

ATT SKRIVA MUSIK FÖR FILMTRAILERS RESPEKTIVE SPELTRAILERS

Inom genren action

WRITING MUSIC FOR MOVIES & GAME TRAILERS

A study within the action genre

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2016

Andreas Ahlm

Handledare: Ann-Britt Werner
Examinator: Henrik Frisk

Sammanfattning

Film och spel använder musik för att förstärka känslor och bidra till narrativet. I trailers ska musiken bidra till fart och intensitet för att förstärka trailerns budskap. Därför är det viktigt med rätt musikstycke till trailern. Syftet med denna studie är att jämföra film-respektive speltrailers och hitta likheter och skillnader mellan dessa två formaten.

I undersökningen har en kvantitativ samt en kvalitativ studie genomförts där respondenterna har fått svara på frågor kring trailers och sedan fått lyssna på trailermusik som var specialskriven för denna undersökning. Den kvantitativa och kvalitativa metoden har utvärderat om respondenterna kan urskilja vilket musikstycke som komponerats för film-respektive speltrailer enbart genom att lyssna på musiken.

Utvärderingen antyder att majoriteten uppfattar att det finns likheter och skillnader mellan dessa två trailerformat. De hänvisar till struktur och andra musikaliska begrepp för att skilja dem åt.

Nyckelord: Trailermusik, Filmtrailers, Speltrailers, Gameplay

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Filmmusik och dess tekniker.....	2
2.2	Spelmusik och dess tekniker.....	3
2.3	Trailerns historia	4
2.4	Trailermusik	5
2.5	Genre.....	5
3	Problemformulering	7
3.1	Metodbeskrivning.....	7
3.2	Urval	7
3.3	Datainsamling	8
3.4	Dataanalys.....	9
4	Projektbeskrivning	10
4.1	Analysen av filmtrailers	10
4.2	Analysen av speltrailers	12
4.3	Komposition till filmtrailer	13
4.4	Komposition till speltrailer	13
5	Utvärdering	15
5.1	Presentation av undersökning.....	15
5.2	Analys av kvantitativ undersökning	21
5.3	Analys av kvalitativ undersökning	21
5.4	Slutsats.....	22
6	Avslutande diskussion	23
6.1	Sammanfattning.....	23
6.2	Diskussion	23
6.3	Framtida arbete	24
	Referenser	25

1 Introduktion

Musik är en konstform vars huvudsakliga syfte är att väcka fram känslor hos en lyssnare. Det kan vara allt från ilska till glädje. I film och spel är musik ett sätt att framhäva detta, men även ett sätt att beskriva platser och karaktärer med hjälp av olika musikaliska element (Gorbman, 1987). Den sätter alltså stämningen och tonen i kontexten. När musik kombineras med någon annan form av media blir den ett ännu kraftfullare verktyg. Detta examensarbete behandlar musiken till filmtrailers, respektive speltrailers ur ett narrativt och formmässigt perspektiv. Med uttrycket speltrailers refererar studien till trailers som illustrerar gameplay. Musik till film komponeras på ett annat sätt jämfört med dataspel (Marks, 2011) men hur ser det ut i trailerformatet? Har filmtrailers samma grundstenar som speltrailers inom musiken? För att undersöka detta kommer både film- och speltrailers analyseras och utifrån resultatet från analysen produceras två musikstycken för vardera format. Genom kvantitativa och kvalitativa metoder undersöks om respondenter kan höra skillnad på filmtrailer-musik respektive speltrailer-musik.

2 Bakgrund

”Music is everything” i trailers hävdar Mark Woollen (Independent, 2011). Det är ett verktyg för att förstärka trailers huvudsakliga syfte och bidra till fart och spänning. Därför är det viktigt med rätt musikstycke till trailern. För att få en bättre förståelse om musikens funktion i trailers, är det lämpligt att beskriva musikens roll i allmänhet i film och spel. Det är problematiskt att jämföra film med spel (Aaron, 2011) och detta kommer förklaras i kapitlet.

2.1 Filmmusik och dess tekniker

Innan området kan förklaras, måste begreppet definieras. ”Film music’ as term has come to refer to music composed or expressly chosen to accompany motion pictures” (Grant, 2007, sid 169). Musiken används till att följa bilden och dess drama och förstärka den känsla och atmosfär som förekommer i filmen.

Marks (2011) hävdar att film är ett linjärt medium som har en början, en progression och ett slut inom en bestämd tidsram vilket gör det möjligt för kompositören att veta exakt när och var publikens känslor ska påverkas av musiken. På grund av detta är filmstudier ett bra sätt att lära sig att emotionellt manipulera åskådare. Det finns en rad fysiska funktioner som musiken ständigt förhåller sig till för att förstärka och påverka dramat. Davis (2007) beskriver några av dessa funktioner.

Ofta tenderar musiken att påverkas av miljön som filmen utspelar sig inom. Den historiska aspekten kan också vara en inspiration för kompositören. I dagens samhälle har vi instrument som associeras med platser och tidsepoker. Vid behov kan kompositören använda dessa instrument för att bidra till förståelse kring filmens destination och dess historiska tidsrum. Kombinationen av dessa instrument med modern filmmusik är vanlig enligt Davis.

Mickey-mousing är en term som syftar på musik som synkroniserar till filmens händelser i detalj. Att skriva musik på detta sätt skiljer sig gentemot att synkronisera musiken till ett fåtal viktiga synkroniseringspunkter. En sådan punkt förklarar Davis är “A place in the action that a composer wants to accent. This can be the end of a line of dialogue, a cut from a scene to scene, or a piece of physical action like a fight, a chase, or a kiss. (A sync point is also called a hit, the place where the music ”hits” a certain piece of action or a cut.)” (Davis, 2007, sid 152.). *Mickey-mousing* är populärt i komiska inslag samt tecknade filmer. Att intensifiera handlingen är en teknik som Davis hävdar är populär inom action-scener. Detta behandlar jaktscener, slagsmål, spännande ögonblick etc. För att förhöja dramat i scenen, kan kompositören skriva musik som följer händelserna och har många synkroniseringspunkter. På detta sätt blir musiken och dramat sammankopplade och accentuerar händelseförloppet.

Förutom de fysiska funktionerna som musik kan förstärka i en film, finns psykologiska och emotionella funktioner som kan assisteras med musik. Davis (2007) hävdar att ibland kan musik vara parallell till dramat och förstärka den uppenbara känslan som illustreras i en scen. Den kan också bidra till en ny dimension, en tanke eller idé som inte förklaras via dialog eller genom olika händelser. Detta kallar Davis för psykologiska funktioner. Musiken blir ett väldigt viktigt verktyg om filmen arbetar med psykologiska implikationer. En mörk och psykiskt påfrestande film kan bli ännu mörkare med hjälp av musiken, men den kan också få fram ett ljus och en hoppfull känsla med rätt typ av musik. Därför måste kompositören ha förmågan att förstå hur melodier och harmonik kan påverka den generella känslan. I film vill regissören

ofta berätta något som inte behandlas i dialog eller i det visuella. Davis hävdar att musik har styrkan att kunna kommunicera med en publik på ett djupare plan genom att skildra karaktärens känslor och tankar.

Innan det visuella avslöjar vad som kommer att hända i filmen, kan musiken förbereda publiken på händelsen. Den kan bygga upp spänningen och få publiken presumera att faran befinner sig i närheten. Denna förberedelse leder sedan till en upplösning där publiken får svar på vad som kommer hända. På samma sätt som musik kan förbereda publiken inför vad som komma skall, kan musiken även bygga upp en förväntan och vilseleda publiken. Den bygger upp för ett tänkt utfall, men som tar en helt annan vändning. Ett exempel kan vara att musiken indikerar på att något farligt ska hända, men upplösningen tar en positiv vändning och musiken används då som ett verktyg för att vilseleda publiken. Davis hänvisar till följande tekniska funktioner där musik bidrar till filmens huvudsakliga struktur.

Musik kan också hjälpa en publik att förstå övergångarna från en scen till en annan. Åskådarens öga reagerar kraftfullt på klippningar och ändringar som sker drastiskt. Davis menar att ofta är denna förändring önskad, men ibland måste klippningen ha en smidig övergång och musiken kan bidra med detta. Den kan hjälpa till att uppnå en smidig passage till nästa scen. Genom att använda teman och olika texturer vid upprepande tillfällen i en film, kan musiken skapa en kontinuitet. För att uppnå detta används t.ex. *ledmotiv* som enligt Nationalencyklopedin (2016) är en bestämd melodisk, motivisk gestalt, som återkommande kopplas till en idé, känsla, person, sak etc. Olika teman kan användas på flera sätt. Genom instrumentering och harmonik kan teman återanvändas och förnyas. På detta vis kan kompositören skapa en dramatisk kurva som gör filmen mer sammanhängande.

Förståelse för film och dess dramatiska struktur är en egenskap som en kompositör måste besitta. Många kompositörer kan nämligen skriva bra musik men alla har inte förmågan att skriva musik som på bästa sätt stödjer filmens handling, utan att ta för mycket fokus från dialog (Davis, 2008). Med erfarenhet kan kompositören på ett omedvetet plan tillämpa dessa tekniker. Förmågan att kunna förstå musikens kurva och funktion är nödvändig för en filmkompositör.

2.2 Spelmusik och dess tekniker

Till skillnad från film är spel ett icke linjärt medium. Begreppet syftar till spelets förutsättningar att förändras och påverkas utifrån spelarens val och handlingar. Detta är något som även musiken påverkas utav (Phillips, 2014). En annan term för detta är dynamisk musik som också syftar på vad som händer i gameplay (Collins, 2008). Det förekommer ibland linjära delar inom spel som t.ex. *cinematics* som kommer behandlas i kapitlet.

Det finns en rad tekniker som används flitigt inom spelmusik. En av dessa är ”loopar”. Denna teknik är väsentlig att använda när musiken måste förlängas i en sekvens. Eftersom spelare agerar på olika sätt måste kompositören kunna skriva musikaliska loopar som kan förlänga spelarens upplevelse och intresse för spelet. Detta är en otroligt viktig teknik för kompositören att behärska (Sweet, 2015). För att kunna tillämpa denna teknik krävs inte bara konstnärliga egenskaper, utan även tekniska då det är viktigt att förstå hur en loop ska editeras för att den ska bli bra.

