

Kim Hollfast

Ljud, musik och atmosfär i ett actionrollspel

En studie av den sparsamma användningen av musik i
konsolspelet *Bloodborne*

Kim Hollfast, 38526

Pro gradu-avhandling i musikvetenskap

Handledare: Johannes Brusila

Fakulteten för humaniora, psykologi och teologi

Åbo Akademi

Åbo 2020

Abstrakt för avhandling pro gradu

Ämne: Musikvetenskap	
Författare: Kim Hollfast	
Ljud, musik och atmosfär i ett actionrollspel	
En studie av den sparsamma användningen av musik i konsolspelet Bloodborne.	
Handledare: Johannes Brusila	Handledare:
<p>Abstrakt:</p> <p>I avhandlingen har jag undersökt vilken inverkan den sparsamma användningen av musik har på atmosfären i spelet Bloodborne (2015). Avhandlingens syfte är att klargöra hur spelljudets olika aspekter, i ett spel där musik används sparsamt, skapar en upplevelse som är rik på atmosfär och engagerar spelaren. Den huvudsakliga forskningsfrågan för avhandlingen är: Vilken inverkan har den sparsamma användningen av musik på spelets atmosfär?</p> <p>Avhandlingens teoretiska referensram består av spelljudsteori, funktionsteori och teori om multimodalitet i spel. Till kategorin spelljudsteori hör teori om musikalisk texturering, dynamisk musik och interaktivitet. Funktionsteorin består av olika perspektiv på spelljudets och spelmusikens funktioner. Teori om schizophoni, synchresis och multisensorisk integration behandlar multimodalitet i spel. Det här är de teorier jag använder som en grund för min analys.</p> <p>Materialinsamlingen har skett genom att spela in mitt spelande och genom att tillämpa metoden analytiskt spelande. Med den här metoden har jag kunnat klassificera ljudens och musikens funktioner i spelet, var ljud och musik förekommer, när ljud och musik förekommer och hur de samspelar med spelandet, samt spelvärlden. Materialet jag analyserar innehåller ljud och musik från olika situationer i spelandet. Jag har samlat in ljudeffekter från olika situationer i spelet, bakgrundsljud från flera av spelets nivåer, och spelkaraktärers och fienders ljud. Ytterligare har jag samlat in bakgrundsmusik från två av spelets nivåer. Jag analyserar även två kampsituationer där det förekommer musik.</p> <p>Analysen visar att även om musikanvändningen i spelet är sparsamt, lider inte atmosfären eller spelarens engagemang på grund av det här. Både ljudeffekter och bakgrundsljud används som en ersättning för avsaknaden av musik. Den visuella aspekten har en definitiv atmosfärskapande funktion, och tack vare att spelljudet i alla situationer är kongruent med det visuella, skapas en rik atmosfär och en trovärdig spelvärld. Spelkaraktärerna och fienderna fyller också en funktion i atmosfärskapandet. De icke-spelbara karaktärernas röster används för att skapa inlevelse och spänning. Hur en röst låter är avgörande för den atmosfär som spelskaparna vill åstadkomma. Fienderna skapar atmosfär och spänning genom att vara visuellt skräckinjagande, och ha ljud som understöder det här. Det går även att konstatera att den musik som finns i spelet, används i situationer som kräver en specifik atmosfär eller intensitet. Musikanvändningen är sparsam, men viktig i atmosfärskapandet.</p>	
Nyckelord: Spelljud, spelmusik, funktioner, multimodalitet	
Datum:	Sidor: 51
Abstrakt godkänt som mognadsprov:	

Innehåll

1 Inledning.....	1
1.1 Vad är Bloodborne?.....	2
1.2 Syfte och forskningsfråga.....	3
1.3 Tidigare forskning.....	4
1.4 Teoretisk referensram.....	6
1.5 Metod och material.....	9
1.6 Disposition.....	12
2 Ljudeffekter och bakgrundsljud.....	12
2.1 Ljudeffekter.....	13
2.2 Bakgrundsljud.....	19
2.4 Sammanfattning.....	24
3 Spelkaraktärernas och fiendernas ljud.....	25
3.1 Spelkaraktärernas ljud.....	26
3.2 Fiendernas ljud.....	29
3.3 Sammanfattning.....	34
4 Musikens inverkan på spelets atmosfär.....	35
4.1 Bakgrundsmusiken.....	35
4.2 Musiken i kampsituationer.....	41
4.3 Sammanfattning.....	47
5 Avslutande diskussion.....	48

Referenser

Forskningsmaterial

Litteratur

Kim Hollfast

1 Inledning

Spel har alltid varit en viktig del av mitt liv ända sedan barndomen. För mig hade mediet något som film inte kunde ge: möjligheten att interagera med det som sker på skärmen. När en åskådare ser på en film engageras hen av det audiovisuella och åskådaren presenteras en upplevelse som har planerats på förhand. Åskådaren kan inte kontrollera filmens handling, men ett spel ger spelaren den möjligheten. En spelare engageras av både det audiovisuella och det interaktiva i spelet. För mig är interaktivitet något som gör spel speciella.

De senaste två decennierna har spelbranschen blivit större, både på ett ekonomiskt och globalt plan. Film är inte längre den enda formen av audiovisuell underhållning. Fler än någonsin spelar i någon form och blir därmed engagerade i de världar som spelen presenterar. Den interaktiva aspekten bidrar till att spelare engageras, men ljudet och musiken har också en viktig roll då det gäller att engagera. Forskning om musik och ljud i spel är viktigt, eftersom ny forskning ger en större förståelse av detta medium.

Det spel jag tänker analysera för min avhandling är *Bloodborne* som har skapats av *FromSoftware* i Japan. Den första versionen av spelet gavs ut 2015. En nyare version av spelet som är längre gavs ut senare samma år. Mera specifikt ska jag undersöka spelets ljud och musik för att kunna klargöra den effekt avsaknaden av bakgrundsmusik har på ett spelets atmosfär. *Bloodborne* är speciellt för mig, eftersom det gav mig en utmaning som inte många spel tidigare har gjort. *FromSoftware* är kända för att skapa spelupplevelser som är utmanande och straffar spelare också för ett litet misstag. Ända från början har jag varit fascinerad av spelskaparnas sätt att presentera musiken i *Bloodborne*, eftersom bakgrundsmusiken i spelet används sparsamt. I de flesta rollspel jag tidigare spelat hördes alltid musik i bakgrunden, och det här är nog en av orsakerna att jag blev fascinerad av musikanvändningen i *Bloodborne*.

Med min pro gradu-avhandling vill jag komma med en ny infallsvinkel på forskning om ljud och musik i spel. Forskning har gjorts om ljudets och musikens funktioner i olika typer av spel samt om hur spelaren interagerar med ljudet. Ingen litteratur jag

Kim Hollfast

har läst nämner forskning om den effekt avsaknaden av bakgrundsmusik har på spelandet. Därför hoppas jag, med den nya infallsvinkel jag använder i min studie, kunna bidra med ett ytterligare perspektiv till forskningen om ljud och musik i spel.

