågorna. I svaren nämns olika karaktärsroller som förekommer i spel, exempelvis rogue (se Appendix B). En rogue är en karaktärsroll som kan jämföras med det som på svenska kallas för tjuv. Några respondenter argumenterar även varför de valde som de gjorde utifrån dessa roller. En respondent nämner att jägaren ser ut som en druid och att i de spel som hen spelar brukar druiderna vara neutrala. Det innebär att respondentens tankar och åsikter om druiderna applicerades på jägaren och antagligen påverkade respondentens val av svar. Många respondenter skrev att färg och pose var orsaker till att de uppfattade karaktären som de gjorde. En respondent nämnde att riddaren är skurkarketyper genom hennes spetsiga rustning

och röda ögon. Detta kan tyda på att elementen som Su och Zhao (2011) nämner och som finns med i bilderna har haft en påverkan på hur respondenterna uppfattat karaktärerna i bilderna.

6.2.1 Metodanalys

Den enkät som skickades ut på internet användes för att besvara frågeställningen. Det har dock funnits en viss problematik med hur enkäten var utformad, både frågorna och svarsalternativen. Till frågan: Hur mycket erfarenhet har du av tv-spel eller datorspel? fanns svarsalternativen Ingen alls, Lite, Mellan och Mycket. Problemet med svarsalternativen är att respondenterna själva får utgå från vad de anser att exempelvis **lite** innebär och det betyder att bedömningen blir mer subjektiv. En lösning på problemet hade varit att skriva en text som förklarar vad svarsalternativen innebär. Ett annat problem var att det stod: tv- eller datorspel. För en respondent med lite erfarenhet kanske det inte är någon skillnad mellan de två, men det kan även väcka frågor om vad som menas med de olika varianterna. Vad skall respondenten svara om denna har mycket erfarenhet av datorspel men ingen erfarenhet av tv-spel? Anser respondenten att det verkligen är någon skillnad mellan de två? Ett liknande problem återfinns i svarsalternativen där respondenten kan välja att svara: lutar åt skurk/hjälte. Vad innebär det när något: **lutar åt** det ena eller det andra? Två respondenter kan tolka detta på olika sätt. Tanken var att svarsalternativen skulle betyda att det antagligen var en hjälte eller att det antagligen var en skurk, men att det inte är fullständigt säkert. Det hade möjligtvis varit bättre att använda tre svarsalternativ istället för fem för att få tydligare svarsalternativ och ett mer fokuserat resultat.

En annan fråga som blev problematiskt var: Om din uppfattning av karaktär 1 har ändrats från när du endast fick höra ljudet till när du fick höra ljudet och se bilden, beskriv gärna varför. Problemet med frågan är att den inte är tillräckligt beskrivande och förklarande vilket gjorde att en del av svaren som respondenterna angav inte var analyserbara. Lösningen hade varit att utforma frågan på ett tydligare sätt.

Ett annat problem som uppstod, vilket upptäcktes först efter att undersökningen var slutförd var att det inte gick att kolla på varje enskild respondents val av svar på den webbsidan som användes till enkätundersökning. Detta innebar att det var svårt att se tydliga kopplingar mellan respondentens spelarefarenhet och val av svar samt om det fanns några skillnader mellan vad män och kvinnor valde för svar. En eventuell lösning på de problem som presenterats hade varit att utföra en pilotstudie för att testa enkäten och för att se hur enkätensida fungerade.

7 Slutsatser

7.1 Resultatsammanfattning

I detta arbete har det undersökts om en ljudscen uppbyggd med ljudeffekter och miljö ljud kan framhäva de två karaktärsarketyperna hjälten och skurken utan bild. Frågeställningen till undersökningen var: Måste en bild kopplas till en ljudscen för att skurkens samt hjälten karaktärsdrag skall kunna återges?

Utifrån resultatet från enkätundersökningen menar jag att: Ja, bilden måste kopplas till ljudscenen för att karaktärsdragen ska kunna återges. En ljudscen utan bild verkade leda en del av respondenterna åt rätt riktning om vad karaktären var för arketyper, men ljudscenen för sig själv var inte tillräcklig för att majoriteten respondenterna skulle vara säkra på vilken arketyper som gestaltades.

Resultatet visar även att respondenterna hade lättare för att identifiera skurkarna i sina respektive ljudscener jämfört med hjältarna som de hade svårare att identifiera. Majoriteten av respondenterna ansåg att hjältarna var neutrala när de lyssnade på ljudscenerna utan bilderna. Efter att respondenterna hade lyssnat på jägarens ljudscen tillsammans med bilden tyckte majoriteten att hon lutade åt att vara en hjälte. Resultatet för sjökaptenen efter att respondenterna lyssnat på ljudscenen tillsammans med bilden var att många ansåg att han antingen var en hjälte eller neutral. Majoriteten av respondenterna svarade att riddaren och vampyren lutade åt att vara skurkar redan efter att endast ha lyssnat på ljudscenerna. När ljudet spelades upp tillsammans med bilden på karaktärerna svarade majoriteten att dessa karaktärer var skurkar. En diskussion om bland annat orsaker till varför skurkarna identifierades lättare än hjältarna utförs i nästkommande avsnitt.

7.2 Diskussion

Resultatet visar på att en karaktärgestaltning utförd med enbart en ljudscen inte framhävs lika tydligt som när ljudscenen presenteras tillsammans med en bild. Några respondenter skrev om specifika ljud i deras svar på de öppna frågorna och att dessa hade haft påverkan på hur de uppfattade karaktären. En respondent nämnde att fågelkvittret och ljudet av vatten i jägarens ljudscen gjorde att karaktären automatiskt uppfattades som god och som en hjälte. En respondent nämnde att ljudet från den kraxande fågeln och ljudet från droppande vattnet i vampyrens ljudscen gav en skrämmande känsla och signalerade skräck. Varför vissa specifika ljud nämndes oftare än andra i svaren kan bero på att de ljud som nämndes var urtypiska ljud eller klichéer vilket innebär att lyssnaren känner igen dessa lättare än andra samt påverkas, känslomässigt, mer av dessa ljud. En respondent skrev att fotstegen var orsaken till hur hen kände för karaktären vilket kan tyda på att karaktärsarketyper gestaltas till viss del genom fotstegs-ljud och att valet av ljud till fotstegen har betydelse för hur karaktären framhävs. Det tyder även på att Ament (2009), Sonnenschein (2001) och Singer (2008) har rätt om att känslor och humör kan förmedlas via ljudet till fotstegen.