En annan populär teknik inom icke linjär komposition är *horizontal resequencing* som är en teknik där musiken komponeras dynamiskt och som baseras på spelarens handlingar. Sweet

tar som exempel upp en sekvens där musiken spelas under gameplay och beroende på var spelaren befinner sig, kan en sektion i stycket repeteras (t.ex. en A-del) eller gå vidare till nästa del (t.ex. en B-del). Detta leder till att många musikstycken komponeras för olika syften som t.ex. för action, utforskning osv. Dessa små stycken blir ett sätt för musiken att följa spelarens aktioner. Termen *horizontal resequencing* uppkom då många musikprogram har en tidslinje som rör sig från vänster till höger och då musiken inom denna teknik gör det också ur ett narrativt perspektiv, är det en passande term (Sweet, 2015).

Vertical remixing är en teknik som använder sig av olika musikaliska lager (eller spår) för att ändra den översiktliga intensiteten i musiken. Genom att addera flera musiklager eller ta bort dem, har kompositören möjligheten att forma musikens intensitet utifrån spelarens upplevelse. Det vanligaste är att ett stycke komponeras som sedan delas upp i olika lager. Dessa olika spår representerar olika emotionella tillstånd inom spelet. Ett exempel kan vara att första lagret består av synthesizers, sedan kommer lager två in som består av slagverk. Slutligen kommer lager tre in som presenterar stråkar och melodi. Detta är en väldigt populär teknik då den är enkel att implementera.

En av de linjära delarna inom spel är *cinematics* som har likheter med film och musiken skrivs på liknande sätt. Dessa sekvenser kan användas var som helst i ett spel men det förekommer mest i början av spelet för att bygga upp förväntningarna och på ett djupare plan berätta handlingen.

2.3 Trailerns historia

”I am defining a movie trailer as a brief film text that usually displays images from a specific feature film while asserting its excellence, and that is created for the purpose of projecting in theaters to promote a film's theatrical release” (Kernan, 2004, sid 1).

Lisa Kernan hävdar att filmens syfte är att skapa en relation till åskådarna genom narrationen. Målet är att få publiken omedveten om att den tittar på ett medium. Trailers arbetar med att få publiken medveten om att den tittar på en trailer. Detta medium har som syfte att tala direkt till åskådarna som konsumenter genom att övertyga, uppmuntra och sälja. De första försöken att marknadsföra filmer med trailers gjordes under tidigt 1900-tal. Ett bolag kallat National Screen Service (NSS) klippte ihop stillbilder från filmer och använde dessa för att marknadsföra långfilmer. Filmbolagen insåg potentialen av denna typ av marknadsföring och vid början av 1930-talet började trailers ta sin form. Kernan delar in trailerhistorien i tre perioder som utgör utvecklingen fram till modern tid. *The Classical Era*, som utgör den första perioden, var en tid då filmindustrin var väldigt framgångsrik. Då behövde inte filmstudiorna specialisera sina trailers, utan utgångspunkten var att nå ut till allmänheten med budskapet att det fanns något för alla. I början av 1950-talet fram till 1975 uppkom enligt Kernan den andra perioden *The Transitional Era*. Det var då som filmindustrin insåg att allmänheten hade olika filmsmak och detta ledde till olika filmkategorier. För att ta itu med detta ställde bolagen sig frågan hur man kunde specialisera sina trailers. År 1975 uppkom sista perioden *The Contemporary Era* då termer som ”blockbuster” och ”high concept-filmer” förekom. Detta ledde till att trailerns huvudsakliga syfte var att locka så stor publik som möjligt (Kernan, 2004).

”Trailers are products of technology” (Johnston, 2008, sid 17). Författaren hävdar att den tekniska utvecklingen är en viktig orsak till att trailers blev så populära. Det beror inte på att filmbolagen blev medvetna om trailerns egenskaper inom marknadsföring. Utvecklingen

bidrog till teknologiska lösningar som gjorde det möjligt att göra grafiska texter, klippa ihop montage av scener samt att göra avancerade övergångar från ett klipp till ett annat.

2.4 Trailermusik

Musik till trailers presenteras på olika sätt. Vissa använder sig av licenserade pop-låtar som inte nödvändigtvis är en del av produkten. Andra framställer originella stycken som skrivs av kompositörer. Även låtar från musikkataloger används flitigt. Daniel Nielsen hävdar i artikeln *Trailer Mixing and Music* (2006) att trailermusik på något sätt försöker efterlikna musiken i filmen. Daniel Nielsen (Jackson, 2006) berättar om sin erfarenhet av att ha skrivit musik till många trailers:

”There's a beginning, a middle and an end. Trailers are created visually and musically the same way as features, although we might have only three minutes to tell the story rather than two hours. Obviously, we have to get to the selling point of the trailer more quickly – we don't have as much time to build the intensity. But it can still be a complicated process. A trailer score can be quite intricate and there might be five, six, seven cues trying to get you from the beginning to the end” (Jackson, 2006). I en trailer kan alltså musiken bestå av flera stycken som har klippts ihop för att på bästa sätt bidra till intensiteten.

Även i artikeln *Movie trailer music: it's not what you think* (Kelly, 2011) diskuteras dessa punkter. I sin intervju med John Beal, en veteran inom Film och TV-musik uttrycker John att folk har uppfattningen att musiken i trailers har sitt ursprung från den film som trailern representerar. Det fanns en tid då musiken från filmer användes som trailermusik till andra produktioner. Endast enstaka trailers hade originalmusik och detta är en process som har förändrats genom åren. Beal beskriver i intervjun att konsten att skriva musik till trailers inte bara kräver ett nytt tankesätt. ”Trailer scores are commissioned by production companies via ”trailer houses”, which produce the final edit. They typically last two minutes and are split into three parts: beginning, middle and end, usually all containing different pieces and styles of music” (Kelly, 2011).

Jeff Fayman, grundaren av *Immediate Music* intervjuas också i artikeln. Han beskriver trailers som: ”I believe trailers are about provoking an emotional response from people, and that's why I think it's been taken to the level it has” (Kelly, 2011).

2.5 Genre

Eftersom inriktningen i denna undersökning är genren *action* måste begreppet genre förklaras och vad som definierar *action* inom genre.

Betraktandet av en films syntaktiska och semantiska element kan definieras som genre (Altman, 1986). Semantik är de byggstenar som filmen bygger på t.ex. cowboys och indianer medan syntaxen är kontexten där elementen inom semantiken placeras t.ex. rymden. ”The semantic approach thus stresses the genre's building blocks, while the syntactic view privileges the structures into which they are arranged” (Altman, 1986, sid 30).

Han hävdar att en genre uppkommer antingen genom utvecklade semantiska element, eller via redan existerande syntax där variation i de semantiska elementen kan förekomma. Innehåller de semantiska elementen t.ex. cowboys och sheriffer i västra U.S.A i slutet på 1800-

talet, anses detta vara en vilda västern-film. Syntaxen kan ändras men kvarstår semantiken kommer den fortfarande ha samma genre.

Genren *action* i film kännetecknas av en stark anekdot med en utmärkande person som ofta refereras som en hjälte. Det är en actionfylld tillställning där berättelsen beskriver en hjälte ute på uppdrag där faror och hinder kommer uppkomma på vägen (Saricks, 2009). Författaren hävdar att denna handling ska ha en fartfylld progression och innehålla mycket äventyrliga event. I denna genre är inte syntaxen det väsentliga utan fokuset ligger på de semantiska elementen och hur de samspelar i berättelsen. Ofta handlar detta om ett uppdrag där hjälten ofrivilligt måste utföra sitt jobb för att rädda någon eller något.

Genredefinitionen inom film kan också appliceras inom spel. En aspekt som läggs till i spel är den interaktiva delen, även kallat *gameplay* som spelas av spelaren. Definitionen av actionsspel är spel där pusselement är en stor del av den interaktiva delen som spelaren måste lösa (Stevens, Raybould, 2011). Detta kan jämföras med hjälten faror och hinder som måste övervinnas i actionfilmer. "An action game is one in which the majority of challenges presented are tests of the player's physical skills. Puzzle-solving, tactical conflict, and exploration challenges are often present as well" (Adams, Rollings, 2007, sid 436).

3 Problemformulering

Detta arbete har syftat till att undersöka om det finns konkreta skillnader och likheter mellan musik till filmtrailers, respektive speltrailers. Med speltrailers menas trailers som illustrerar gameplay, och inte *cinematic trailers*. Det är intressant att studera då det finns tydliga skillnader i hur musiken komponeras för vardera huvudformat (Marks, 2011). Det är också intressant att studera då det finns begränsad forskning kring trailers inom musikområdet. Denna studie har undersökt om skillnaden är densamma i trailerformatet mellan de två media-plattformarna som i dess huvudformat. Problemformuleringen i denna undersökning lyder:

Vilka egenskaper präglar musiken i film- respektive speltrailers inom genren action?

På vilket sätt beskriver respondenterna dessa likheter/skillnader?

Kan respondenter endast genom att lyssna på musiken förstå om musiken är skapad för en filmtrailer eller en speltrailer?

Resultatet av studien är relevant för kompositörer som arbetar med trailermusik, men även hela produktionsleden inom trailerbranschen kan ha nytta av undersökningen. Förståelsen för den allmänna strukturen inom de två formaten är en viktig kunskap för alla som arbetar med trailers då alla discipliner är beroende av varandra. Även om endast en genre behandlas i detta arbete kan framtida forskning utökas och undersöka andra genrer. Det är på grund av arbetets tidsram som denna studie endast har undersökt en genre, som i detta fall är *action*.

3.1 Metodbeskrivning

För att besvara frågeställningen analyserades först ett antal film- respektive speltrailers inom genren action utifrån ett musikteoretiskt perspektiv i ett försök att fastställa generella drag såsom struktur, harmonik och instrumentering inom de två trailerformaten. Genren i denna studie valts eftersom det är den som intresserar mest på personligt plan. När analysen genomförts producerades ett musikstycke till vardera trailerformat. Instrumentering och produktionen påverkades av analysen då artefakterna skulle bli så generella som möjligt. Musiken komponerades med hjälp av virtuella instrument. Eftersom databaserade instrument är välgjorda ansågs det inte vara ett problem

I undersökningen fick respondenterna lyssna på vardera musikstycke utan rörlig bild. Anledningen till detta är att intresset ligger i att undersöka om musiken självständigt kan berätta vilket trailerformat som representeras och om detta går att särskilja endast genom att lyssna på musiken. Genom en kvantitativ undersökningsmetod i form av enkäter på internet samt semistrukturerade intervjuer med fyra respondenter, undersöktes om det är möjligt att särskilja de två olika trailerformaten genom musiken och testpersonerna fick även lämna förklaringar till sina val. Dessa undersökningsmetoder har valts eftersom de bidrar till en både bred och djup studie, då intresset ligger i respondenternas val men också i en djupare förståelse av deras tankar och beskrivningar av likheter och skillnader i kompositionerna.