1.1 Vad är *Bloodborne*?

Spelets handling utspelar sig i den fiktiva staden *Yarnham*. Många av stadens invånare lider av en mystisk sjukdom som omvandlar dem till monster. För att bekämpa *pesten* har grupper skapats för att utplåna invånarna som förvandlats till monster. Medlemmarna i de olika grupperna kallas för *jägare*. Spelkaraktären har av någon orsak anlant till *Yarnham* och hen går igenom en experimentell medicinsk behandling. Efter behandlingen vaknar spelkaraktären på ett övergivet sjukhus och har tappat minnet. Spelkaraktären måste bli en jägare för att överleva jaktens natt. Spelet går ut på att besegra fiender och ta sig till nästa nivå. En nivå i *Bloodborne* är ett unikt område i spelvärlden, med unika fiender, icke-spelbara karaktärer och svåra kampsituationer. Nivåerna har även namn som urskiljer dem från varandra och när spelkaraktären anländer till en nivå, syns namnet på nivån nederst på skärmen.

Bloodborne hör till genren actionrollspel. Actionspel och rollspel har specifika genrekonventioner som finns närvarande i det här spelet. Dominic Arsenault (2014, 225) förklarar att action kan ses som en sammansatt genre och inkluderar därför spel från flera olika subgenrer av spel, till exempel skjutspel. Det som definierar actionspel är den vikt som spelarens sensoriska och motoriska färdigheter har. Spelaren måste med hjälp av olika handlingar ta sig igenom spelet och övervinna olika utmaningar. Andrew Burn (2014, 242) definierar rollspel som spel där spelaren ofta själv kan bestämma vilken typ av karaktär hen vill använda. Under spelets gång får spelkaraktären färdighetspoäng och poängen kan investeras i spelkaraktären för att göra karaktären starkare. Både actionspel och rollspel använder bakgrundsmusik och normen är att det finns bakgrundsmusik. Vanligt är att olika musik används i ett spels olika nivåer. Karen Collins (2008, 126) poängterar att musiken även kan vara adaptiv, vilket innebär att musiken förändras på grund av förändringar i spelvärlden eller spelarens handlingar.

Kim Hollfast

Konventioner från genrerna actionspel och rollspel finns i Bloodborne, men det som gör spelet unikt är den höga svårighetsgraden liksom avsaknaden av bakgrundsmusik i de flesta av spelets nivåer. Att ingen bakgrundsmusik används innebär att spelaren endast hör ljud från omgivning, spelkaraktärens ljud och fienders ljud. Det finns ett definitivt fokus på sensoriska och motoriska färdigheter, och även det minsta fel kan leda till att spelkaraktären dör. En ytterligare utmaning är att om spelkaraktären dör, försvinner alla färdighetspoäng som spelaren samlat och inte investerat i olika färdigheter. Spelaren kan återvända till platsen där karaktären dog för att få tillbaka sina färdighetspoäng, men om hen dör igen försvinner poängen för evigt. Det här ökar pressen på spelaren.

1.2 Syfte och forskningsfråga

Ljudet och musiken i spel har kommit långt de senaste 30 åren. Längre var normen att använda MIDI för att skapa musiken i spel. Collins (2008, passim) definierar MIDI som ett gränssnitt som möjliggör att olika musikaliska enheter är kompatibla i ett standardformat. MIDI formatet gav kompositörer möjligheten att skapa musik med bra ljudkvalitet och polyfoni. Senare övergavs det här formatet eftersom CD-skivan möjliggjorde skapandet av musik som låter mera realistisk. Idag har ljudet i spel blivit mera komplext och musiken kan idag spelas av verkliga instrument.

Atmosfären i spel har också utvecklats, i och med att ny teknik givit spelskapare möjligheten att utveckla den här aspekten. Den atmosfärskapande funktionen är en central del av spelets ljud och musik, och det är därför givande att undersöka spelljudet i ett spel som bryter mot konventionerna. Syftet med avhandlingen är att klargöra hur spelljudets olika aspekter, i ett spel där musik används sparsamt, påverkar atmosfären i spelet. Utgående från det här syftet har jag utarbetat avhandlingens huvudsakliga forskningsfråga: Vilken inverkan har den sparsamma användningen av musik på spelets atmosfär? För att kunna besvara frågan har jag utarbetat tre följdfrågor, med vars hjälp jag närmar mig ämnet.

Eftersom musik används sparsamt i spelet har ljudet istället en större roll. Den första följdfrågan är därför: Vilken inverkan har ljudeffekterna och bakgrundsljudet på spelets atmosfär? Med den här följdfrågan vill jag ta reda på hur spelets ljud skapar atmosfär.

Ytterligare ljud som har en inverkan på atmosfären i spelet är spelkaraktärernas och fiendernas ljud, där i synnerhet fiendernas varierar mycket. Den andra följdfrågan lyder: Hur påverkar spelkaraktärernas och fiendernas ljud atmosfären i spelet?

Det finns musik i Bloodborne, även om den används endast i vissa situationer. I spelets svåraste kampsituationer, där spelaren måste besegra de mest utmanande fienderna, finns det alltid musik. Kontrasten mellan musiklöst och användning av musik är en av spelets intressantaste aspekter. Avhandlingens tredje och sista följdfråga är därför: Hur påverkar spelets musik atmosfären i spelet?

1.3 Tidigare forskning

Idag finns det mycket forskning om spel och även forskning om musik och ljud i spel. Jämfört med läget för 20 år sedan har det skett en markant ökning av dels forskning, dels intresse för spelljud och spelmusik. Även om musik har varit en del av spel i över 30 år, har vetenskaplig forskning först på 00-talet börjat diskutera spelmusik (Summers 2016, 5). Det här är inte förvånande, i och med att spel på 00-talet blivit mera komplexa. Jag delar in den tidigare forskningen tematiskt i följande kategorier: funktioner, inlevelse, interaktivitet, teknik och tystnad.

Forskning om spelljudets funktioner har länge varit ett centralt forskningsområde inom spelljudsforskningen. Många forskare har därför intresserat sig för de funktioner som musiken och ljudet i spel har. Intresset för funktioner var logiskt och en naturlig inkörsport för forskare att närma sig spel, men även här var forskare tvungna att låna från filmforskningen. Kristine Jørgensen (2006, 1–2) är en av många forskare som försökt urskilja vilka funktioner spelljudet har. Hon konstaterar att terminologi och teori har anpassats från filmforskningen, och har därmed fungerat som en grund för den egna forskningen. Hon lyfter även fram att det finns skillnader mellan funktionerna i de två medierna. Karen Collins (2008) har i sin forskning kunnat urskilja flera olika funktioner som spelljudet har. Tracy W. Bush (2007) visar i sin forskning att spelljud är en av de viktigaste komponenterna i konsumenters preferenser. Spelljudets funktioner var för mig en inkörsport till spelljudsforskningen och jag ser det som en central del av forskningsområdet.