Resultatet tyder även på att skurkar kan gestaltas tydligare än vad hjältar kan via ljudet. Orsaken är möjligtvis att det finns klichéer som används oftare eller har blivit mer etablerade för skurkkaraktärer än hjältekaraktärer. Sonnenschein (2001) nämner genren skräck i sin förklaring om vad ljudklichéer är. I artikeln *Film Sound Cliches: Film Sound Stereotypes and Common Logic Flaws* (2000) handlar många av exemplen på ljudklichéer om något negativt, skräck eller farliga saker. Dykhoff presenterar exempel på klichéer för goda och onda människor "De goda människorna är vackra, kör tysta bilar, bor i fina hus och ler, medan de onda är fula, flackar med blicken, har dåligt bordsskick och knarrande skor." (Dykhoff, 2002, sidan 74). En annan anledning skulle kunna vara att det är lättare att framhäva en skurk via onaturliga ljud än en hjälte via ljud som låter naturliga.

Resultatet tyder också på att skurkarna kan gestaltas tydligare än hjältarna när ljudet spelas upp tillsammans med bilden. Detta beror möjligtvis på handlingen som karaktären utför i bilden. Som nämnts i avsnitt 2.1 har skurken och hjälten olika avsikter och mål. Ett exempel är att skurken ska försöka sprida olycka och elände omkring sig medan hjälten ska försöka förhindra detta. I bilderna syns tydligt skurkarnas avsikter, vampyren håller en halv människa och har blod på sitt vapen samt riddaren håller sin spikklubba som hon tänder eld på. På bilderna med hjältarna syns inte deras avsikter lika tydligt. Detta kan bero på att det är svårare att hitta något som hjältarna utför på bilden vilket kan representera deras avsikter. Det hade varit intressant att utforska hur stor betydelse detta har för gestaltningen.

I analysavsnittet nämndes det att en del respondenter skrev om kliché-ljuden i sina svar. Antagligen har dessa ljud haft en betydelse för hur respondenten har uppfattat karaktären. Att ljuden i ljudscenerna anses vara klichéer och vilken betydelse dessa har kan bero på vem som lyssnar:

Om vi visar en panorering från en sjövy till en brygga och sen följer en rad kulörta lyktor upp till en upplyst stugveranda samtidigt som vi hör en något ostämnd församling sjunga "helan går" förstår de flesta svenskar att det är augusti och kräftska. (...) Antagligen känner många åskådare den varma kvällen, och får allmänt positiva associationer. Visar vi nu den här lilla sekvensen för en asiat eller en afrikan säger den inte så mycket (...) Om vi

berättar för dessa åskådare att nästan alla svenskar gör såhär minst en gång om året, kommer de få en mycket märklig bild av oss. En kräftskiva är ingen gemensam referens mellan svenskar och asiater eller afrikaner, väldigt få av dem har upplevt en, och de vet inte hur de ska tolka det de ser och hör. (Dykhoff, 2002, sidan 72)

Det som Dykhoff (2002) förklarar är att innebörden av vissa ljud är beroende av lyssnarens bakgrund. I exemplet associerar en svensk visan **helan går** till kräftskiva medan en afrikan eller asiat inte gör samma koppling. I detta arbete har det används ljud som kan anses vara klichéer för vissa personer medan för andra skulle ljuden antagligen inte anses vara det. Detta beror på vilken association personen har till ljuden. Det innebär att många som deltog i undersökningen möjligtvis ser en del på film, spelar en del spel eller kommer från en kultur där dessa ljud uppfattas som klichéer eftersom de nämnde att specifika ljud förknippas med exempelvis skräck (se Appendix B). Om samma undersökning hade utförts i en kultur som inte har dessa klichéer hade möjligtvis resultaten sett annorlunda ut och respondenterna hade antagligen inte nämnt dessa ljud lika ofta i svaren. Detta tyder på att vilka respondenter som deltar i undersökningen har betydelse för resultaten.

Som nämnts tidigare har ljudet stor associationsyta vilket innebär att lyssnaren kan göra många olika tolkningar av ljudet. Detta är antagligen en av orsakerna till varför gestaltningen inte är lika tydlig med endast ljudet. Ljudet blir mindre tolkningsbart efter att ljudet spelas upp tillsammans med bilden eftersom bilden innehåller mer information. Framhävningen av arketyper blev inte tydlig för många av respondenterna när ljudet spelades upp utan bild, tydligast märks det i statistiken för sjökaptenen. Många trodde att sjökaptenen var en pirat efter att de lyssnat på ljudscenen till sjökaptenen utan bild. Detta kan bero på att pirater visas oftare och gestaltas oftare i filmer än sjökaptener. En annan orsak kan vara att pirater är något som är populärt i både filmer samt spel och har blivit en trend i dagens kultur. Ett exempel på en filmserie som är populär och är relativt ny är Pirates of the Caribbean filmerna. Den första filmen släpptes 2003 och heter Pirates of the Caribbean: Svarta Pärlans förbannelse (Bruckheimer & Verbinski, 2003). Den senaste släpptes 2011 och heter Pirates of the Caribbean: I främmande farvatten (Bruckheimer & Marshall, 2011). Två populära spel som innehåller pirater är The Secret of Monkey Island Special Edition (2009) och Risen 2: Dark Waters (2012).