3.2 Urval

Utgångspunkten i undersökningen var att kombinera kvantitativ metod med kvalitativ metod. Den kvantitativa studien tillämpades i den enkätundersökningen som presenterades via

internet på relevanta forum. Dessa forum på internet är platser där personer inom branschen möts och diskuterar. Ett forum där undersökningen utfördes är *VI Control Forum* (2004) som är en mötesplats för kompositörer inom film/tv/spel. En kvantitativ undersökning av det här slaget kan ge intressanta resultat och förhoppningen var att ett stort antal respondenter skulle välja att delta. I den kvalitativa metoden utsågs fyra personer som intervjuades. Urvalsgruppen från båda metoderna var personer med erfarenhet utav trailers, antingen genom att de har producerat trailers eller att de har erfarenhet av att titta på trailers. Anledningen till att båda metoderna sökte personer med erfarenhet inom trailers är att studien fokuserar på att undersöka om det går att särskilja de olika formaten endast genom att lyssna på musiken. Utan erfarenhet är detta en väldigt svår uppgift för respondenten. Under den kvantitativa metoden fanns inte samma kontroll över respondenternas erfarenhet som i den kvalitativa, därför var valet av forum viktigt. På grund av studiens begränsade omfattning genomfördes de kvalitativa intervjuerna med endast fyra respondenter, vilket är ett genomtänkt val då möjligheten att intervjuar hälften män och hälften kvinnor finns. Ur ett genusperspektiv är det positivt även om studien inte går in på skillnaden i uppfattning mellan könen då detta har låg relevans för studien eftersom musikalisk bakgrund och erfarenhet är av större vikt i arbetet.

3.3 Datainsamling

Intervjuer och dess egenskaper är användbara när tillgången av information är svår att framställa via kvantitativ studie (Östbye m.fl. 2008, sid 101). Genom kvalitativa intervjuer är det möjligt att beskriva processer och sociala relationer. Forskaren får tillgång till respondenters kommentarer och kan testa egna hypoteser och modeller. Samtalsämnen kan utföras på ett djupare plan och det blir möjligt att förstå saker och ting på ett annat sätt (Östbye m.fl, 2008).

Innan respondenterna intervjuades fick de information om undersökningen. De informerades också om att deras deltagande är helt anonymt och att deras svar endast kommer att användas i forskningssyfte. Respondenterna informerades även om inspelning av intervjun så att de skulle känna sig bekväma med samtalet. Alla respondenter behandlades likvärdigt, vilket betyder att varje respondent fick samma frågor under samma tidsram och valmöjligheten att inte svara på vissa frågor eller avbryta intervjun fanns.

Upplägget för intervjuerna i studien började med att respondenterna fick lyssna på det material som producerats vilket i denna studie bestod av egenkomponerad filmtrailer-musik respektive speltrailer-musik. Intervjuer är även en bra metod utifrån hur respondenterna upplevde musiken och om de kunde särskilja styckena endast genom att lyssna på musiken. Tanken med de semistrukturerade intervjuerna var möjligheten att kunna följa upp respondenternas svar med följdfrågor för att nå en djupare diskussion.

Enkäter inom kvantitativ metod gör det möjligt att nå ut till många respondenter. Ett frågeformulär bör innehålla enkla frågor och vara välformulerat för att datainsamlingen ska nå bästa resultat (Östbye m.fl, 2008). Författarna beskriver även att en variation av öppna och slutna frågor kan vara bra för en kvantitativ studie. Öppna frågor leder till längre och utförliga svar medan slutna resulterar i korta svar.

En kvantitativ studie genomfördes med hjälp av verktyg på internet som gör det möjligt att framställa enkäter och mäta resultatet. I enkäten fanns länkar till de egenkomponerade styckena tillgängligt för respondenten. Undersökningen inleddes med allmänna frågor om

kön, ålder, erfarenhet osv innan studiens huvudfrågor presenterades. Enkäten strukturerades så att respondenten fick höra musiken före huvudfrågorna.

3.4 Dataanalys

Den kvantitativa metoden analyserades med hjälp av diagram som baserades på de svar respondenterna angivit. Problem som kan uppstå vid kvantitativa undersökningar är respondenter som inte befinner sig i ett socialt sammanhang. Detta kan ha en påverkan över hur respondenten besvarar frågorna (Östbye m.fl. 2008, sid 144). Innehåller ett frågeformulär ord som inte respondenten förstår eller ord som har olika betydelser kan detta orsaka missförstånd och problem då alla inte uppfattar frågorna på samma sätt. Att använda "vet ej" som ett legitimt svar i en undersökning kan leda till att osäkra personer väljer detta svarsalternativ även om de har en åsikt kring frågan. Då kvantitativa studier inte kräver mycket tankekraft hos en respondent, kan detta leda till oklara åsikter i enkäten. (Östbye m.fl. 2008).

Den kvalitativa undersökningen spelades in med diktafon och transkriberades. Intervjuerna har sedan analyserats i syfte att hitta återkommande meningar i respondenternas svar för att därefter koppla ihop dessa med studien. Den kvalitativa studien är också viktig för att få en djupare insikt i om och i så fall varför respondenterna kan särskilja de två musikstyckena och hur de beskriver likheter respektive skillnader. Vid behandling av större mängd data är intervjuer inte det bästa alternativet (Östbye m.fl. 2008, sid 151). Om en totalundersökning utförs i intervjuform blir datainsamlingen väldigt stor. Intervjuer är ingen lämplig metod att använda vid stort deltagande och när intresset ligger i statistiken. Detta är inget större problem då urvalsgruppen i den kvalitativa studien endast är fyra personer.

4 Projektbeskrivning

Studien syftade till att undersöka om respondenter upplever någon strukturell och musikalisk skillnad mellan film- respektive speltrailers endast genom musiken, och utröna om det går att höra skillnad på olika slags trailers. För att kunna genomföra studien behövde jag komponera 1 stycke för respektive format. Som tidigare beskrivet var tanken att i denna studie göra en analys av musiken i filmtrailers samt speltrailers och därigenom påvisa vilka egenskaper som präglar respektive format. För att skapa en trovärdig artefakt var analysen en viktig del i arbetet och den bidrog till grunden för hela studien.

4.1 Analysen av filmtrailers

Innan analysen kunde påbörjas var det viktigt att hitta ändamålsenligt material. Eftersom studien har sitt fokus på genren *action* behövde jag filmtrailers som speglade detta. Det var viktigt att välja moderna trailers för att spegla hur det ser ut i trailerindustrin i dagsläget. Jag har studerat ett flertal filmtrailers men kommer i analysen referera till trailers som demonstrerar något specifikt.

Redan i bakgrunden beskrivs att trailers ofta består av tre akter (Jackson, 2006), vilket musiken i högsta grad bevisar. Under analysen fann jag ett inslag på internet där Nick Murray (Youtube, 2014), en kompositör med lång erfarenhet av trailermusik, diskuterar trailers och dessas struktur. Han förklarar syftet med varje akt och vad den speglar. Nick hävdar att akt 1 i trailers förklarar filmens värld och dess huvudkaraktärer. Musiken tenderar ofta att ha en mörk ton. Denna akt kan också beskrivas som en introduktion. Akt 2 är den sektion som kan förklaras som uppbyggnadsfasen. Här introduceras berättelsen i filmen och andra huvudkaraktärer. Musiken följer detta genom att påbörja en uppbyggnad i dynamik som har en ständig progression ju längre akten pågår. Syftet är att förhöja dramat i likhet med det som Davis (2007) hävdar är filmmusikens primära uppgift. Den slutgiltiga akten är sista delen i trailern där editeringen samt händelseförloppet blir allt mer intensiv. I actiontrailers kan detta illustrera explosioner, vapenbeskjutning, slagsmål etc. Han nämner även att efterklängen, även kallat "tail", kan beskrivas som den sektion där titeln presenteras.

Annan information jag fann angående trailers och dess akter var beskrivningar från Dean Valentine, som också har en meriterad lista över muskarbete inom trailerbranschen. I ett inlägg på VI Control forum (2004) beskriver han de tre akterna och deras emotionella tillstånd. Han förklarar också instrumentering och dess funktion. Inom akt 1 menar Dean att det är vanligt att ha en atmosfärisk, lågmäld och återhållsam musik som bygger på osäkerhet och olycksbådande känslor. I denna akt kan musikens tema antydast. Akt 2 handlar enligt Dean om att förbereda inför akt 3. I denna sektion ska musikens intensitet accelerera. Instrumenteringen utökas och det sker en kontinuerlig utveckling av temat. När akt 3 presenteras ska musiken nå sitt klimax. Temat tar sin fullständiga form, kontrapunkt kan presenteras för mer rörelse, massiva slagverk osv. Musiken roll är att låta storslagen för att få åskådare att fångas av trailers budskap. En trailer avslutas oftast med en "cliffhanger" dvs ett avslut som inte känns "fullständigt". Detta kan t.ex. vara musik som inte avslutas på tonikan för att skapa spänning. Vanligtvis brukar ett sådant avslut följas upp med en sektion som återgår till tonikan. Enligt Dean har trailermusik en specifik känsla och ett tema som speglar hela kompositionen. Den försöker inte presentera flera känslotillstånd eller andra teman. Trailermusik håller sig till en fokuserad och specifik struktur och ton där dynamiken ständigt

ökar. Han hävdar att trailermusik tenderar att undvika instrument som trumpeter och slagverk med dominerande diskant.

I ett annat inlägg på VI Control forum beskriver Aleksandar Dimitrijevic, ytterligare en veteran inom trailerbranschen, att trailern vanligtvis består av tre akter. Han ger tips på hur lång varje akt kan vara. Han rekommenderar att akt 1 bör vara ca 30 sekunder och de 2 resterande delarna bör vara mellan 60-90 sekunder. En struktur bestående av tre akter är bra att följa men möjligheten att bryta dessa "regler" är tänkbar så länge det finns intressanta delar i kompositionen.