Forskare har även intresserat sig för hur ljud och musik bidrar till att skapa inlevelse i spel. Vissa forskare intresserar sig för inlevelse i en mera allmän bemärkelse. Harry Brenton (et al. 2005) redogör i sin forskning för hur ökad realism i till exempel film eller animerade filmer kan ha en märkbar inverkan på trovärdigheten. Det här har i sin tur har en inverkan på människors inlevelse när de ser på en film. Det finns forskare som fokuserat på inlevelse i spel. Mark Ward (2010) diskuterar i sin forskning hur spel, som är ett audiovisuellt medium, skapar inlevelse med hjälp av ljud. Fokus i hans forskning är på hur röster används som ett medel för att skapa inlevelse.

Idag har forskare börjat intressera sig för interaktivitet i olika spel. Forskningen innefattar empirisk forskning och intresserar sig för hur människor interagerar med musik och ljud. En av forskarna som intresserat sig för interaktivitet är Karen Collins (2013). Hon ser på interaktivitet ur flera olika perspektiv, till exempel ur ett psykologiskt och multimodalt perspektiv. I min studie vill jag ta in interaktivitetsforskning för att få en bättre bild av hur interaktiva bidrar till att skapa atmosfär.

Det har även utförts musikteknologisk forskning, i och med att spel och teknik är nära sammanbundna. Spel inbegriper många intressanta tekniker för att skapa engagemang hos spelare, och den här typen av forskning skapar ny förståelse för de musikteknologiska aspekterna, vilket Rob Bridgett (2011, 133) visar i sin forskning om dynamiskt omfång. Bridgett konstaterar i sin forskning att om spelskapare möjliggör att spelaren själv i spelet kan ändra på det dynamiska omfånget, enligt hans ljudsystem, skulle det förbättra lyssnarupplevelsen. Bridgetts forskning förutspådde vad som skulle ske när tekniken skulle utvecklas och han visade sig få rätt. Idag erbjuder många spel olika valmöjligheter för olika ljudsystem och vissa spel erbjuder även olika nivåer av dynamiskt omfång i spelljudet. Bloodborne har stort dynamiskt omfång, men spelaren kan tyvärr inte välja nivå enligt det egna ljudsystemet.

Tystnad i spel är något som många spelskapare experimenterat med, men att spela med ljudet avstängt kan ha olika konsekvenser. Kristine Jørgensen (2011) har forskat

Kim Hollfast

i att spela med ljudet avstängt och har med hjälp av kvalitativ forskning undersökt spelares upplevelser när de spelar utan ljud. Spelare kände att de inte visste vad de skulle göra i spelet, de hade problem att orientera sig i spelvärlden och de hade problem att engagera sig i spelet när ljudet var avstängt. Jørgensen drar slutsatsen att ett spels användarvänlighet och spelares engagemang lider när ljudet stängs av. I Bloodborne är omständigheterna något annorlunda än i Jørgensens experiment. Musik saknas i stora delar av spelet, men ljudet är ständigt närvarande. Det intressanta med Jørgensens forskning är hur avsaknaden av en modalitet har konsekvenser för andra modaliteter.

Bloodbornes musik och ljud har inte analyserats mer än i en artikel, Alexander Kolossas (2020) *Hail the nightmare: Music, sound and materiality in Bloodborne*. Fokus i hans forskning är på musikens materialitet, hur musiken för samman gotisk och kosmisk skräck, samt hur bild och musik kan skapa ett skräckinjagande monster. Även om Kolossas perspektiv är annorlunda jämfört med den här avhandlingens perspektiv, bidrar han med intressanta observationer gällande hur musik kan stöda genre och det visuella.

1.4 Teoretisk referensram

Min teoretiska referensram är huvudsakligen baserad på spelljudsteori, men jag använder även teori som inte är specifikt utvecklad för spel. Jag har valt teorier utgående från studiens forskningsfrågor och syfte, vilket innebär att min teoretiska referensram endast innehåller teorier om funktioner, interaktivitet, spelmusikens roll i spelandet och interaktion mellan olika modaliteter.

Spelljudets funktioner har länge varit ett centralt forskningsområde inom spelljudsforskningen. Ljudet i spel kan ha ett stort antal olika funktioner och de här funktionerna har vissa likheter med ljudets funktioner i film, även det finns skillnader. Jag kommer att använda funktionsteori för att dels kunna klassificera ljuden och musiken i spelet, dels för att få en inblick i den atmosfärskapande funktionens roll i spelandet. Collins (2008, 128–130) förklarar att händelser i ett spel utspelar sig i realtid och därför kan man inte planera en scen på samma sätt som i en film. Hon lyfter även fram att en av ljudets funktioner är att vara förberedande, det

Kim Hollfast

vill säga att varna spelaren för fara. Att spela med ljudet avstängt kan därför göra att spelet blir svårare att bemästra.

Ljudsymboler är en annan viktig funktion som hjälper en spelare att hitta olika objekt eller att identifiera vart hen ska ta sig i spelet. Olika platser i ett spel kan ha unik musik vilket hjälper spelaren att identifiera vilken nivå det är. En annan funktion som musiken i ett spel har är att förstärka spelets struktur. Detta lyckas musiken utföra genom att fungera som en brygga mellan olika scener eller när en del av spelet tagit slut. Tystnad kan signalera att spelaren borde fullgöra någon uppgift för att kunna ta sig vidare. Dialogen är också ett viktigt element i ett spel eftersom dialogen ger information om handlingen och ger ledtrådar om vad man ska göra. Dialogen och ljudets roll är också att skapa realism och skapa illusionen av att man befinner sig i ett tredimensionellt rum (Collins 2008, 130–132.)

Ett av ljudets funktioner i spel är att skapa atmosfär. Musiken har uppgiften att betona vissa nivåer eller platser i spelvärlden. Men musikens atmosfäriska funktion varierar beroende på spelets genre. Musiken skapar en viss stämning och ger till exempel i ett skräckspel en känsla av ängslan. Spelaren blir påverkad av musiken och spelar mera försiktigt. Atmosfäriska ljud kan därmed påverka spelarens handlingar. Ytterligare har ljudlandskapet en viktig uppgift att skapa illusionen av att spelvärlden är en verklig plats. Omgivningens bakgrundsljud har funktionen att skapa en viss stämning och en känsla av närvaro (Jørgensen 2006, 3.)

Även om ljudets funktioner är viktiga, finns det andra teoretiska aspekter att ta i beaktande. Spel är interaktiva och därför har ny forskning mera fokuserat på den interaktiva aspekten. Collins (2013, 6–9) lyfter fram att en stor del av en spelares interaktion med ljud inträffar när hen väljer, formar och skapar ljud. Det här sker när antingen musik eller ljudeffekter aktiveras på grund av en spelares handlingar. Att fastslå en definition av interaktivitet är dock problematiskt, eftersom det finns många olika nivåer av interaktivitet vid olika tillfällen. Fysisk interaktivitet är den mest uppenbara formen av interaktivitet, det vill säga användningen av spelkontrollen. Kognitiv interaktion är en ytterligare nivå och innefattar våra medvetna eller omedvetna emotionella och kognitiva aktiviteter. Det finns inte en definitiv form av interaktivitet, utan interaktivitet är uppbyggd av flera olika aspekter. Jag är främst

Kim Hollfast

intresserad av hur interaktivitet kan förstärka den atmosfärskapande funktionen som spelljudet har.