Många respondenter nämnde i sina svar aspekter med bilden exempelvis färg och yrke vilka inte har behandlats i detta arbete. Några respondenter skrev att färgen som jägaren hade på sina kläder gjorde att hon framställdes mer som en hjälte. Många respondenter nämnde något av dessa orden till sjökaptenen: sjöman, pirat, fiskare eller sjöfarare. Detta visar på att yrket som karaktären arbetar inom kan ha betydelse för om den anses vara en hjälte eller en skurk. En respondent förknippade sjökaptenen med Columbus och respondenten menade att Columbus varken var god eller ond. Detta innebar antagligen att respondenten ansåg att karaktären var neutral. Att endast utgå från Su och Zhaos (2011) riktlinjer om hur en karaktär ska se ut är en svaghet som detta arbete har. Det hade varit intressant att göra mer efterforskning om färg, karaktärsroller, yrken osv.

En del respondenter applicerade roller som finns i spel på karaktärerna i undersökningen, exempelvis druid och rogue. Detta kan innebära att deras uppfattning om karaktärerna ändrades när de fick se bilden på grund av att de applicerade kunskaperna om vad dessa roller vanligtvis innebär. Med tanke på detta är det inte orimligt att anta att respondenten

svarade att jägaren var neutral utifrån sin personliga uppfattning om att karaktären såg ut som en druid och att druiderna ofta är neutrala.

En respondent skrev att karaktären var kvinna och då måste vara en hjälte eftersom kvinnor inte är skurkar. En annan respondent skrev att kvinnor oftast inte är skurkar. Detta är en intressant genusaspekt som är svår att veta vad den innebär. Möjligtvis att det är ovanligare med skurkar som är kvinnor jämfört med skurkar som är män i film och spel.

Detta arbete visar att valet av ljudeffekter och miljö ljud har betydelse för hur karaktären framhävs. Ljudeffekterna och miljö ljuden kan sätta stämning och känsla. Det kan vara användbart i exempelvis radioteatrar eller ljudböcker. Många gånger i radioteatrar framhävs det att karaktären är en skurk eller hjälte genom sättet karaktären pratar eller karaktärens röst. Med några få ljudeffekter och miljö ljud går det att förbereda lyssnaren för vilken arketyper karaktären är. Det skulle även vara möjligt att skapa spänning med hjälp av detta, exempelvis genom att först förbereda lyssnaren vad det är för karaktärsarketyper som gestaltas med fotsteg och sedan avslöja detta genom rösten.

7.3 Framtida arbete

Det hade varit intressant att göra fler undersökningar och arbeten av liknande sort. Ett arbete skulle kunna handla om att försöka gestalta en karaktärsarketyyp med endast en ljudsort, exempelvis ljudeffekter. Detta för att ta reda på hur stor påverkan den ena ljudsorten har i jämförelse med andra. En liknande undersökning kan handla om samma ämne, men där det används en annan undersökningsmetod. Exempelvis en kvalitativ undersökning där folk sitter i grupp och diskuterar. En kvalitativ undersökning hade kunnat ge annorlunda eller liknande resultat som denna undersökning. Som presenterats tidigare i arbetet har kvantitativ- och kvalitativundersökningsmetod olika svagheter och styrkor. Med en kvalitativ intervju går det att få tillgång till informantens begreppsapparat och samtalsätt, det går även att få information som annars kan vara svår att få tillgång till (Østbye, Knapskog, Helland, *et al.*, 2003). En kvalitativ intervju skulle dessutom kunna ge mer genomgående och djupare svar på varför informanten ansåg samt svarade som hen gjorde.

En annan undersökning skulle kunna handla om att gestalta exempelvis hjälten med urtypiska ljud samt klichéer och skurken utan dessa. Detta för att se om det är någon skillnad mellan att gestalta karaktärer med ljud som anses vara klichéer samt urtypiska ljud jämfört med ljud som inte är det.

I denna undersökning nämnde en respondent att jägaren var en tjej och då måste hon vara en hjälte samt en annan respondent nämnde att kvinnor sällan är skurkar (se Appendix B). Det hade varit intressant att utföra ett arbete som handlar om genus och karaktärgestaltning. Resultatet från en sådan undersökning skulle kunna visa om det är någon skillnad i hur hjältar som är män uppfattas jämfört i hur hjältar som är kvinnor uppfattas.