Utifrån denna information började jag analysera om den beskrivna strukturen överensstämde även med trailers inom action. Det första jag ville ta reda på var om den strukturella aspekten kunde appliceras på de trailers jag skulle analysera. Dessutom ville jag undersöka trailers tidsramar, dvs varje akts tidsram samt helheten, och kom fram till följande:

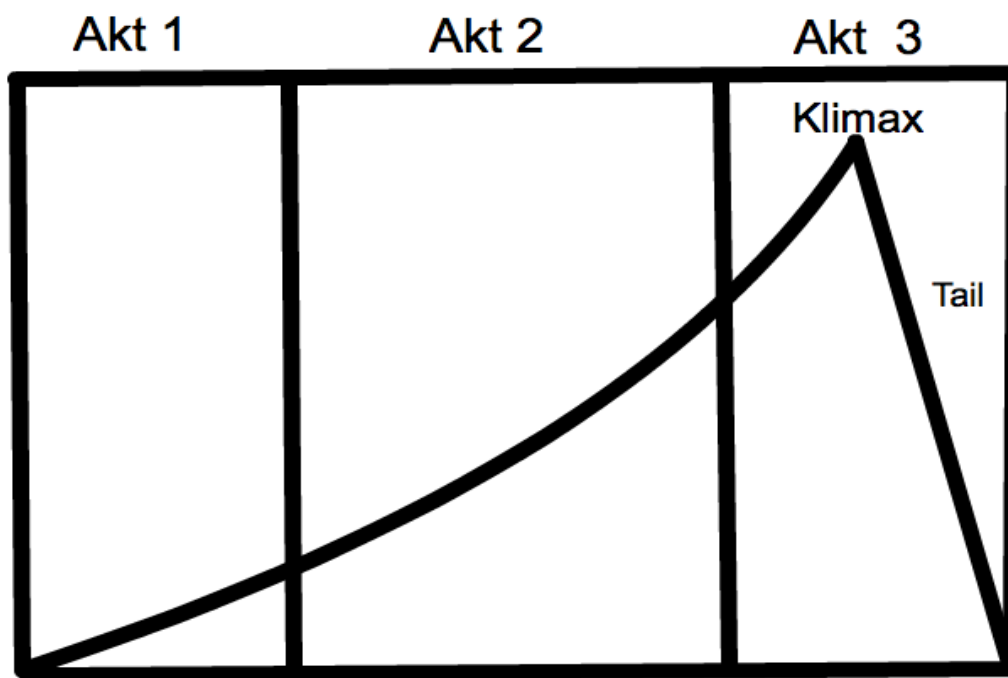
Tidslängd:

Akt 1: 30 – 45 sek

Akt 2: 45 – 60 sek

Akt 3: 30 – 60 sek

Tail: ca 15 sek



Filmtrailerns struktur

Tidslängd: 30-45 sek

Bilden är skapad av Andreas Ahlm

Tidslängd: 30-60 sek

Klippen som helhet motsvarar ungefär 2:15 till 2:30 minuter. Ett bra exempel som speglar min analys väl är *Captain America: Civil War* (2016) som i stort sett följer mallen. Under analysen kom jag även fram till två olika sätt att skriva musik till actiontrailers. Den ena stilen utgörs av aggressiv musik med många ljudeffekter. Ett exempel inom denna stil är *London Has Fallen* (2016). Musiken under akt 1 har en mörk atmosfärisk ton som under akt 2 och 3 blir väldigt aggressiv. Den andra stilen är mer av emotionell karaktär. Jag blev mer tagen av denna musik och berättelsen som trailern speglar fick en djupare mening. Ett exempel på detta är *American Sniper* (2015) där musiken bygger på pianot som under akt 3 får en kraftfull inverkan på det känslomässiga i berättelsen. Harmoniken i trailermusik håller sig vanligtvis till populära "popackord" eller en väldigt begränsad harmonik. Om det finns en ackordprogression bygger den vanligtvis på en molltonart. Analyseras innehållet inom varje akt tycker jag att Nick Murrays förklaring ovan stämmer väldigt bra. Under trailern *Jack Ryan: Shadow Recruit* (2014) behandlar varje akt de element som Nick hänvisar till.

Davis (2007) tankar kring olika tekniker inom filmmusik är högst användbara inom trailermusik. Hans beskrivning angående synkroniseringspunkter är väldigt användbara då filmtrailers och dess struktur har specifika punkter som bör synkroniseras för bästa effekt. Musik är ett verktyg för att uppnå smidigare övergångar i trailers likväl som i film.

4.2 Analysen av speltrailers

I detta arbete har jag inte funnit någon information kring musik för speltrailers. Tillvägagångssättet i analysen har därför varit annorlunda. För att kunna påbörja analysen, valde jag att skriva ett inlägg på VI Control forum (2004) och efterfrågade tips på gameplay-trailers inom action. I detta inlägg fick jag bättre respons än väntat. Jag fick väldigt bra tips på trailers jag kunde studera och analysera. En person som besvarade mitt inlägg var Daniel James, en kompositör inom spel och film. Han bifogade en gameplay-trailer från *Battlefield 4* (2013) vars musik han komponerat. I sitt inlägg förklarar han sin erfarenhet kring gameplay-trailers: "Having done a couple of these by this point I feel that gameplay trailers act much in the way as scoring the scene of a movie. Generally the editors try to include a build much like a regular film trailer but its not as accented or sudden jump cut. When I do them I tend to pick the overall tone of the action and do a build trying to acknowledge a few sections of interest to highlight" (VI Control forum, 2016).

I sin förklaring till hur han arbetade med musiken i gameplay-trailern för *Battlefield 4* skriver han: "As you can see I scored it sort of like an action scene from a movie, adding in the heroic bits when it feels heroic, the dire bits when it feels dire. The story and CG trailers tend to be cut like movies but gameplay really is a free for all. Unless the gameplay is already understood (ie shooters) in which case its just about making it look as cool as possible..." (VI Control forum, 2016). Detta var väldigt bra information som utgångspunkt för att påbörja studien och analysen av gameplay-trailers.

Efter att ha analyserat gameplay trailers från spel som *DOOM* (2015), *Crysis 3* (2012), *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* (2015), *Quantum Break* (2015) mm, kom jag fram till att Daniels beskrivning stämmer väldigt bra överens med hur strukturen i gameplay-trailers ser ut. Alla dessa trailers har en tidslängd på ca 90-120 sek lång, men skillnaden är uppenbar i trailerns struktur. Den har en friare form som inte lika tydligt kan delas upp i akter. Instrumenteringen påminner mycket om filmtrailer-musik, framförallt hur introduktionerna är uppbyggda. De börjar lågmält och mörkt för att sedan öppnas upp och låta storslaget.

4.3 Komposition till filmtrailer

Det finns tydliga direktiv inom filmtrailers och dess struktur. I min komposition (Track02) har jag valt att följa dessa riktlinjer efter bästa förmåga. Inspirationen är hämtad från *American Sniper (2015)* då musiken i denna trailer tilltalar på personligt plan. Den har ett emotionellt språk som jag eftersträvar i min egen komposition. Under analysen fastställdes instrumentering, struktur samt den grundläggande harmoniken filmtrailer-musik har inom genren action. De val och tankar som uppstod under komponerandet kommer förklaras nedan.

Under akt 1 eftersträvades en atmosfärisk känsla och för att uppnå denna valde jag att instrumentera denna del med en drone (ambienteffekt), slagverk tillsammans med piano. Akt 1 bidrar till en emotionell känsla som sätter tonen för musiken. I denna sektion presenterar pianot huvudtemat och grundar sig på ackordet C-moll. Under akt 2 adderas en mörk pulserande sextondels-synth som spelar grundtonen. Detta tillför en ökad intensitet som även bidrar till uppbyggnaden inför akt 3. Det är viktigt att akt 2 upplevs som en uppbyggnadsfas, därför kan inte alla instrument presenteras samtidigt. Genom att addera fler instrument vid olika tillfällen upplevs detta som ökad intensitet hos lyssnaren. Detta tillämpas i kompositionen genom att addera bleckblås, stråkar osv vid olika tillfällen i akt 2. En viktig komponent som introduceras i akt 2 är ostinatot, vars syfte är att bidra till intensitet och fart. Denna figur behandlas till större delen utav spiccato stråkar. Senare i sektionen presenteras huvudtemat igen som fortgår resterande del av akten. Stråkarna och dess ostinato-figur blir mer rörlig och bleckblåset får en större roll i bakgrunden. Slagverket presenteras under aktens sista takter för att fånga lyssnarens uppmärksamhet och förbereda inför akt 3. Analysen påvisade att detta är ett populärt sätt att använda i strukturskapande i akt 2. Följande akt och dess syfte är att låta storslagen och presentera huvudtemat i dess fullständiga form, vilket jag eftersträvade i kompositionen. Här låter jag valthorn tillsammans med violin framhäva huvudtemat. Slagverket tar sin fullständiga form och resterande stråkar fyller ut bakgrunden. Akten avslutas kraftfullt och klingar sedan ut.

4.4 Komposition till speltrailer

I analysen kom jag fram till att musik till speltrailers har möjligheten att utvecklas mer fritt. Det finns inga strikta regler kring strukturen. För att ha någon sorts riktlinje för kompositionen valde jag att hämta inspiration från *Crysis 3 (2012)* och dess form. Även om trailern inte består av tre akter finns det element i musiken som påminner om den strukturen. Jag valde att bygga min komposition (Track01) kring följande struktur; introduktion, huvuddel samt outro.

Det går att hänvisa de 8 takter innan huvuddelen som en brygga, dvs en sektion som förbereder inför slutdelen. Kompositionens tidslängd följer den mall som analysen har påvisat. För att tidslängden mellan musiken till filmtrailern respektive speltrailern inte ska skilja sig åt för mycket, valde jag att försöka göra speltrailer-musiken ca 2 minuter i tidslängd. För bättre förståelse om mina val kommer jag förklara varje sektion och tankarna som uppkom under komponerandet.