Collins (2013) redogör för termerna *schizophoni* och *synchresis* och båda har att göra med hur ljud upplevs av en spelare. Schizophoni innebär att ett ljud är avskilt från källan och spelaren kan därför inte visuellt se vad som skapat ljudet. I en undersökning gjord av Collins fick deltagare höra ljudeffekter. Deltagarna associerade det de hörde med en imaginär källa, till exempel en person som slår på ett städ. Ljudeffekterna associerades med andra modaliteter. Att inte se vad som skapar ljud i spelet kan skapa spänning hos spelaren, vilket i sin tur bidrar till spelets atmosfär. Synchresis är emellertid sammanslagningen av ljud och bild. Musiken kan vara antingen kongruent eller inkongruent med det visuella. I *Bloodborne* används dynamisk musik i några av de mest utmanande kampsituationerna. Musiken förändras beroende på hur mycket skada fienden har tagit. Fiendens beteende förändras med musiken och striden blir svårare desto mera skada fienden tar. Collins (a.a., 26–28) lyfter fram teorin om multisensorisk integration som hävdar att det genom en sammanslagning mellan olika modaliteter skapas information som inte kunde existera i en enskild modalitet. Informationen som uppstår skapas inte av ljud och bild enskilt, utan skapas när de två modaliteterna slås samman. Multisensorisk integration är relevant för min studie, i och med att det finns situationer i materialet där spelaren först hör ljud från till exempel en fiende. Spelaren vet nödvändigtvis inte vilken typ av fiende det är och kan endast gissa utgående från ljudet. Senare kan spelaren se fienden, vilket innebär att två modaliteter slås samman. Det uppstår en framväxande betydelse, vilken i sin tur är en del av spelupplevelsen.

Tim Summers (2016) teori om struktur är relevant för avhandlingen, i och med att musik används sparsamt. När musik används är det för ett specifikt syfte, vare sig det är frågan om symfonisk orkestermusik som skapar spänning eller lugn musik med en mera subtil betydelse. *Texturing* innebär att musiken i ett spel har en betydelse, utöver det som framkommer visuellt. Musiken kan även skapa nya associationer, skapa djup och kontext (Summers 2016, 60). *Epic texturing* innebär att musiken får spelaren att känna sig som en hjälte och kopplar samtidigt spelaren till det narrativa. Målet är att engagera spelaren i spelets värld (a.a., 64–66).

Kim Hollfast

I analysen kommer jag att använda begrepp som har att göra med ljud och musik i spelet. Jag ska här definiera några av dem. Collins (2008, 125–127) redogör för flera av begreppen och hon förklarar att diegetiska ljud är ljud som hör till spelets dieges, det vill säga ljuden hör till spelvärlden och kan höras av karaktärerna. Icke-diegetiska ljud är ljud som är utanför diegesen, till exempel olika menyljud. Samma gäller för diegetisk musik och icke-diegetisk musik. Interaktivitet är också ett centralt begrepp och innebär att spelaren samspekar med spelet (Collins 2013, 7). Alla ljud i spelet är inte centrala för avhandlingens syfte och jag avgränsar genom att inte gå in på dem i avhandlingen. Ljud som inte är centrala är menyljud, det vill säga ljudeffekter som skapas när spelaren öppnar spelets meny (Grimshaw 2014, 119). I Bloodbornes meny kan spelaren få en överblick över hur stark spelkaraktären är och vilka vapen, kläder eller viktiga föremål spelaren har hittat. Genom att inte analysera ljudeffekterna som hör till menyn kan jag istället fokusera på ljud som förekommer i spelets olika nivåer. Jag kommer heller inte att analysera musiken i alla av de svåraste kampsituationerna där musik förekommer, eftersom det skulle överskugga min analys av spelets ljud.

1.5 Metod och material

Metodologiskt bygger avhandlingen på Summers (2016), som utvecklat analysmetoder för forskning av spelmusik. Summers forskning har givit spelmusikforskare olika verktyg som kan underlätta den egna forskningen, och hans analytiska perspektiv om spelmusik är något som jag kommer att använda mig av i min avhandling

Summers (2016, 35–37) förklarar att det analytiska spelandet är en metod som kan användas i en undersökning av ljudet och musiken i de flesta spel. Metoden går ut på att när man spelar, samtidigt lyssnar kritiskt på musiken och ljuden i spelet, för att få en bättre uppfattning om ljudets och musikens plats i spelandet. Målet med metoden är att kunna klassificera ljudens och musikens funktioner i spelet, var ljud och musik förekommer, när ljud och musik förekommer och hur de samspekar med spelandet, samt spelvärlden. Metoden är relativt fri, i och med att Summers inte sätter många begränsningar. Men det här ställer större ansvar på forskaren att ha kunskapen att veta vad som är relevant i spelandet.

När jag spelar lyssnar jag kritiskt och uppmärksammar mina forskningsfrågor. Ljudeffekter är en central del av spelets ljudbild, eftersom de är ständigt närvarande, och därför beaktar jag de olika ljudeffekterna som uppstår i spelandet. Till spelets ljudeffekter hör fotsteg, ljudet av olika vapen och ljud av magi. En annan kategori är bakgrundsljud som ständigt är närvarande i ljudbilden. Ljudet av vind, hav, fåglar och åska är hörbara i olika nivåer i spelet. En annan kategori är karaktärer och den här kategorin kan delas in i tre underkategorier: spelkaraktär, icke-spelbara karaktärer och fiender. Spelkaraktärens ljud är huvudsakligen ljudeffekter, men icke-spelbara karaktärers ljud är speciella, eftersom de här karaktärerna kan prata. De icke-spelbara karaktärernas röster har en viktigt atmosfärskapande faktor och därför uppmärksammar jag de här i mitt material. Fiendernas ljud är både ljudeffekter och röster, och det finns många olika typer av fiender med unika ljud.

Spelets musik kan indelas i två kategorier: bakgrundsmusik och musik i kampsituationer. Bakgrundsmusik spelas endast i två nivåer i spelet, men musik spelas alltid i de svåraste kampsituationerna. När jag spelar och samlar mitt material utgår jag ifrån kategorierna och det analytiska spelandet. Jag gör även tabeller där jag inkluderar kategorier och funktioner. I tabellerna framkommer var ljud och musik spelas, hur olika ljudeffekter uppstår i spelet, vad ljudkällorna är och vilka funktioner ljudet och musiken har.