Referenser

- Adams, E. (2010) *Fundamentals of Game Design*. (2:a upplagan). Berkeley, CA: New Riders Press.
- Adobe Photoshop Cs5* (Version: 1.0) (2012) [Datorprogram] Adobe Systems Incorporated.
- Ament, V.T. (2009) *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Focal Press.
- Audacity* (Version: 2.0.0) (2012) [Datorprogram] Audacity. Tillgänglig på Internet i version 2.0.3: <http://audacity.sourceforge.net/download/> [Hämtad Mars 15, 2013].
- Bruckheimer, J. (Producent), & Verbinski, G. (Regissör). (2003). *Pirates of the Caribbean: Svarta Pärlans förbannelse*. [DVD] Santa Monica, CA: Jerry Bruckheimer Films.
- Bruckheimer, J. (Producent), & Marshall, R. (Regissör). (2011). *Pirates of the Caribbean: I främmande farvatten*. [DVD] Santa Monica, CA: Jerry Bruckheimer Films.
- Carlsson, S.E. (1998) *OTÄCKA LJUD & ONDA HANDLINGAR*. Tillgänglig på Internet: <http://filmsound.org/pathfinder/ofelas.htm> [Hämtad Mars 26, 2013].
- Chion, M., Gorbman, C. & Murch, W. (1994) *Audio-Vision*. New York: Columbia University Press.
- Consalvo, M. (2003) Hot Dates and Fairy-Tale Romances. I: Wolf, M.J.P. & Perron, B (red:er), *The Video Game Theory Reader*. (s.171-194). New York: Routledge.
- Cubase 5* (Version: 5.1) (2009) [Datorprogram] Steinberg Media Technologies GmbH.
- Dictionary (2012) *The definition of archetype*. Tillgänglig på Internet: <http://dictionary.reference.com/browse/archetype> [Hämtad Juni 1, 2012].
- Dulin, R (2001) *Resident Evil 3: Nemesis Review*. Tillgänglig på Internet: <http://www.gamespot.com/resident-evil-3-nemesis/reviews/resident-evil-3-nemesis-review-2779818/> [Hämtad Februari 15, 2012].
- Dykhoff, K. (2002) *Ljudbild eller synvilla: - en bok om filmljud och ljuddesign*. Malmö: Liber.
- Film Sound Cliches: Film Sound Stereotypes and Common Logic Flaws*. (2000) Tillgänglig på Internet: <http://www.filmsound.org/cliche/> [Hämtad Mars 3, 2013]
- Girard-Roux, G. (2010c) Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games I: Grimshaw, M. (red.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. (s.192-212). Hershey, PA: IGI Global.
- Hayward, P. (2009) *Terror tracks: music, sound and horror cinema*. Equinox.
- Huber, D.M. & Runstein, R.E. (2009) *Modern Recording Techniques, Seventh Edition*. (7:e upplagan). Focal Press.
- Jones, D.W. (2006) *The Tough Guide to Fantasyland: The Essential Guide to Fantasy Travel*. (2:a upplagan). Firebird.

- Liljedahl, M. (2010) Sound for Fantasy and Freedom. I: Grimshaw, M. (red.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. (s.22-43). Hershey, PA: IGI Global.
- Marks, A. & Novak, J. (2009) *Game Development Essentials: Game Audio Development*. Clifton Park, NY: Delmar Cengage Learning.
- Northrop, F. (2006) Anatomy of Criticism. I: Hale, D.J. *The Novel: An Anthology of Criticism and Theory* (sidan 97-106). John Wiley & Sons.
- Paiva, A. (2001) *Heroes, villains, magicians,...: Dramatis personae in a virtual story creation environment*. Presenterat vid Proceedings International Conference on Intelligent User Interfaces, 2001 (s. 129-136.) Tillgänglig på Internet: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.116.4339> [Hämtad Mars 12, 2012].
- Propp, V. (1968) *Morphology of the Folktale: Second Edition, Revised and Edited with Preface by Louis A. Wagner, Introduction by Alan Dundes*. (1:a upplagan). Louis A. Wagner (red.). Austin: University of Texas Press.
- Risen 2: Dark Waters* (Version: 1.0) (2012) [Datorprogram]. Deep Silver.
- Rylander, P.E. & Andreasson, C. (2009) *Berätta med ljud*. (2:a upplagan). Lund: Studentlitteratur AB.
- Schafer, R.M. (1993) *The Soundscape*. Original. Rochester, VT: Destiny Books.
- Singer, P, R. (2008) *Footsteps*. Tillgänglig på Internet: <http://www.marblehead.net/foley/> [Hämtad Mars 28, 2013].
- Sonnenschein, D. (2001) *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Los Angeles; Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Su, H. & Zhao, V. (2011) *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*. Harrow: Gingko Press.
- Super Mario 64* (Version: 1.0) (1997) [Datorprogram]. Nintendo.
- The Secret of Monkey Island: Special Edition* (Version: 1.0) (2009) [Datorprogram]. LucasArts.
- Tol, R. & Sander, H. (2008) *IEZA: A Framework For Game Audio*. Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/feature/3509/ieza_a_framework_for_game_audio.php [Hämtad Maj 31, 2012].
- Toprac, P & Meguid-Abdel, A. (2010) Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games. I: Grimshaw, M. (red.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. (s.176-191). Hershey, PA: IGI Global.
- Viers, R. (2008) *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Los Angeles; Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Whalen, Z. (2004) *Game Studies - Play Along - An Approach to Videogame Music*. 2004. Tillgänglig på Internet: <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> [Hämtad Februari 15, 2012].

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L.O. (2003) *Metodbok för medievetenskap*.
Malmö: Liber AB.

Bildreferenser

Figur 1, Privatbild (2012) Exempel på hjälte- samt skurkkaraktärer målad av Carl Stenmark (2012)

Figur 2, Privatbild (2012) Skurkkaraktären - Vampyren målad av Carl Stenmark (2012)

Figur 3, Privatbild (2012) Skurkkaraktären – Riddaren målad av Mathias Karlsson (2012)

Figur 4, Privatbild (2012) Hältekaraktären – Sjökaptenen målad av Carl Stenmark (2012)

Figur 5, Privatbild (2012) Hältekaraktären – Jägaren målad av Mathias Karlsson (2012)

Appendix A - Enkäten

Detta är en representation av hur enkäten såg ut. All text är densamma som i den riktiga enkäten och bilder har skapats för att representera videospelaren som användes för att spela upp ljudet. Efter att respondenten tryckt på Spela/Play-knappen spelades ljudscenen upp tillsammans med en svart bild. Texten *länk* finns skrivet istället för den verkliga länken till videoklippen. Länken ledde till videoklippen där ljudet spelades upp tillsammans med bilden på karaktären.

Enkätundersökning

Den här undersökningen handlar om karaktärgestaltning och fyra stycken karaktärer kommer gestaltas. För varje karaktär kommer du först endast få lyssna på ljud som ska representera den karaktären och sedan besvara en fråga. Därefter kommer samma ljud spelas upp tillsammans med en bild vilket bildar ett filmklipp och även här behövs en fråga besvaras. Besvara frågorna nedan och följ vidare instruktioner.