Det som kallas introduktion i detta stycke syftar till styckets första 22 takter. Här har jag följt de direktiv som analysen har framställt, dvs ett intro som har en lågmäld, mörk ton som framkallar känslor som osäkerhet, återhållsamhet osv. Denna del har en mörk atmosfärisk ton där ljudeffekter tillämpas i ett musikaliskt sammanhang. Dessa effekter arbetar kring en drone (ambienteffekt) som håller den tonala grunden, dvs grundtonen C då kompositionen går i C-

moll. Efter de 6 takterna introduceras ett piano. *Crysis 3* använder ett piano i sin trailer vilket framhäver det emotionella som actiontrailers i vissa fall väljer att eftersträva. Vidare spelar pianot tillsammans med en tyst ambient. Pianot spelar en enkel fjärdedelsfigur som cirkulerar kring C-moll. Därefter återkommer temat och slagverket presenteras vars syfte är att fånga lyssnarens uppmärksamhet med sina massiva slag. Ljudeffekter från tidigare sektion återkommer för att tillsammans med slagverket öka intensiteten. Stråkarna presenterar sig i form av ett öppet kvintackord (C-G-C) för att fylla ut bakgrunden. Denna del ökar hela tiden i intensitet. Sektionen som följer består utav en bastrumma som motsvarar ett pulserande hjärta. Syftet är att skapa en känsla av spänning och oro. Bakgrunden fylls ut genom en drone samt ljudeffekter. Jag valde att höja tempot från 120 bpm till 130 bpm för att öka intensiteten. Denna del som går att referera som en brygga, består utav 8 takter. Därefter presenteras huvuddelen där intensiteten och dynamiken stiger. Här adderas mer slagverk, pulserande synthar, stråkar som spelar spiccato osv. Huvuddelen kan delas upp i 16 takter där musiken når sin högsta punkt i delens 8 sista takter. Här presenteras bleckblås, mer stråkar osv för att nå högsta möjliga intensitet. När denna del avslutas, presenteras outrot. I speltrailers tenderar denna del att visa spelets titel, datum för när spelets släpps, hemsidor mm, och musiken får möjligheten att klinga ut.

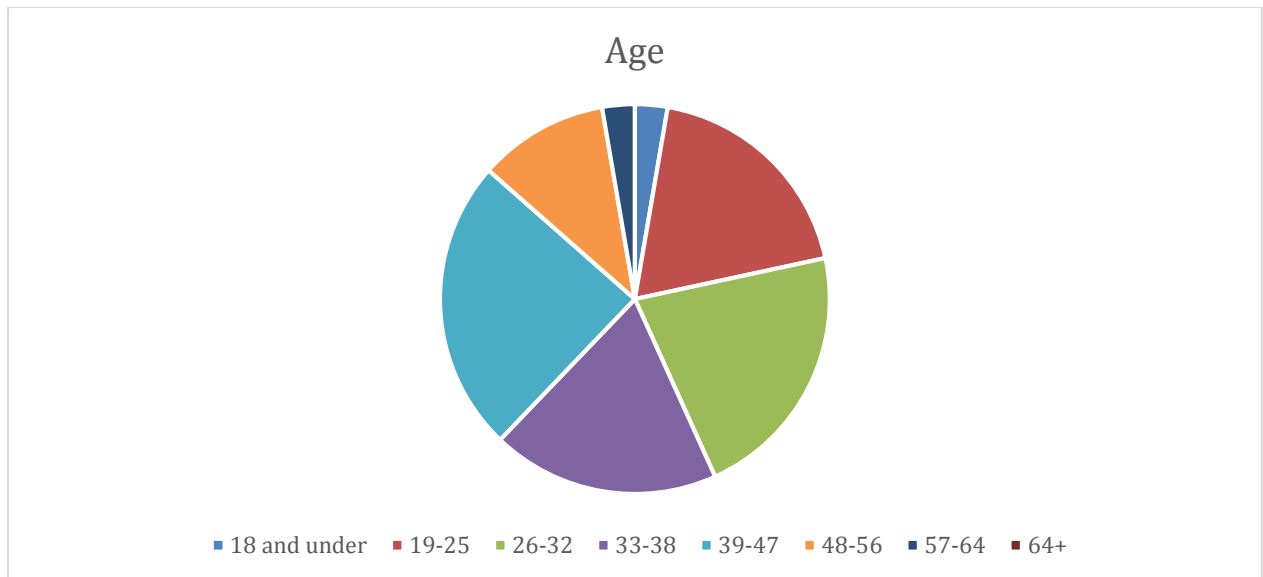
5 Utvärdering

Syftet med detta arbete var att fastställa om respondenter upplever strukturella och musikaliska skillnader mellan musik till film- respektive gameplay-trailers. I detta kapitel kommer resultatet från undersökningen och analysen presenteras. Den kvantitativa och kvalitativa undersökningen baserades på studiens frågeställning (Kapitel 3). För att kontrollera att mina undersökningsmetoder var väl strukturerade och tydliga, gjordes en pilotstudie där undersökningarna testades för att kunna åtgärda eventuella oklarheter. Den kvantitativa förundersökningen testades på 4 vänner med musikalisk bakgrund för att kunna utvärdera om frågorna var tydliga i förhållande till den skapade artefakten eller om några förändringar behövde göras. Här ville jag testa mina frågor för att se ifall de var förståeliga eller om eventuella ändringar behövde göras. Förstudien resulterade i att jag ändrade några frågeformuleringar samt skapade en spellista för mina kompositioner för enklare navigering i enkäten. Förstudien för den kvalitativa undersökningen testades på 1 vän med musikalisk bakgrund. Respondenten tyckte att intervjun var väl strukturerad och att det fanns en röd tråd i den, därav fann jag ingen anledning till att ändra något inför huvudundersökningen.

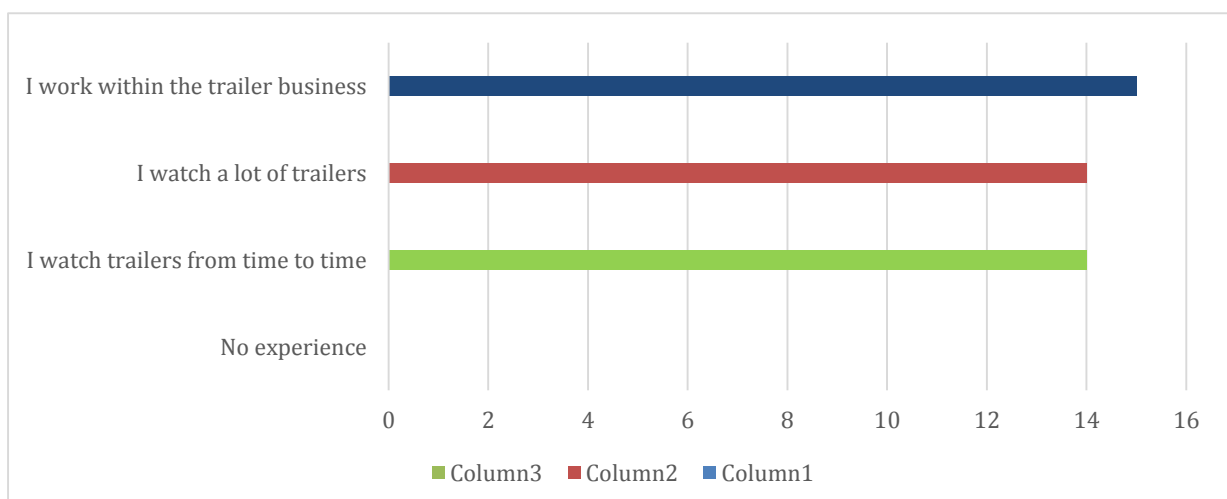
5.1 Presentation av undersökning

Den kvantitativa undersökningen genomfördes i form av en enkät på VI Control Forum (2004). På forumet skrev jag ett inlägg där studien beskrevs kortfattat och bifogade sedan en länk till enkäten. I undersökningen deltog 37 personer, varav alla respondenter var män. I början av enkäten fick deltagarna svara på generella frågor som behandlade kön och ålder. Därefter ombads respondenterna att kryssa i påståenden som bäst representerade deras erfarenhet inom trailerområdet. Sedan skulle respondenterna lyssna på kompositionerna som utifrån analys av film- och speltrailers designats och specialkomponerats för studien. I denna del av enkäten bifogades en spellista med kompositionerna och respondenterna skulle sedan besvara vilket stycke de ansåg representera musik för film-respektive speltrailers. Därefter skulle de förklara vad de grundade sitt svar på. Enkäten var öppen i 10 dagar och under denna tid uppdaterade jag mitt inlägg för att påminna besökare på forumet att svara på enkäten.

Undersökningen hade en stor bredd inom ålderskategorin där den största målgruppen utgjordes av personer mellan 39-47 år (24,3 %). Resultatet visar att 97,3 % av respondenterna var över 18 år.



Frågan som behandlade respondenternas erfarenhet av trailers för film och spel visade att majoriteten av respondenterna svarade att de arbetar inom trailerbranschen. Möjligheten fanns att välja flera alternativ då jag ansåg att det skulle precisera min studie och ge en djupare analys. Respondenterna kunde alltså välja att kombinera svaret att de arbetar inom trailerbranschen och att de tittar mycket på trailers, vilket en del också gjorde. I studien har alla respondenter någon form av erfarenhet av trailers, antingen att de tittar på trailers ibland eller väldigt ofta samt som tidigare nämnt, arbetar inom branschen. Följande fråga i enkäten behandlade respondenternas tankar och reflektioner kring musik när de tittar på en trailer. Här svarade hela 89,2 % att de reflekterar över musiken när de tittar på en trailer. Med tanke på att det forum som valdes ut för att genomföra den kvantitativa studien är en mötesplats för kompositörer inom media, förutsatte jag att majoriteten skulle svara ja på denna fråga då intresset för musik är stort. Resterande 10,8 % svarade nej på denna fråga.



Då strukturen inom trailers är en viktig del i detta arbete, var det nödvändigt att inkludera en frågeställning kring detta i enkäten. Denna fråga inleddes som en stängd fråga, dvs

respondenterna kunde svara ja eller nej, men om de svarade ja på frågan hade de möjlighet att, i ett fritextsvar, beskriva sina tankar och reflektioner. Det var inget krav att utveckla svaret om de svarade ja. I enkäten löd frågan:

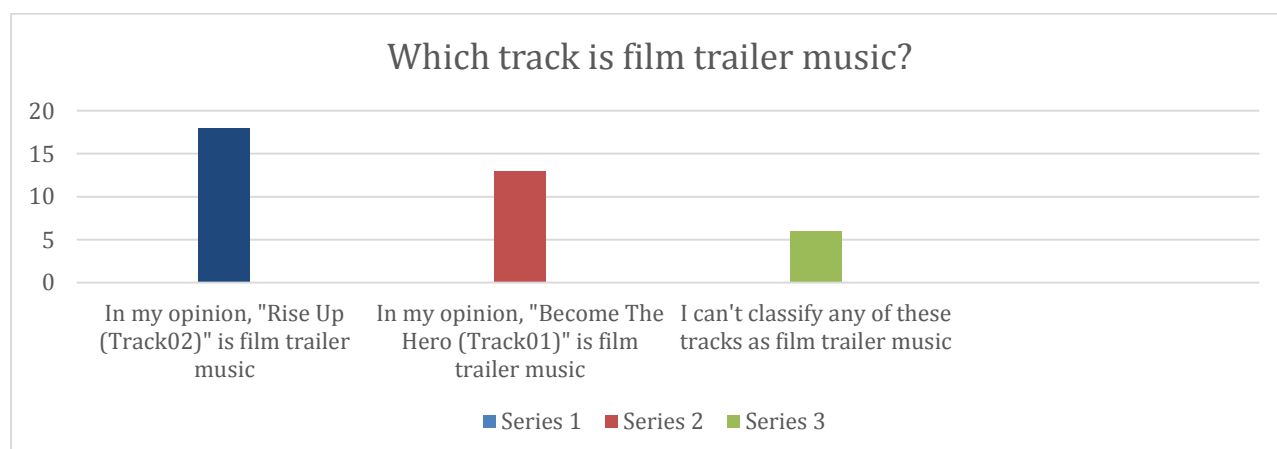
In your experience, have you noticed any repeating structure patterns within both film and gameplay trailers?