Forskning som utförs med hjälp av det analytiska spelandet kan kritiseras för att vara subjektivt. Det här är på grund av att forskaren arbetar själv med materialet och tillämpar teori på empirin. Summers beskrivning av metoden verkar exkludera möjligheten att använda till exempel andra spelares upplevelser. Även om det här är fallet, ser jag det analytiska spelandet som en god metod för analys av ett interaktivt medium. Forskaren interagerar med spelet, testar var och hur olika ljud aktiveras, lyssnar kritiskt på spelvärldens ljud och musik, och får därmed en förståelse för den roll ljudet och musiken har i spelandet. Ett annat tillvägagångsätt skulle ha varit att få andra spelares åsikter om atmosfären i Bloodborne. Det här skulle ha kunnat göras genom att utföra experiment, där testpersoner får spela delar ur spelet och efteråt svara på frågor. Däremot kunde jag inte använda två olika metoder och forskningsfrågan krävde en metod som möjliggjorde att jag kunde fokusera på

Kim Hollfast

specifika ljud i olika situationer i spelvärlden. Därför valde jag det analytiska spelandet som metod.

Materialet samlas in genom inspelning av mitt spelande, vilket underlättar när materialet ska analyseras. Spelandet kan ses som en form av fältarbete, som i det här fallet sker i en virtuell värld. Tack vare PS4-konsolens inspelningsfunktion kan jag behändigt filma in min spelande. Spelet är ungefär 25–30 timmar långt, men det här kan variera från spelare till spelare. Jag har begränsat mitt material, i och med att ett alltför stort material vore för tidskrävande att analysera. Mitt insamlade material är 3 timmar långt och inkorporerar det jag anser är det viktigaste för min analys, det vill säga bakgrundsljud, ljudeffekter, musik och det visuella. Jag har valt materialet utgående från mina forskningsfrågor och har därmed avgränsat det insamlade materialet. Ljudet är en av de viktigaste aspekterna i min avhandling och därmed har jag samlat sådant material där ljud har en viktig roll i att skapa atmosfär, till exempel ljud från de två första nivåerna *Central Yarnham* och *Cathedral Ward*. Även musiken är central och därför har jag samlat material från de två nivåer där bakgrundsmusik förekommer: *Hunter's Dream* och *Yahar'Gul, Unseen Village*. Kampsituationerna där musik spelas är viktiga atmosfärskapande faktorer, men jag kan omöjligen analysera alla. Därmed har jag valt två av de, enligt mig, effektivaste kampsituationerna med musik: *Cleric Beast* och *Father Gascoigne*.

Jag har i mitt material samlat 19 ljudeffekter som är hörbara och kan aktiveras i flera av spelets nivåer, men många av dem förekommer redan i spelets första timmar. Orsaken till att jag valt de ljudeffekter som finns i analysen är att de är de mest förekommande i spelandet. Jag avgränsar genom att endast inkludera ljudeffekter från spelets första timmar. Samma ljudeffekter återkommer i majoriteten av speltiden och därför anser jag att de här ljudeffekterna är representativa för *Bloodborne*. När jag samlade in bakgrundsljud var jag tvungen att även samla in från senare delar av spelet och inte endast från de första timmarna av speltiden. Om jag endast samlade material från början av spelet, skulle materialets mängd inte vara tillräckligt för en mångsidig analys. Bakgrundsljudet i spelets nivåer varierar från varandra och ger nivåerna en unik stämning. Därför finns bakgrundsljud från olika nivåer med i materialet. I mitt material har jag inkluderat sju icke-spelbara karaktärer som jag träffade i spelvärlden. Spelaren kan träffa de här karaktärerna i spelets första timmar

Kim Hollfast

och jag valde de här karaktärerna för att avgränsa mängden insamlad material. De här karaktärerna ger en god bild av hur information ges till spelaren och hur rösterna låter. Fienderna som jag analyserar befinner sig i spelets första timmar och jag valde dem för att underlätta materialinsamlingen och avgränsa mängden material. Spelskaparna har gjort ett bra jobb med att skapa fiender som är unika och skräckinjagande. Det här framkommer redan i de första timmarna av speltiden och därför har jag endast samlat material från början av spelet. Bakgrundsmusik spelas på tre ställen i spelandet, men i min analys har jag endast inkluderat musik från två av dem. Det här valet är baserat på avgränsning och för att två olika verk spelas i ett område i spelvärlden. Valet av musik i kampsituationer är baserat på avgränsning, eftersom för mycket material skulle göra analysen omöjlig att genomföra. Därför analyserar jag musiken ur de två första kampsituationerna med musik.

1.6 Disposition

Avhandlingens innehåll är disponerad enligt mina forskningsfrågor och de kategorier som är centrala för forskningsfrågorna. Det första analyskapitlet behandlar ljudeffekterna och bakgrundsljuden som förekommer i spelvärlden. Centralt för kapitlet är ljudeffekternas och bakgrundsljudens funktioner i spelet. Utgångspunkten för det andra analyskapitlet är spelkaraktärernas och fiendernas ljud, och den roll de här två kategorierna har i atmosfärskapandet. Det tredje och sista analyskapitlet behandlar spelets musik. Kapitlet omfattar hur musiken uppfyller den atmosfärskapande funktionen och med vilka medel den här funktionen uppfylls.

2 Ljudeffekter och bakgrundsljud

Bloodborne är ett spel där ljudet har en central roll i spelandet. Det här är nog också fallet i andra spel, främst av allt i rollspel, men i rollspel har icke-diegetisk musik en viktig atmosfärskapande funktion. Musiken skapar en viss stämning eller atmosfär, som i sin tur skapar inlevelse. I Bloodborne saknas den här typen av musik i majoriteten av spelandet. Istället för atmosfärskapande instrumental musik, hörs bakgrundsljud och ljudeffekter.

Kim Hollfast

Ljudeffekter och bakgrundsljud är på flera sätt lika varandra. Båda är ljud som förekommer i spelvärlden, och båda är en del av ljudbilden. Däremot finns det skillnader som gör att de två olika typerna av ljud kan ses som olika. Mark Grimshaw (2014, 119–120) förklarar att icke-diegetiska ljudeffekter är ljud som hörs utanför spelvärldens dieges. Diegetiska ljudeffekter är ljud som aktiveras i spelandet och ofta som ett resultat av spelarens handlingar. Exempel på sådana ljudeffekter är fotsteg eller vapenljud. Bakgrundsljud eller ambienta ljud aktiveras inte av spelaren och ljudets källa syns inte på skärmen. Ljudet av vind och fåglar hör till den här kategorin.

Målet med det här analyskapitlet är att undersöka spelljudets inverkan på atmosfären, som i sin tur har en inverkan på spelarens inlevelse. Jag har valt att indela analysen av ljudeffekter och bakgrundsljud i två underrubriker. Kapitel 2.1 (ljudeffekter) inkluderar de ljudeffekter som jag samlat in från min tid med spelet. Ljudeffekter som jag samlat inkluderar fotsteg, vapenljud och andra ljud som aktiveras på grund av spelarens handlingar. Kapitel 2.2 (bakgrundsljud) innehåller bakgrundsljud från flera olika områden i spelvärlden. Fokus är på den roll de här ljuden har i att skapa atmosfär i spelvärlden, men jag lyfter även fram andra funktioner som bakgrundsljudet kan ha.