Kön:

Man Kvinna

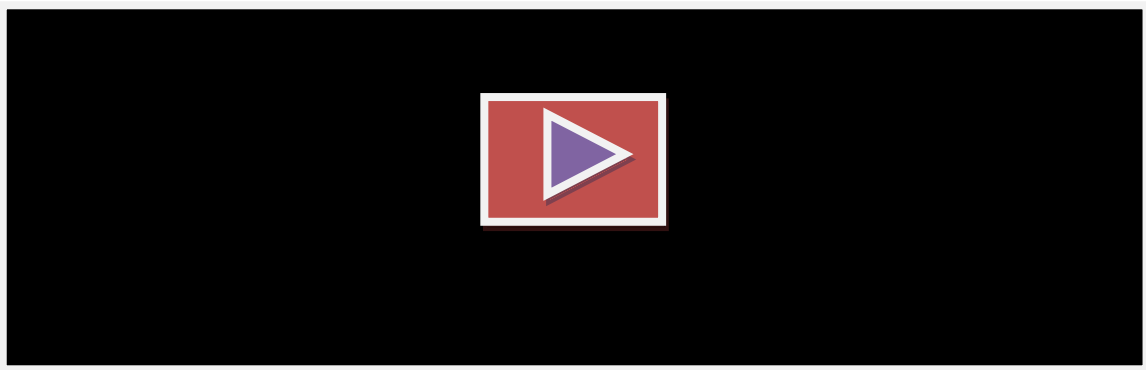
Hur mycket erfarenhet har du av tv-spel eller datorspel?

Ingen alls Lite Mellan Mycket

Ålder:

Karaktär 1

Nu kommer du att få höra ljuden som ska gestalta karaktär 1. Tryck på: Spela/Play-knappen för att lyssna.



Nu har du lyssnat på karaktär 1. Här ska du välja vad du anser att karaktären är. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Nu kommer du få höra samma ljud tillsammans med en bild på karaktär 1. Tryck på länken och sedan: Spela/Play-knappen. Glöm inte att växla tillbaka till denna flik för att fortsätta enkäten.

Länk

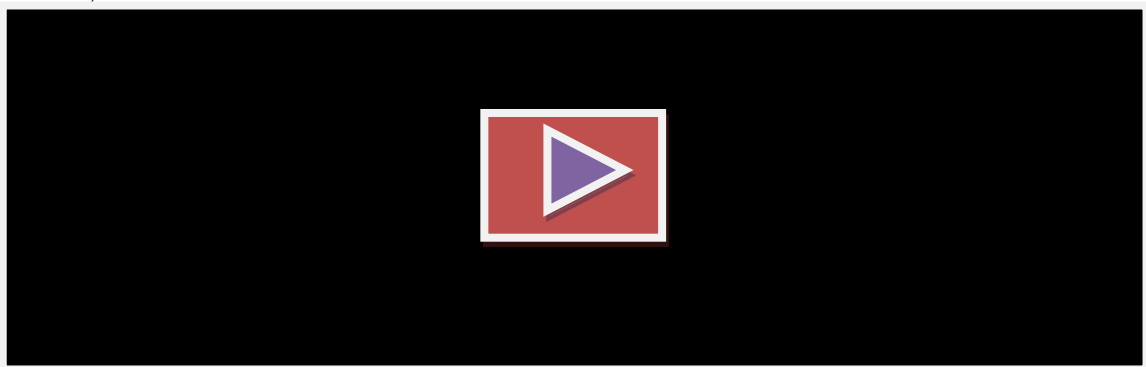
Nu har du lyssnat och sett en bild på karaktär 1. Vad anser du att karaktären är nu. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Om din uppfattning av karaktär 1 har ändrats från när du endast fick höra ljudet till när du fick höra ljudet och se bilden, beskriv gärna varför.

Karaktär 2

Nu kommer du att få höra ljuden som ska gestalta karaktär 2. Tryck på: Spela/Play-knappen för att lyssna.



Nu har du lyssnat på karaktär 2. Här ska du välja vad du anser att karaktären är. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Nu kommer du få höra samma ljud tillsammans med en bild på karaktär 2. Tryck på länken och sedan: Spela/Play-knappen. Glöm inte att växla tillbaka till denna flik för att fortsätta enkäten.

Länk

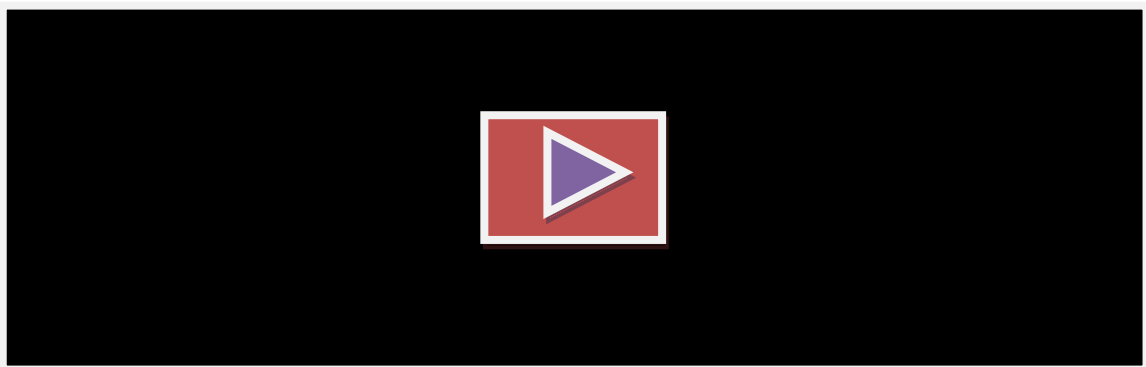
Nu har du lyssnat och sett en bild på karaktär 2. Vad anser du att karaktären är nu. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Om din uppfattning av karaktär 2 har ändrats från när du endast fick höra ljudet till när du fick höra ljudet och se bilden, beskriv gärna varför.