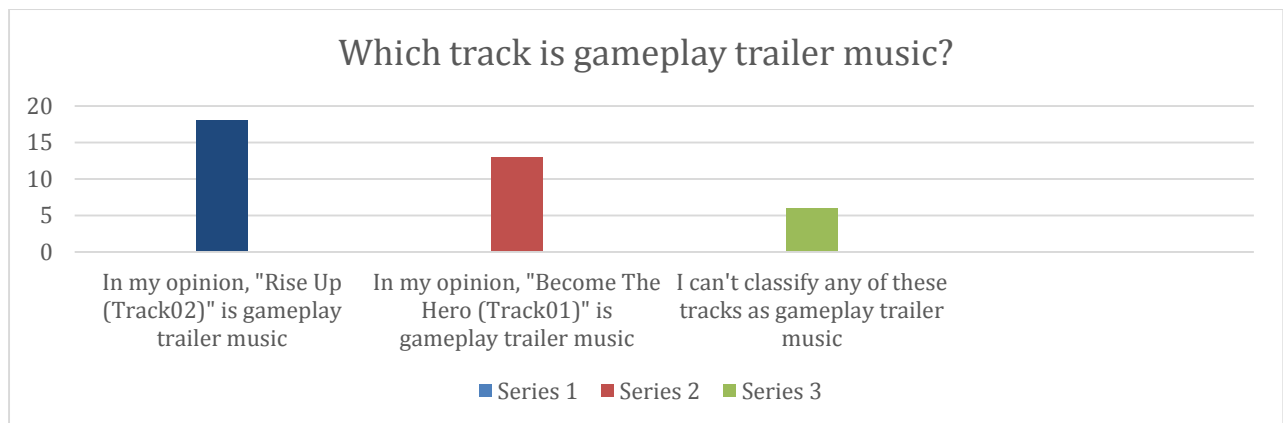
Majoriteten av respondenterna svarade att de upplever att det finns en strukturell form som upprepas i trailerformatet. I enkäten valde 29 av 34 personer att utveckla sina svar i den valfria delen. Det fanns ett flertal upprepande "termer" som respondenterna använde i sina beskrivningar.

Exempel på uttryck:

3 akt struktur	Ständig uppbyggnad	Upprepande
Enkel ackordföljd som cirkulerar	Ett tema som utvecklas	Inget måste med 3 akt struktur
Gameplay – Utspritt, mer fokus på action	Hard hits, effekter	Ostinato, drops, massivt slagverk, Pedal toner, enkel orkestrering

Efter dessa inledande frågor var det dags för respondenterna att lyssna på min artefakt. Denna del av enkäten började med en kort beskrivning av uppgiften och vad de skulle lyssna efter. En länk till spellistan med mina kompositioner bifogades och respondenterna kunde i eget takt lyssna på kompositionerna innan de gick vidare till nästa fråga. Spellistan presenterades i en särskild ordning men respondenterna hade möjligheten att ändra den om det önskades. Nästa del av enkäten delades upp i 2 huvudfrågor och en följdfråga. I de två huvudfrågorna fanns tre svarsalternativ. Nedan följer resultatet:





Liknande förklaringar återkom i respondenternas svar. De personer som valde samma svarsalternativ tenderade att ha en liknande förklaring till deras val. Bland de respondenter som inte kunde "klassificera" kompositionerna menade majoriteten att båda kompositionerna kunde vara för både film- respektive gameplay-trailers. Det var alltså ingen som tyckte att kompositionerna inte var trailermusik. Sammanfattas respondenternas förklaringar för de olika låtarna visar resultatet att Track01 har en aggressivitet som speglar gameplay-trailers. Låtens uppbyggnad är inte lika tydlig som i Track02 och det motsvarar gameplay i trailers då dessa trailers tenderar att ha en snabbare progression och är mer händelserika. Låten är mindre passande för dialog, vilket inte är lika förekommande i speltrailers jämfört med filmtrailers. Track02 menar respondenterna har mer utrymme för dialog, den har en tydligare uppbyggnad som ständigt ökar i intensitet. De kan också identifiera den 3 akt struktur som är vanlig inom filmtrailers. Det fanns även de som menade på att Track01 har fler synkroniseringspunkter som motsvarar film mer än gameplay och att Track02 ger plats för en voice over i speltrailers.

De semistrukturerade intervjuerna i studien omfattade 4 respondenter, 3 män och 1 kvinna. Tanken var från början att intervjua 2 män och 2 kvinnor, men brist på kvinnliga respondenter som kunde delta i undersökningen och som var relevanta för studien var problemet i detta fall. Deltagarna fick besvara liknande frågor som respondenterna i den kvantitativa undersökningen besvarade via enkäten men det fanns möjlighet att ställa följdfrågor. Frågorna i intervjuerna behandlade områden som erfarenhet inom trailers, personlig bakgrund, skillnaden mellan cinematic och gameplay-trailers osv. De fick sedan lyssna på mina kompositioner och beskriva sina reflektioner och därefter besvara min frågeställning. De fick även möjlighet att förklara och motivera sina val. Alla respondenter i denna intervju hade någon form av musikalisk bakgrund med ett intresse för film, spel samt trailers. Enbart 1 av intervjuerna skedde personligen, resterande genomfördes via Skype (2003) då dessa respondenter befann sig på annan ort. Alla intervjuer skedde dock med en respondent i taget så att ingen skulle påverkas av någon annans svar. Dessa 4 intervjuer transkriberades sedan för att kunna analyseras på ett djupare plan med syfte att hitta likheter och olikheter mellan de olika svaren.

Respondenterna i den kvalitativa undersökningen hade alla god erfarenhet utav trailer. De har sett många trailers och dessutom har några av dem arbetat med ljud och musikläggning av trailers, främst inom spel. I början av intervjuerna fick respondenterna kort berätta om deras bakgrund osv för att bevisa deras relevans för studien. I den kvalitativa undersökningen fick respondenterna även beskriva skillnaden mellan cinematic trailers och gameplay-trailers inom spel. De svarade enligt följande:

R1: Cinematic är...eh trailers som inte är från spelet där eh, ah...videon inte är från spelet utan det är gjort efteråt. Eh..Gameplay är taaa....ah, bilder från spelet. Och det är en video, eh.. eller en trailer då från så som spelet faktiskt ser ut...eh... och cinematic eh....den är lite mer gjord som en filmtrailers är, på uppbyggnaden och så, skulle jag väl säga.

R2: Gameplay-trailers , de är när någon faktiskt har suttit med en handkontroll i handen och styrt det som händer på skärmen, och spelar spelet medans cinematic är mer datoranimerat eh...material, visar då upp det igenom en trailer då, så att det är ju helt datagjort, ingen har suttit och spelat spelet, det är som en animerad film ungefär.

R3: Cinematic trailers är väl oftast det som visar upp det narrativa kanske och....snarare än att visa gameplay så är det mer att de visar på kanske vad spelet handlar om inom ett narrativt perspektiv och oftast ser jag det som att de är mindre "ingame footage" och kanske mer eh..."prerendered", medans gameplay trailers är oftast mer du visar på hur spelet fungerar och du ser hur spelet spelas "ingame" och det är mer fokus på själva designen, alltså game designen snarare än storyn, narrativ och allt det här....Mindre wow-faktor på ett sätt skulle man väl kunna kalla det.

R4: Cinematic trailers behöver inte ha så mycket med vad du ser i spelet och göra eh....eller så kan de ha de, de kan vara lite båda eh...en cinematic trailer innebär egentligen bara att...att spelet tillåter sig själv att göra det finare än vad det faktiskt är...Skulle jag säga...Eh men oftast brukar dom ju använda "ingame" eh...cutsscenes kanske, eller liknande, alltså filmsekvenser från och eh...oftast mer fokuserat på kanske storyn eh...på nåt vis, eller fokuserat på att vara mer explosionsartat eller liknande, medans gameplay är...är som det låter, ska fokusera mera på att visa va för typ av...gameplay-mekaniker som finns, vilka "skills" du kommer få, vad du kommer kunna göra i spelet eh...så det kommer vara lite mer begränsat om vad för typ av explosionsartad eller "fancy fancy" saker den kan visa helt enkelt.

När respondenterna tillfrågades ifall de reflekterar över musiken i trailers svarade alla ja. Alla hänvisade till deras intresse för musik och att det inte går att förbise detta. En respondent menade dock att det aktiva lyssnandet kan variera beroende på genre, dvs musik till actiontrailers tilltalar mer än musik till komeditrailers. Intervjun följde upp med att fråga om strukturer inom trailers och om de upplever att det finns en standard i branschen:

R1: Ja det beror ju på också vad det är för typ av trailers, skulle jag säga. Alltså vissa...alltså vissa generar är ju mer typiska än andra. Vissa generar är lite mer fria, eh och vissa följer mer tydliga strukturer, eh så det beror på vad man pratar om för genre skulle jag säga.

R2: Nämen det är ju ofta...det börjar...det känns som att nån form av vanlig struktur är att det börjar väldigt lugnt eller med tydliga markeringar, eh...för att liksom presentera kanske...eh...det kommer en text i början som man vill liksom ge lite mer power till så när det syns så tajmar man de väl, eller ta det börjar lugnt...nån...liksom...ah, lugn musik som sätter då atmosfären eller vara beskriver själva så när det är nån miljöbild kanske, och beskriver var man är någonstans. Eh...och sen så allt eftersom så trappas det upp eh...under tiden som man presenterar lite tydligare vad det egentligen handlar om, och sen vill man avsluta med power ofta, och då eh...blir det nåt form av klimax där när det

är en tredjedel kvar av trailern. Eh...så det känns som att det brukar ofta vara tre delar: inledning, upptrappning och avslutning, så skulle jag sammanfatta att det känns.