2.1 Ljudeffekter

Spelupplevelsen i Bloodborne innehåller många olika ljudeffekter. Ljudeffekterna i spelet har många olika funktioner och endast vissa av dem har atmosfärskapande funktioner. De som inte har en atmosfärskapande funktion kan däremot ha en viktig roll i att understöda atmosfären. Ljudeffekternas funktioner är även nära sammanbundna med varandra. Det finns flera former av interaktivitet i spel, till exempel fysisk, kognitiv och perceptuell (Collins 2013, 8). I det här kapitlet utgår jag främst från fysisk interaktivitet, i och med att ljudeffekter aktiveras av spelarens inmatning. I en stor del av speltiden finns det ingen musik, vilket innebär att spelskaparna inte har förlitat sig på musik för att skapa atmosfär och stämning i spelvärlden. I Bloodborne har spelskaparna förlitat sig på att endast ljudet är tillräckligt för att skapa atmosfär. För att få en bättre överblick över ljudeffekterna jag analyserar, inkluderar jag en tabell där det framgår vilka ljudeffekternas

funktioner är, hur de aktiveras och om de är diegetiska eller icke-diegetiska. I tabellen kommer det även fram vilka ljudeffekter som har flera funktioner.

En överblick över spelets ljudeffekter visar att majoriteten är interaktiva diegetiska ljud, men det förekommer även icke-diegetiska ljud. Collins (2008, 26) redogör för interaktiva diegetiska ljud i spel och de är ljud som spelaren kan interagera med, och de här ljuden förekommer i spelkaraktärens omgivning. Ljudeffekten aktiveras av spelaren, men när den har blivit aktiverad kan spelaren inte påverka hur ljudet låter. Alla ljudeffekter aktiveras av spelaren eller aktiveras som en följd av spelarens handlingar i spelvärlden. Det här är viktigt, eftersom det innebär att spelaren är den som väljer att aktivera en ljudeffekt.

	Var?	Källa	Aktivering	Funktion
Ljudeffekt 1: Namn på nivå	I början av alla nivåer.	Icke-diegetisk	När spelaren anländer till en nivå.	Ljudsymbol, atmosfärskapande
Ljudeffekt 2: Fotsteg (trägolv)	I flera av spelets nivåer.	Diegetisk	När spelkaraktären går på golvet.	Atmosfärskapande
Ljudeffekt 3: Fotsteg (sten underlag)	I nivåer där det finns belagda vägar.	Diegetisk	När spelkaraktären går på underlaget.	Atmosfärskapande
Ljudeffekt 4: Fotsteg (gräs)	I nivåer där gräs förekommer.	Diegetisk	När spelkaraktären går på gräset.	Atmosfärskapande
Ljudeffekt 5: Fotsteg (vatten)	Kloakerna i Central Yarnham, men även i andra nivåer.	Diegetisk	När spelkaraktären går på underlag där det finns vatten.	Atmosfärskapande
Ljudeffekt 6: Meddelanden	I alla nivåer.	Icke-diegetisk	När spelaren läser meddelandet och avslutar meddelandet. En ljudeffekt spelas när meddelandet öppnas och stängs.	Identifierande, atmosfärskapande
Ljudeffekt 7: Trädörrar (stora och små)	I flera nivåer.	Diegetisk	Spelaren aktiverar dörrarna, vilket leder till att de öppnas.	Atmosfärskapande
Ljudeffekt 8: Järngrind	I början av Central Yarnham	Diegetisk	Spelaren aktiverar grinden, vilket leder till att den öppnas.	Atmosfärskapande

Ljudeffekt 9: <i>You Died</i>	Genom hela spelet.	Icke-diegetisk	Varje gång när spelkaraktären dör.	Handlingsorienterad, ljudsymbol
Ljudeffekt 10: Vapnet <i>Saw Cleaver</i>	Genom hela spelet om vapnet används.	Diegetisk	När vapnet slås genom luften eller skär igenom en fiende	Handlingsorienterad
Ljudeffekt 11: Vapnet <i>Ludwigs Sword</i>	Genom hela spelet om vapnet används.	Diegetisk	När vapnet slås genom luften eller skär igenom en fiende.	Handlingsorienterad
Ljudeffekt 12: Vapnet <i>Hunters Pistol</i>	Genom hela spelet om vapnet används.	Diegetisk	När skjutvapnet avfyras.	Handlingsorienterad
Ljudeffekt 13: Vapnet <i>Molotov Cocktail</i>	Genom hela spelet.	Diegetisk	När vapnet aktiveras och spelkaraktären kastar flaskan.	Handlingsorienterad
Ljudeffekt 14: Fackla (vapen)	Genom hela spelet.	Diegetisk	När facklan tas fram. En annan ljudeffekt spelas när facklan används på fiender.	Atmosfärskapande, handlingsorienterad
Ljudeffekt 15: Vapnet <i>Pebble</i>	Genom hela spelet.	Diegetisk	När stenen kastas och träffar en fiende eller yta.	Handlingsorienterad
Ljudeffekt 16: Lampa	I alla nivåer.	Diegetisk	När lampan aktiveras för första gången och när den senare används.	Atmosfärskapande, ljudsymbol
Ljudeffekt 17: Kyrkklocka	Central Yarnham	Diegetisk	Inget specifikt sätt att aktivera ljudeffekten. Hörs med jämna mellanrum i nivån.	Atmosfärskapande, ljudsymbol
Ljudeffekt 18: <i>Prey Slaughtered</i>	Efter en svår kampsituation.	Icke-diegetisk	När den svåra fienden besegras.	Handlingsorienterad, ljudsymbol
Ljudeffekt 19: Brinnande fälla	Central Yarnham	Diegetisk	När fällan aktiveras hörs ljudeffekt av ett rullande klot som brinner.	Förberedande

Tabell Ljudeffekter och funktioner

Kim Hollfast

De 19 ljudeffekter jag har samlat för mitt material har fem olika funktioner: handlingsorienterad, ljudsymbol, atmosfärskapande, identifierande och förberedande. Vissa ljudeffekter har endast en av funktionerna, medan andra har flera funktioner som samspelar med varandra. Åtta av ljudeffekterna har en handlingsorienterad funktion (se tabell). Jørgensen (2006, 2) förklarar att ljud med en handlingsorienterad funktion aktiveras av spelarens handlingar, till exempel en kniv som slås igenom luften aktiverar en ljudeffekt som är kongruent med handlingen. Spelarens handling leder till att ett ljud hörs. Att många ljudeffekter i spelet har en handlingsorienterad funktion är inte ett sammanträffande. Spelarens handlingar i spelvärlden har många olika konsekvenser och aktiveringen av ljud är en av konsekvenserna.

Det finns en fysisk interaktiv aspekt i aktiveringen av ljudeffekter. David Z. Saltz (1997, 118) har delat in fysisk interaktivitet i tre olika händelser. Först behövs en inmatningsanordning som fångar spelarens inmatning, sedan måste datorn tolka data som inmatas och till sist måste datorn återge data till spelaren. Användningen av olika typer av vapen är ett exempel på de ljudeffekter i *Bloodborne* som har en handlingsorienterad funktion. Vapnet *Saw Cleaver* är ett av de första vapnen som spelaren kan använda. Ljudeffekterna aktiveras när spelaren väljer att slå vapnet på en yta, en fiende eller genom luft. Alla närstridsvapen i spelet har två olika former och en ljudeffekt spelas även när formen på vapnet byts. De här ljudeffekterna är effektiva eftersom spelaren själv kan aktivera dem och ljudeffekterna stämmer överens med hur vapnet ser ut.