Karaktär 3

Nu kommer du att få höra ljuden som ska gestalta karaktär 3. Tryck på: Spela/Play-knappen för att lyssna.



Nu har du lyssnat på karaktär 3. Här ska du välja vad du anser att karaktären är. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Nu kommer du få höra samma ljud tillsammans med en bild på karaktär 3. Tryck på länken och sedan: Spela/Play-knappen. Glöm inte att växla tillbaka till denna flik för att fortsätta enkäten.

Länk

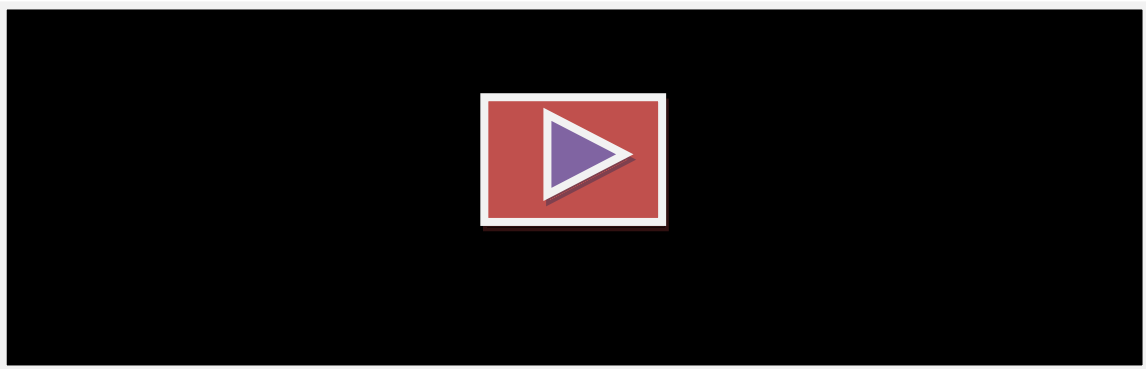
Nu har du lyssnat och sett en bild på karaktär 3. Vad anser du att karaktären är nu. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Om din uppfattning av karaktär 3 har ändrats från när du endast fick höra ljudet till när du fick höra ljudet och se bilden, beskriv gärna varför.

Karaktär 4

Nu kommer du att få höra ljuden som ska gestalta karaktär 4. Tryck på: Spela/Play-knappen för att lyssna.



Nu har du lyssnat på karaktär 4. Här ska du välja vad du anser att karaktären är. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Nu kommer du få höra samma ljud tillsammans med en bild på karaktär 4. Tryck på länken och sedan: Spela/Play-knappen. Glöm inte att växla tillbaka till denna flik för att fortsätta enkäten.

Länk

Nu har du lyssnat och sett en bild på karaktär 4. Vad anser du att karaktären är nu. 1 betyder att karaktären är en hjälte och 5 betyder att karaktären är en skurk. Siffran 2 betyder att karaktären lutar åt hjälte och siffran 4 betyder att karaktären lutar åt skurk. Siffran 3 i skalan innebär att karaktären är neutral. Vad upplever du denna karaktär som?

1 Hjälte 2 3 Neutral 4 5 Skurk

Om din uppfattning av karaktär 4 har ändrats från när du endast fick höra ljudet till när du fick höra ljudet och se bilden, beskriv gärna varför.

Tack för att du deltog i enkätundersökningen.

Appendix B - Svar på öppna frågan

Här är de svar som respondenterna gav på den öppna frågan som ställdes till varje karaktär. Svaren är uppdelade i punktform där varje punkt är ett svar från en respondent. Svaren har inte editerats utan presenteras i det skick som respondenterna skrev dem. Den öppna frågan löd: Om din uppfattning av karaktär (1,2,3,4) har ändrats från när du endast fick höra ljudet till när du fick höra ljudet och se bilden, beskriv gärna varför. Notera att siffrorna inom parentes varierade beroende på vilken karaktär respondentens svarade om.

Karaktär 1 (Jägaren)

- Ljuden lät neutrala men karaktären ser ut att luta åt den goda sidan, kanske färgvalen och ansiktet som gör det. Ljud och bild verkar passa.
- ljudet uppfattar jag som lugnt och positivt. bilden visar en krigare med ljudet blir det en god krigare = mot hjälte
- Det är högst ovanligt att en kvinna är en skurk. Även sättet hon ser ut och hur hon är klädd.
- Svårt att höra om det var en man eller en kvinna utan bild. Efter jag hörde bilden med ljudet blev det en 2:a, eftersom man nu såg personen som inte hade en hotfull pose, inga elaka karaktärsdrag. Däremot behöver karaktären inte vara god bara för att den ser god ut, därav 2:an.
- Nej
- Karaktären ser ut lite som en "guardian of the woods" enligt mig.
- Karaktärens omgivning gjorde så att man fick ett vänligt intryck. Men ändå såpass neutral att karaktären inte framstod som någon hjälte
- Det var lite lurigt eftersom ljuden i första klippet kan man höra om karaktären i ett spel står still och väntar in något/någon eller att den som spelar bara tittar omkring med sin karaktär o.s.v. det skiftade väldigt mellan hjälte och neutral. Men ljuden var definitivt positiva så det kändes rätt att luta mot hjälte-alternativet.
- Det är en tjej då måste hon vara en hjälte
- Det var lite svårt att förstå vad karaktären var från endast ljudet, det lät som om man bara var ute i naturen.
- Min uppfattning kändes realistisk redan vid ljudet.
- allt lutade åt hjälte med fågelkvittret och den vackra tongången i ljudklippet, men var ändå lite osäker på om det var en hjälte därav "lutar åt hjälte", för när man fick höra det svingande ljudet och plasket i slutet så lät det som att karaktären gjorde sig av

med något som karaktären skurit från ett djur/person.... men när man fick se karaktären så är det definitivt en hjälte.