R3: Det är väldigt många stora trailers när dom ska visa upp det, är det så här crescendo-artat, alltså det drar igång till någonting stort. Dom drar från 0 till 100 till 0 typ...och det är väl någonting man märker ganska ofta. Eh...mycket är ju att gå till svart liksom och sen kommer det tillbaka och sen kommer det tillbaka. Eh...ah...sen, det känns litegrann oftast att det blir nästan ljudesign bara såhär, vilket är cool men det är väl lite så jag ser på det...tror jag.

R4: Jo det finns den mest klassiska formen, är ju att eh...eskalera...att hela, hela låten är ett slags crescendo till, till ett klimax...eh...det är väl det mest vanliga, del vill säga, ungefär som man ibland skriver att viss typ av elektro-musik, att man lägger på lager efter lager och bara fortsätter, man börjar med ett beat och sen kommer melodin, och sen kommer det när det nästan loopar. Nu behöver det inte vara så menar jag inte, men formen är lite den känslan, ganska ofta eh...så det börjar med ett intro, går kanske ganska rakt in på nån slags brygga till en slags refräng typ så, och sen är det slut. Eh...det är det eller så har vi den klassiska filmbrölandet som är en stor tuta som säger "Bröl, do do, do do...."

Efter de inledande frågorna fick respondenterna lyssna på mina kompositioner och beskriva sina tankar kring låtarna. Det återkom termer och begrepp från alla respondenter i deras analys av styckena. Resultatet visar att 3 av 4 svarade likadant medan 1 av respondenterna hade en annan analys. Respondent 3 hävdade att båda styckena var för film och ingen direkt passade till gameplay-trailer. Personen menade att ingen av mina stycken matchade den fart och den uppbyggnaden som en gameplay-trailer har, utan de var mer passande för film.

R3. Jag kände nästan att skulle man göra ett spel i actiongenren så kanske man, då tänker jag mig mera att det lite mera...action... ah jag vet inte såhär...eh, lite mer...lite mer som händer kanske, i klipp med såna här actionsekvenser inom gamespelet...eh, jag fick inte riktigt den känslan, jag fick mer såhär en actionfilm...på båda.

De 3 resterande respondenterna hade svar som påminde mycket om varandras. De hävdade att Track01 var musik för gameplay-trailer och Track02 var för filmtrailer. Dessa val bygger på att filmtrailers har en långsammare och mjukare uppbyggnad som känns mer uppdelad medan speltrailers intensifierar sig snabbare och känns inte lika uppdelad. Den tenderar också att vara mer aggressiv än film för att anstå gameplay och dess fartfyllda sekvenser. Respondent 2 hade också en kommentar till låtarnas tidslängd:

R2: En filmtrailer har potential att kunna vara lite längre än vad en gameplay-trailer har innan den blir tråkig. Eh... gameplay innehåller kanske ofta inte lika mycket berättarskap, det berättas inte lika mycket historia i en gameplay-trailer och då kan den tänkas vara kortare kanske...

5.2 Analys av kvantitativ undersökning

Alla respondenter i den kvantitativa undersökningen bestod utav män. Under kapitlet ”Urval” (3.2) beskrevs relevansen av genusperspektivet i undersökningen. I denna undersökning deltog inte några kvinnor men det var inget som påverkade studien då musikalisk bakgrund och erfarenhet var av större intresse. Personligen hade jag tyckt att det hade varit roligare med fler kvinnliga respondenter då branschen redan domineras av män. Ur ett åldersperspektiv var det endast 1 person utav 37 som var 18 år eller yngre. Detta anser jag är ett bra resultat då jag inte kan räkna med att personer under 18 år har mycket erfarenhet inom branschen. Respondenterna i enkäten har som tidigare nämnt god erfarenhet utav trailers, där 15 personer hävdar att de arbetar i branschen. Detta understryker att resultatet kommer från personer med kunskap inom området. Risken med kvantitativ studie var att det skulle bli svårare att kontrollera de deltagandes musikaliska bakgrund och erfarenhet. Därför var valet av forum väldigt viktigt för att hitta relevanta personer.

Resultatet i den kvantitativa undersökningen påvisar att personer med musikalisk bakgrund samt god erfarenhet inom trailers kan höra att strukturer/former upprepas i dagens trailers. Respondenterna hävdar att musiken har en tendens att ständigt öka i intensitet från början till slut. De har också en uppfattning kring skillnader mellan film- respektive gameplay trailers. Filmtrailers hänvisas till en tydlig 3 akt struktur och speltrailers har en tendens att ha en friare form. Musikaliskt syftar de också till att speltrailers är lite mer aggressiva än filmtrailers.

Den kvantitativa undersökningen tydde på att ett flertal respondenter hade svårt för att avgöra trailertypen genom att enbart lyssna på musiken. Det går förstås att diskutera min förmåga att skriva trailermusik och om det finns något rätt eller fel i detta fall. Som vissa syftar till i undersökningen, så kan ”allt” vara trailermusik, så länge det fyller trailerns syfte. Enligt dessa respondenter kan båda mina kompositioner vara musik för film-respektive gameplay-trailers. Kompositionerna är inte helt separerade från varandra, utan de har gemensamma egenskaper som kan appliceras både inom film och gameplay-trailers. Fler actiontrailers hade behövt analyseras för att täcka andra tillvägagångssätt. Studien har med största sannolikhet inte funnit alla egenskaper som präglar trailermusik. Eftersom vissa respondenter hävdar att båda låtarna kan vara för filmtrailer, bör det finnas gameplay-trailers som låter dialog ta mer plats. Det är sådana jämförelser som gör det svårt att säga att någon svarade ”fel” i enkäten.

5.3 Analys av kvalitativ undersökning

Till skillnad från min kvantitativa studie bestod den kvalitativa undersökningen av 1 kvinna, vilket får anses som positivt även om genusperspektivet inte är relevant för min studie. Alla respondenter i den kvalitativa undersökningen utgav sig vara mellan 20-30 år, vilket stärker tanken om ett trovärdigt resultat eftersom alltför unga respondenter kan leda till ett missvisande resultat. Erfarenhet inom trailers och en musikalisk bakgrund fanns bland alla respondenter.

Resultatet av denna kvalitativa undersökning kan besvaras på samma sätt som den kvantitativa studien gjorde. Respondenterna i båda metoderna hade liknande kommentarer kring trailers, både i hur strukturerna ser ut men även vad som i ett musikaliskt perspektiv anses som populärt i dagens actiontrailers. Vad de kvalitativa intervjuerna kunde påvisa var en djupare förklaring om trailers och vad som utgör dem. Det mest intressanta som framställdes i denna metod var respondenternas beskrivningar om trailerns struktur. Den

beskrevs som ett utdraget crescendo, vilket är en väldigt bra förklaring i hur musik i trailers är konstruerad.

I min analys av den kvalitativa undersökningen blev det uppenbart att alla egenskaper inom actiontrailers inte hade behandlats. Det hade behövts mer tid inom studien för att titta på fler trailers, framförallt inom spel. Respondent 3 kommenterade nämligen att han ansåg att ingen av kompositionerna kunde beskrivas som musik för gameplay-trailers. Musiken motsvarade inte händelseförloppet i en sådan trailer och enligt hans erfarenhet ökar intensiteten snabbare än vad mina exempel gjorde. En bidragande faktor till detta kan vara att mina stycken kanske var lite för långa för att motsvara respondentens förväntningar av musiken i gameplay-trailers.

Intressant nog så beskrev aldrig respondenterna i den kvalitativa undersökningen filmtrailers struktur i akter, vilket var en dominerande beskrivning i den kvantitativa enkäten. Den engelska termen som de refererade till var "act". Anledningen till detta tror jag personligen skulle kunna vara att begreppet används mer när trailerstrukturen ska förklaras på engelska. Respondenterna i enkäten fick nämligen besvara enkäten på engelska och intervjuer skedde på svenska. Detta möjliggjorde ett större urval och större spridning på VI Control Forum (2004) då forumet består av användare med många olika nationaliteter. Intervjuerna skedde på svenska då respondenterna var bosatta i Sverige.

5.4 Slutsats

Efter analysen av resultatet i min undersökning kan man kort sammanfatta trailers och dess struktur från ett citat som refereras i bakgrundskapitlet (2.4): "There's a beginning, a middle and an end..." (Jackson, 2006). Denna beskrivning tillämpas dock lite annorlunda beroende på trailerformat. Filmtrailers har en tendens att följa form mer strikt medan gameplay-trailers har ett friare tillvägagångssätt. Det finns gemensamma nämnare inom både filmtrailers- respektive gameplay-trailers. Båda formaten arbetar med att intensifiera handlingen och innehåller många synkroniseringspunkter för att förstärka händelseförloppet (Davis, 2007). Tekniker inom filmmusikkomposition kan tillämpas mycket väl till trailers, medan tekniker inom spelmusik är svårare att applicera. Detta för att trailers är ett linjärt medium och spel är icke linjärt, vilket resulterar i att interaktiv musik inte fyller någon funktion.

Det finns egenskaper som präglar film- respektive speltrailers inom genren action. Respondenter med en förståelse kring dessa egenskaper kan genom att enbart lyssna på musiken förstå om musiken är skapad för en filmtrailer eller en speltrailer. De kan också förklara likheter och skillnader bland de två formaten. Vad arbetet också har påvisat är att det finns inget behov av att vara bunden till dessa strukturer och mallar. Allt kan vara trailermusik så länge musiken förstärker trailerns funktion. Dessa mallar kan dock vara en bra utgångspunkt vid skapande av trailermusik då branschen för tillfället domineras utav dessa egenskaper och strukturer som framkommit i analysen av film- respektive speltrailers.

6 Avslutande diskussion

Detta kapitel sammanfattas projektet och resultatet i undersökningen för att sedan diskutera arbetet i ett större perspektiv. En diskussion kring framtida arbeten behandlas också.