Ljudsymboler är en av de viktigaste funktionerna ljud kan ha, eftersom ett spel utan ljudsymboler skulle vara antingen förvirrande eller detaljlöst. En ljudsymbol har orienterar spelaren i spelvärlden, men även att informera spelaren när hen har klarat av ett mål. Ljudsymbolerna i *Bloodborne* är oundvikliga, eftersom de här ljudeffekterna spelas tillsammans med stora textutor som syns på skärmen. Texten *You Died* syns när spelkaraktären dör och är vad många människor kopplar till FormSoftwares spel. Varje gång spelkaraktären dör hörs en ljudeffekt tillsammans med den här texten. Ljudsymbolen har inte en atmosfärskapande funktion, men den bidrar ändå till spelets stämning. Ljudsymbolen kan kopplas till både frustration och ångest, speciellt när spelkaraktären avlidit otaliga gånger på grund av en enda fiende. Den tunga atmosfär som spelet har kan därmed lyftas i och med att spelaren är

Kim Hollfast

fokuserad på att besegra en fiende. När spelaren sedan lyckats besegra den svåra fienden spelas en annan ljudeffekt och texten *Prey Slaughtered* syns i stora gula bokstäver. I vissa fall hörs den här ljudeffekten samtidigt som fienden exploderar i en blodig röra. Till skillnad från den föregående ljudsymbolen är den här ljudsymbolen förknippad med triumf och glädje. Även här påverkas spelets atmosfär, även om ljudeffekten i sig inte har en atmosfärskapande funktion. Det framgår i tabellen att den här ljudeffekten är icke-diegetisk, vilket innebär att ljudet i sig inte är en del av spelvärlden (se tabell). Däremot innebär det här inte att inlevelsen blir sämre, när en svår fiende besegras. Tvärtom är den icke-diegetiska ljudeffekten en påminnelse om att fienden äntligen blivit besegrad. Texten och ljudeffekten bekräftar att striden är över, men gör det på ett sådant sätt att texten *Prey Slaughtered* blir en del av spelvärlden.

Spelkaraktären är i ständig rörelse och därför är fotsteg ett effektivt sätt att skapa atmosfär. Collins (2013, 57) förklarar att ljudet i spel influerar hur engagerad en spelare blir i spelvärlden. När en spelare utför en handling i ett spel påverkas de fysiskt av den soniska respons som skapas och det här kallas för kinesonisk kongruens. Även om kinesonisk kongruens inte uppstår får en spelare alltid någon form av sonisk respons. I *Bloodborne* finns fyra olika typer av ljudeffekter för fotsteg och de här ljudeffekterna är beroende av vilket underlag karaktären går på. De fyra varianterna är fotsteg över trägolv, sten, vatten och gräs. Ljudeffekterna aktiveras när karaktären går över de här underlagen. De här ljudeffekterna har en atmosfärskapande funktion, eftersom de skapar både stämning och atmosfär. När karaktären går på trägolv ekar fotstegen i rummet och golvet knakar under karaktärens tyngd. Utan de här ljudeffekterna skulle karaktären inte ha samma närvaro i spelvärlden. Den effekt fotsteg och andra ljudeffekter som skapas av spelkaraktären har på atmosfär och engagemang bör inte underskattas. Den soniska respons som Collins lyfter fram är ständigt närvarande i spelandet.

Det intressanta med ljudeffekternas funktioner i *Bloodborne* är hur de olika funktionerna samspekar med varandra, för att antingen skapa atmosfär eller göra spelupplevelsen bättre. Jørgensen (2006, 4) konstaterar att ljudets funktioner i spel har ett nära förhållande till varandra. De flesta av funktionerna är motiverade av användbarhet, medan den atmosfärskapande funktionen betonar inlevelse och

Kim Hollfast

närvaro i spelvärlden. Ljudeffekter i spelet som endast har en atmosfärskapande funktion är få, men de existerar. När spelaren öppnar en trädörr eller en järngrind hörs ljudet av knakande trä och gnisslande järn. Ljudeffekterna är överdrivna, men betonar hur tung en stor grind är att öppna. Tillsammans med spelvärdens viktorianska arkitektur, bidrar den enkla handlingen att öppna en grind till den tunga atmosfär som spelvärlden har.

Bloodborne har flera ljudeffekter som förutom den atmosfärskapande funktionen även har andra funktioner. I mitt material har 7 av 19 ljudeffekter mer än en funktion. Det är intressant att alla de icke-diegetiska ljudeffekterna i tabellen har flera funktioner. Förvisso finns det diegetiska ljudeffekter som har flera funktioner, men de icke-diegetiska har inte mindre än två funktioner (se tabell). De icke-diegetiska ljudeffekterna har samma funktioner som de diegetiska, men skillnaden är att de icke-diegetiska ljudeffekterna inte är en del av spelvärdens dieges. Även om ljudeffekter med mer än en funktion är i minoriteten, används de effektivt. Kombinationen av ljudsymboler och atmosfärskapande är intressant, eftersom ljudsymboler inte i sig är atmosfärskapande. I Bloodborne har lampan en viktig funktion, eftersom lampan fungerar som en portal till *Hunter's Dream* där spelaren kan göra karaktären starkare. När lampan tänds hörs en klar signal att den blivit tänd, samtidigt som små varelser samlas omkring lampan. Ljudsymbolen är den ljudeffekt som hörs när lampan tänds. Efter att lampan blivit tänd hörs ett dovt ljud vid lampans närhet, och när spelkaraktären närmar sig lampan hörs ljudet av varelserna som samlats omkring den. Det här har en atmosfärskapande funktion, i och med att de här ljuden bidrar till att skapa både inlevelse och närvaro i spelvärlden. En annan ljudeffekt med de här två funktionerna är ljudet av kyrkklockan som ibland kan höras i nivån *Central Yarnham*. Spelkaraktären måste ta sig till stadens största kyrka för att hitta ett sätt att bryta den sjukdom som förvandlar stadens invånare till monster. Ljudet av kyrkklockan fungerar som en vägvisare, eftersom det inte finns en karta som spelaren kan ta nytta av. Samtidigt är ljudet av den ringande kyrkklockan kusligt, eftersom staden Yarnham, förutom galna invånare och monster, är helt övergiven. Som spelare vet vi att vi måste ta oss till kyrkan, men ljudeffekten ger oss rysningar tack vare den spelvärld där ljudet hörs.