- Ljudet: God alv karaktär Ljud + bild: Druid karaktär, i de spelvärldar jag känner till brukar druider vara neutrala.
- Karaktären kändes i båda fall som en bikaraktär snarare än hjälte - men definitivt god i båda fallen. Bilden av karaktären uppfattades dock mer åt munk-hållet innan bilden visades. Ljudet fick karaktären att kännas lättare, mindre rustning och mer i harmoni med naturen.
- karaktär 1 uppfattas som en hjälte miljö med vatten och fåglar blir automatisk god. sen så blev man lite små fundersam när det kom "svärd slag eller viftningar i slutet men fortfarande närmare hjälte än en skurk. haha hoppas du gillar extra text :P
- Innan bilden tänkte jag att det kunde vara någon som dödade något oskyldigt men det skulle också kunna vara någon som röjer undan växter i sin väg. På bilden hade hon beiga kläder och det brukar inte betyda skurk.
- Bruden ser ut som ett hopplock av olika delar som inte passar ihop.
- Klär sig som en hjälte, trevliga färger på klädseln. Ser ej ut som en skurk. Ser snäll ut.
- Ljuden kunde ha tillhört lite vem som helst, därav "neutral". Bilden ger ett något mer "hjalte"-intryck, men inte mycket.
- Det ändrades inte.
- En skurk kan i vissa fall låta snäll, men en hjälte ser ytterst sällan elak ut. Därför förtydligade den förhållandevis snälla bilden känslan av att personen agerade hjälte ytterligare.

Karaktär 2 (Riddaren)

- Ihop med bilden förstärktes känslan av obehag
- Just ljuden av fotstegen fick mig att se en stor mörklädd riddare eller dylikt. Men när jag såg karaktären kändes det mer som en "Chaotic neutral/evil"- person. Tror det är karaktärens nästan rogue-liknande utseende/rustning som gör att karaktären ser mer ut som en lonewolf som gör som hon vill och inte håller sig till den ena sidan eller den andra. Men eftersom hon har en mörkrustning och röda ögon så lutar hon fortfarande mot skurk hållet.
- När jag först lyssnade upplevde jag att figuren var i en grotta och att det regnade när man sedan såg bilden såg han mer skurkaktig ut än jag först trott
- Bilden bara bekräftade mitt initiala intryck.
- Det låter som att man spelar i en grottar, ljudet säger inte om den du spelar är god eller ond! bilden ser ut att vara ond
- Omgivningen hade ett mörkt tema, men jag kunde inte veta om karaktären också var ond eller om det bara var miljön. Dock med bilden så blev jag ganska säker på att karaktären var en skurk.
- Min uppfattning var redan att karaktären var ond, miljön lät underjordisk och ogästvänlig och karaktärens steg var tunga och hotfulla. Bilden gjorde det klart att det var en ond karaktär för mig och blev en 5:a.
- De mörka elementen i bilden förhöjer stämningen av en karaktär som verkar framstå som ondskefull.
- Lava brukar betyda någon form av skurk, så jag valde 4 bara baserat på ljudet. Med bilden blir det tydligare att det är en skurk på grund av exempelvis de röda lysande ögonen och inget synligt ansikte.
- Tyckte att bilden hade uppenbara 'onda' drag, medan ljudet visserligen lutade åt det hållet men inte var lika crystal clear.
- Bakgrunden var dystrare och karaktären hade ett hårdare uttryck än karaktär ett. Klotet i handen kan även anses vara ett vapen mer riktat mot att användas mot "människor". Vapnet hos karaktär 1 kändes mer som ett vapen avsett för jakt.
- Spikklubba!!
- Lät ond.
- Både ljudet och bilden visar på en mer ond karaktär.

- ungefär samma visa här som för karaktär 1, fast tvärtom, låter som karaktären håller till vid någon grotta eller liknande, lite mörkare stämning med regnet osv. och stärktes även mot skurk när man fick se karaktären.
- I ljudklippet uppfattades karaktären som tyngre och mindre mänsklig än i bilden. Större rustning och vissa onaturliga/övernaturliga drag - möjligtvis gengångare.
- Ljudet lät något metaliskt/lava liknande som gav associationer till en smedja. Eld och så lutar ofta mer åt ondska. Bilden visar en tydlig "skurk" arketyp med mörk, spetsig rustning och röda ögon.
- Den förra var ju hjälte så jag antog att denna skulle vara skurk. Det låter ju som att någon kommer närmare och närmare så då är det ju en person som blir dödad till skillnad från innan. (Den kanske också kom närmare men jag tänkte inte på det i så fall). Det blev ju tydligare att det var så med bilden. Röda ögon är ju sällan bra.
- Kedjor och grottor låter ganska skurkigt.
- Karaktären ser ut som en "bad guy"
- Samma här , det ändrades ej.
- En hjälte kan röra sig i dåligt väder, men jag har svårt att se en hjälte stå beväpnad med morgonstjärna vid ett lavafall. Ljudet av kedjor förstärkte bilden av en slavdrivare ytterligare, men gick att tolka mer valfritt utan bildmaterialet.
- ser lite läskig ut

Karaktär 3 (Sjökaptenen)