6.1 Sammanfattning

Detta arbete har undersökt om det finns konkreta skillnader och likheter mellan musik till film- respektive gameplay-trailers. Genom en kvantitativ enkät och kvalitativa intervjuer har frågeställningen besvarats. För att kunna mäta detta har en artefakt skapats i form av 2 kompositioner som är specialskrivna för undersökningen. Dessa har komponerats utifrån en analys som har framställts genom studier av moderna actiontrailers samt relevanta artiklar. Målgruppen i arbetet har varit kompositörer/musiker med en god erfarenhet av trailers då en sådan bakgrund var väsentlig för ett trovärdigt resultat. Inom de båda metoderna fick respondenterna besvara frågor rörande trailers samt lyssna på mina kompositioner och göra sin bedömning.

Resultatet från båda undersökningsmetoderna antyder att det finns skillnader men också likheter i hur musik för film-respektive gameplay-trailers struktureras och komponeras. Dessa faktorer gör det möjligt att särskilja dem åt. Majoriteten av respondenterna hänvisar filmtrailers till en 3-akt struktur som ständigt ökar i intensitet. Den bygger vanligtvis på ett tema som upprepas och cirkulerar kring en enkel ackordföljd. Gameplay-trailers menar respondenterna har en friare struktur vars ljudbild är mer aggressiv i jämförelse med filmtrailer. Ett antal personer hävdar att vad som helst kan vara trailermusik, så länge musiken fyller sitt syfte i trailern. Trailerområdet är ett relativt outforskat fält som definitivt kan studeras mera.

6.2 Diskussion

Det finns inte mycket forskat kring trailers och dess egenskaper. Trailers är fortfarande ett relativt nytt medium och i och med att dagens teknik utvecklas och blir allt mer avancerad, kommer trailerbranschen kunna utvecklas. Det är tekniken som har möjliggjort trailers och gjort formaten så populära (Johnston, 2008). Denna utveckling är något som musiken kommer behöva anpassa sig till.

Arbetet har ett trovärdigt resultat även om datamängden inte är särskilt stor. Detta skulle kunna vara något som påverkar trovärdigheten men utifrån de förutsättningar som arbetet har haft, finns det tillräckligt med material som kan användas och utnyttjas i framtida studier och sammanhang. 37 respondenter i den kvantitativa undersökningen var ett lägre antal deltagare än förväntat. Jag ansåg att det skulle vara möjligt att samla in minst 100 stycken svar eftersom enkäten publicerades på ett forum med mycket datatrafik. Med anledning av detta kändes 37 personer som väldigt få. Det hade behövts mer tid för att samla in mer data. Utifrån arbetets omfattning var 4 deltagande i den kvalitativa studien rimlig då intervjuerna skulle transkriberas och analyseras.

Respondenternas möjlighet till anonymitet var en viktig faktor utifrån ett forskningsetiskt perspektiv. I den kvantitativa undersökningen krävdes inga namn och jag kunde heller inte se vem som hade svarat på enkäten. Vid intervjuerna fick respondenter veta att jag skulle spela in samtalet men att deras identitet var skyddad. Min artefakt hade inte som mål att skapa oro

hos respondenterna men de hade möjligheten att avbryta deltagandet om de på något sätt skulle uppleva oro i undersökningen.

Ur ett genusperspektiv har arbetet som tidigare beskrivet prioriterat erfarenhet och musikalisk bakgrund, vilket gör denna aspekt irrelevant för min studie. Något som också kan styrka denna infallsvinkel är den ojämna fördelningen mellan könen. Det hade alltså inte varit möjligt att testa ifall män upplever olika slags trailer annorlunda jämfört med kvinnor i min undersökning. Det skulle dock kunna bli en infallsvinkel för ett framtida forskningsarbete.

Detta arbetets resultat anses vara användbart för alla som arbetar med trailers. Även om studien fokuserar på musik kan struktur appliceras på andra discipliner inom området. Eftersom trailermusik är ett relativt utforskat territorium kan detta arbete förhoppningsvis bidra med ett ökat intresse för branschen och studenter kan fortsätta utforska området.

6.3 Framtida arbete

Det finns goda möjligheter att vidareutveckla arbetet för djupare analys och förståelse. Denna undersökning blev lidande av att mer data inte kunde samlas in. Ett resultat med ett större antal respondenter hade på ett bättre sätt kunnat urskilja musikaliska och strukturella skillnader mellan film- respektive gameplay-trailers. För en mer "spetsad" artefakt hade fler actiontrailers inom båda formaten behövt analyseras men också skapa fler kompositioner inom artefakten för att på så sätt möjliggöra andra eventuella tillvägagångsätt i komponerandet. Att jämföra gameplay-trailer med cinematic trailer hade kunnat vara en ny infallsvinkel.

Att ändra målgrupp till icke-musiker hade varit en intressant infallsvinkel för en bredare förståelse av hur allmänheten uppfattar film-respektive gameplay-trailers. Mer fokus på kvinnor är ett område för framtida arbete då denna studie domineras av män. En sådan undersökning kan jämföras med denna studie för att se om resultatet skiljer sig åt.

Eftersom detta arbete fokuserade på actiontrailers finns det goda möjligheter att utforska andra stilar och undersöka ifall film-respektive speltrailers skiljer sig åt eller inte. Det hade varit intressant att titta på t.ex. trailers till animerade filmer och göra en jämförelse med min studie som fokuserar på action.

Referenser

- Adams, E., Rollings, A. (2007) *Fundamentals of game design*. Berkeley, CA: New Riders.
- Altman, R. (1986) *A syntactic/semantic approach to film genre*. I; Grant, B.K (red)., *Film genre reader* (s. 26-40). Austin: University of Texas Press.
- Collins, K. (2008) *From Pac-man to pop music: Interactive audio in games and new media*. Farnham, Surrey, GBR: Ashgate Publishing Group.
- Crytek. (2013). *EA Crysis 3 | Official Announce Gameplay Trailer: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=g5NNkyDt65w&nohtml5=False> [2016-03-25]
- Davis, R. (2010) *Complete guide to film scoring – The art of business of writing music for movies and TV*. Boston: Berklee Press.
- Dimitrijevic, A. (2015). *Anybody composes for trailers, loves it and makes a living at it?*. <http://vi-control.net/community/threads/anybody-composes-for-trailers-loves-it-and-make-a-living-at-it.46203/> [2016-03-28]
- EA Digital Illusions CE. (2013). *Battlefield 4 Dragons's Teeth Official Trailer: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=gNIc-1hAAYE&nohtml5=False> [2016-03-25]
- G-BASE m.fl. (2016). *London Has Fallen – Official Trailer 1: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=3AsOdX7NcJs> [2016-03-25]
- Gorbman, C. (1987) *Unheard Melodies*. London : BFI Publishing.
- Grant, B.K. (2007) *Schirmer Encyclopedia of film, vol 3*. New York, NY, USA: Schirmer Reference.
- id Software. (2015). *DOOM – E3 Gameplay Trailer: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=NteAPGprDjk&nohtml5=False> [2016-03-25]
- Independent. (2011) Tillgänglig på internet: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/the-science-of-the-trailer-2330110.html>
- Jackson, Blair. (2006). Tillgänglig på internet: <http://www.mixonline.com/news/films-tv/trailer-mixing-and-music/369141>
- James, D. (2016) *Tips on gameplay trailers*. <http://vi-control.net/community/threads/tips-on-gameplay-trailers.52370/#post-3945050> [2016-03-17]
- Johnston, Keith M. (2009) *Coming soon: Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology*. Jefferson, N.C: McFarland & Company.
- Kelly, Stephen. (2011). Tillgänglig på internet: <http://www.theguardian.com/film/2011/aug/25/movie-trailer-music>
- Kernan, Lisa. (2004) *Coming attractions – reading American movie trailers*, 1st edition, University of Texas Press, Austin.

- Marks, A. (2011) *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers*. USA: Focal Press.
- Marks, A., Novak, J. (2009) *Game Development Essentials – Game Audio Development*. Cengage Delmar.
- Marvel Studios. (2016). *Captain America: Civil War – Trailer World Premiere: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=uVdV-lxRPFo> [2016-03-25]
- Murray, N. (2014). *How to MAKE EPIC Music: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=GgT2oKurtk4> [2016-03-28]
- Nationalencyklopedin. *Ledmotiv*. Tillgänglig på internet: <http://www.ne.se/ledmotiv> (hämtad 2016-02-06)
- Phillips, Winifred. (2014) *A composer's guide to game music*. Massachusetts Institute of Technology.
- Remedy Entertainment. (2015). *Quantum Break Gameplay Trailer: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=KyNYbVPSs38&nohtml5=False> [2016-03-25]
- Saricks, J.G. (2009) *Readers' Advisory Guide to Genre Fiction, 2nd Edition*.
- Skydance Productions m.fl. (2014). *Jack Ryan: Shadow Recruit – Official Trailer 1: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=K9KANx4EvaE&nohtml5=False> [2016-03-25]
- Skype Communication SARL. (2003). *Skype (Version 7.0.60.102)* [Programvara]. Tillgänglig: <http://www.skype.com>
- Stevens, R., Raybould, D. (2011) *The Game Audio Tutorial: a practical guide to creating and implementing sound and music for interactive games*. Amsterdam: Focal Press.
- SoundCloud. (2007). [Onlineplattform]. Tillgänglig: <http://www.soundcloud.com>
- Sweet, M. (2014). *Writing Interactive Music For Video Games*. Addison – Wesley Educational Publisher Inc
- Ubisoft Montreal. (2015). *Clancy's Rainbow Six Siege Official – E3 2015 Multiplayer Gameplay Trailer: Creative Commons* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=RZV2QlsArGg&nohtml5=False> [2016-03-25]
- Valentine, D. (2015). *Trailer vs Epic: Whats the dfference? [tips/advice/insight etc.]*. <http://vi-control.net/community/threads/trailer-vs-epic-whats-the-difference-tips-advice-insight-etc.46982/> [2016-03-28]
- Valentine, D. (2015). *Trailer vs epic structure?*. <http://vi-control.net/community/threads/trailer-vs-epic-structure.51766/> [2016-03-28]
- VI Control Forum. (2004). Tillgänglig på internet: <http://vi-control.net/portal/>

Village Roadshow Pictures m.fl. (2014). *American Sniper – Official Trailer 2: Creative Commons* [video]. https://www.youtube.com/watch?v=5bP1f_1o-zo&nohtml5=False [2016-03-25]

Östbye m.fl. (2008) *Metodbok för medievetenskap*. Malmö Liber AB.

Appendix A - Designdokument

För att kunna lyssna på kompositionerna som skapades för denna undersökning, klicka på följande länk: <https://soundcloud.com/andreas-ahlm/sets/bachelor-thesis-2016>