- Såg helt klart ut som en hjälte.
- Trodde det var en fiskare, men jag hade fel.
- Med bara ljudet tänkte jag mig en sjöfarare som ville utforska värden för sig själv. Men med bilden så fick klädsen mig att tänka på en kapten som fått ett uppdrag från adeln att gå på ett hjältemodigt utforskningsuppdrag med sin besättning på skeppet.
- knarrande träd oroar, man blir förberedd på att möta skurk 2. bilden hjälte pose´ men lika gärna skurkaktig person
- Karaktären såg inte lika snäll eller neutral ut som väntat. Men samtidigt inte särskilt ond, så en 4a. Fotstegen gjorde karaktären neutral snarare än god.
- upptäcksfärd typ columbus neutral han va ond och god
- Han liknar mer en skurk (arg/aggressiv) medan ljudet känns mer lugnt och neutralt
- Han står för rättvisa och godhet ute på havet. Han är en man av lagen. Han är en man människor ser upp till.
- Utan bild tänkte jag på en pirat nära vatten, mer åt skurkhållet, och satte en 4:a. Med bild kändes karaktären varken ond eller god, helt enkelt neutral, en 3:a.
- Antagligen för att mannen på bilden mer framstår som en bi-karaktär som oftast är neutral/mentor åt hjälten. Sådana karaktärer är oftast inte hjälten utan brukar ta backsätet. Dock skulle jag gärna spela ett spel med en sån hjälte.
- Nej
- Med bara ljudet kan det antingen vara en sjöfartshjälte eller en pirat, så jag valde neutral. Med bild är det helt tydligt att det är en hjälte
- Pga. sin pose (kroppshållning) så ser det ut som han är en kapten. Val av färg gör att han ser god ut.
- Ja - det verkade rimligt att den lutade mot hjälten även om jag uppfattade karaktären som en neutral del i ett spel tex.
- Ser ut som en hjälte:-)
- Yarr!

- Ursprungligen kände jag att karaktären var neutral, men i bilden såg han heroisk ut och lutar då mer mot hjälte.
- jag tänkte mig, med hjälp av fiskmåsens läte och det knarrande träet, lät som en fiskare, och kör på neutral då det förmodligen skulle vara en NPC eller liknande, men efter att jag såg bilden också så lutar det åt hjälte, i detta fall en snäll pirat/kapten, lite som "Captain Shakespeare" i filmen Stardust, på ytan ond men snäll som en kanin när man väl lär känna karaktären:P
- Ljud: halvgod swashbuckler Ljud + bild: Hjälte
- Hans utseende är väldigt utmärkande hjälte.
- När jag enbart hörde ljudet tänkte jag mig en sjörövare, ganska sliten. Lite lömsk men varken god eller ond - lojal mot den som betalar. Bilden visade en stolt sjökaptan, lojal och proper.
- De snabba "svischen" signalerade stark självkänsla, något goda karaktärer ofta har. De ljusa kläderna signalerar godhet och hans pose är mer heroisk.
- Tyckte att det lät elakt när jag hörde knivljud på slutet utan bild. Men han ser ut som en mysig liter farbror som är harmonisk och vill människor väl.
- Visste inte om det var en pirat eller sjöman med endast ljud. Men han ser ut som en kapten som skulle dö med sitt skepp!
- Det var mycket mer "ljus" i bilden än som pekades på i ljudet. Det kändes som det kunde ha varit natt och att karaktären var en "rouge"-karaktär.
- Här ändrades min uppfattning när jag såg bilden. Det var lite svårare att veta om det var hjälte eller skurk genom att bara höra ljudet. Pga att det var fågelkvitter, vatten som porlade men man hörde att det sköts? Det kan ju vara både en "ond eller god". När jag såg bilden var det ingen tvekan om att det var en hjälte. När man såg hur han stod på sitt skepp, färgglad bild osv. När jag hörde ljudet hade jag ändå aningar om att det var en hjälte.
- Ljudet av tamparna gick också att tolka som stridstrummor, dock var den generella ljudbilden ganska positiv vilket förde tankarna till en hjälte.
- glada färger på kläderna

Karaktär 4 (Vampyren)

- ihop med bilden upplever jag en onskhet men skatans ljud tar bort lite av effekten
- Med enbart ljud föreställde jag mig en grotta där en stor barbar eller dylikt levde för sig själv. Blev rätt så paff när jag sen såg karaktären. Med en blodig lie i sin ena hand och ett lik i sin andra så kunde jag inte tänka mig nått annat än att det var en bad guy :p
- När jag hörde ljudet först tänkte jag att det skrapade ljudet var ifrån en fotboja men när man sedan fick se bilden var det klart.
- Verkade ond först men bilden gjorde karaktären ännu ondare.
- Bilden visar en skurk!!!! ljudet indikerar på någon ond!
- Ljudet var lugnare och neutralare, men lite kusligt, medan karaktären har extremt onda attribut som kan förknippas till en skurk
- På bilden ser man klart och tydligt att det är en ond varelse. Innan luta det emot ondska med de långsammare lite mer utdragna ljudena.
- Båda gångerna tyckte jag att ljudet passade en stor elak karaktär med ett tungt långsamt vapen. Så ingen ändring här.
- Innan bilden uppfattade jag karaktär 4 som om pga den kraxande kråkan och den vinande vinden i kombination med droppande vatten brukar alla tre vara typiska karaktärer för ondhet. Dock tycker jag nog att karaktärens utseende var lite för skurkaktigt för de ändå relativt vanliga skurk ljuden
- Ser ut dom en skurk!
- Jag kände att det förmodligen var en skurk, och efter att ha sett bilden i samband med ljudet så känns det definitivt som en skurk.
- samma visa här som med karaktär två, låter som man är ute vid en gammal kyrkogård/öde ställe någonstans i en mörk natt, och mina misstankar gick åt att det var en stor seg skurk då svingen med vapnet går långsamt.
- När enbart ljudet spelades föreställde jag mig en svag, utmärglad vålnad eller förslavad själ i en grotta. Kanske inte från början ond, men förslavad under ondska för att krossa de goda. När bilden visades fick jag en uppfattning av en best i ett övergivet hus. En fiende man inte vill, eller kan möta oförberedd!
- Droppande vatten och vind ger läskig känsla och kråkorna är också signal för "skräck". Monstergubben framhäver det mycket.

- Ingen vacker syn!
- Karaktären ser ut som en "bad guy"
- Ändrades ej !
- Ljudbilden var förhållandevis mörk och vindpinad. Skulle kunna vara en hjälte i nöd, men påminner väldigt mycket tydligare om en bandit.
- blodig typ som inte ser så snäll ut