Kim Hollfast

Förutom ljudsymboler, kombineras även andra funktioner med den atmosfärskapande funktionen. En funktion som ljud i spel har är en identifierande funktion, och den har rollen att hjälpa spelaren att identifiera föremål och ge föremål ett värde (Jørgensen 2006, 4). I spelvärlden kan spelaren hitta meddelanden som andra spelare skrivit. De här meddelandena kan till exempel varna för fara, lura spelare eller ge motiverande ord. Visuellt är meddelanden lysande slem som samlats i ett litet område. När en spelare närmar sig ett meddelande hörs ljudet av samma små varelser som finns vid lampor. När meddelandet aktiveras lyfter varelsena fram ett blått papper, samtidigt som de ger ifrån sig ljud. Spelaren lär sig att känna igen de här ljudeffekterna och hur meddelandena ser ut visuellt. Meddelandets ljudeffekt har även en atmosfärskapande funktion. Varelsernas ljudeffekter hörs i alla nivåer i spelet och i områden där spelare skrivit många meddelanden. Tillsammans med den tunga stämning som spelet har, blir en ljudeffekt som hjälper spelare identifiera meddelanden ett bra verktyg för att skapa en specifik atmosfär. Det finns endast en ljudeffekt i mitt material som har en förberedande funktion. Den här ljudeffekten hörs på en bro i Central Yarnham där fiender aktiverar en fälla. Fällan är ett stort brinnande klot och när den aktiveras börjar den rulla mot spelaren. Spelaren hör på förhand när klotet antänds, vilket låter spelaren veta att hen ska springa iväg. Ljudeffekten har ingen atmosfärskapande funktion, eftersom målet endast är att varna spelaren för fara och inte att skapa en specifik stämning.

2.2 Bakgrundsljud

Bakgrundsljud är en av de viktigaste kategorierna av ljud i spel. Bakgrundsljud eller ambienta ljud har inte samma närvaro i spelet som till exempel ljudet av vapen eller fiender. Däremot är de här ljuden ständigt närvarande i spelvärlden och har därmed en viktig roll i spelet. Spelvärlden i Bloodborne är inte glad eller optimistisk. Spelets narrativ är starkt influerad av H.P. Lovecrafts verk och den visuella aspekten speglar det här i viss utsträckning. Staden Yarnham är inspirerad av viktoriansk arkitektur och visuellt ger spelvärlden ett starkt intryck, men utan ljud skulle spelvärlden inte ha samma effekt. Jørgensen (2011, passim) lyfter fram att spela utan ljud kan ha konsekvenser för både engagemang och orientering. Närvaron i spelet lider också om ljudet stängs av och om känslan av närvaro försvinner, leder det till att spelarens emotionella förankring till spelvärlden lider. Illusionen av spelvärlden som verklig

Kim Hollfast

försvinner också om ljudet plötsligt stängs av. Ambienta ljud är därför inte endast ornament som existerar i bakgrunden, utan de bidrar till känslan av det virtuella rummet som en verklig plats. Den här illusionen och skapandet av en viss atmosfär är essentiell för att spelupplevelsen inte ska vara tråkig.

Den första nivån i Bloodborne är Iosefka's Clinic och det är i den här nivån som spelkaraktären vaknar när spelet börjar. Spelkaraktären har inga minnen och det här speglar samtidigt spelarens situation, i och med att spelaren måste överleva i en värld som är okänd. Själva kliniken är övergiven och bakgrundsljudet speglar det här. Nivån är inte lång och spelaren kan ta sig till nästa nivå på några minuter. En form av ambient ljud kan höras i bakgrunden, men det är inte vind, utan ett lågt ljud som hörs igenom hela nivån. Ingen musik används, vilket är avvikande för rollspel. Istället är det ambienta ljudet ständigt närvarande och fungerar nästan som en ersättning. Jørgensen (2006, 3) lyfter fram att målet med den här typen av ljud är att varken influera spelarens handlingar eller ge information om händelser och föremål i spelvärlden. Den här typen av ljud har inte någon urskiljbar källa i spelvärlden. Bakgrundsljudet har en atmosfärskapande funktion, men i allmänhet inga andra funktioner, till skillnad från till exempel ljudeffekter. Däremot behöver bakgrundsljudet i Bloodborne inte ytterligare funktioner i och med att det ambienta ljud är centrala i att skapa atmosfär. Alexander Kolossa (2020, 27) förklarar att skrämmande ambienta ljud används i Bloodborne på samma sätt som de används i moderna skräckfilmer. Ljudbilden är tyst och musiklös, men samtidigt öronbedövande. Nästa nivå som spelaren anländer till är Hunter's Dream. Den här nivån existerar på en hög plata och därför består bakgrundsljudet av vind som blåser starkt. Vinden bidrar till den övergivna känslan som spelvärlden har, även om det finns två invånare i den här nivån. Ett undantag för den här nivån är att det finns bakgrundsmusik. Därför diskuterar jag den här nivån mera i detalj i ett senare kapitel.

En av de mest ikoniska nivåerna i spelet är Central Yarnham. Staden Yarnham är dyster, mörk och deprimerande. Det är en stad som påminner om 1800-talets London, även om arkitekturen är överdriven och stiliserad. Vind är ett ständigt närvarande ljud i bakgrunden och samma ljud används i Hunter's Dream. Skillnaden här är att ytterligare ljud används för att förstärka stämningen. Åska hörs med jämna mellanrum, men det finns ingen visuell källa, vilket är normalt för ambienta ljud.

Kim Hollfast

Vrålande monster hörs på vissa platser, men här finns det heller ingen synlig källa. Synfältet i Bloodborne fungerar på samma sätt som i andra spel actionrollspel. Collins (2013, 46–47) förklarar att synfältet i många spel är mellan 65 och 85 grader, vilket innebär att en stor del av spelvärlden existerar utanför skärmen. Konstruktionen av det virtuella rummet förlitar sig därför på ljud som existerar utanför synfältet. Spelaren har även möjligheten i den här typen av spel att vända på kameran för att hitta var ljudets källa är och ta sig till källan. Bakgrundsljudet i Bloodborne följer samma princip som alla spel, det vill säga att ljudet har rollen att ge illusionen av en värld som inte är bunden till det som spelarens ser på skärmen. Ett av de ambienta ljuden i Central Yarnham är ljudet av en kyrkklocka. Kyrkklockan hörs endast ibland och det här gör att det är ett ljud som spelaren genast lägger märke till. Ljudet hörs dessutom från Cathedral Ward och den här nivån kan ses på andra sidan av en bro som spelaren måste ta sig över. Det här är ett fall där ett ambient ljud, förutom en atmosfärskapande funktion, även har en orienterande funktion.

Det som Bloodborne gör bra är att skapa ett ljudlandskap som stöder både spelvärlden och spelarens nyfikenhet. Nivån Cathedral Ward är ett bra exempel på hur bakgrundsljud kan användas för att åstadkomma det här. Bakgrundsljudet är på många sätt samma som i den föregående nivån Central Yarnham. Stark vind är fortfarande det mest hörbara ambienta ljudet och åska kan höras ibland. Däremot hörs även utdragna toner, men volymen på de här ljuden är lågt. I en del av nivån måste spelaren ta sig igenom ett bostadsområde. Eftersom bostäderna befinner sig i Cathedral Ward är de boende med stor sannolikhet stadens elit. Men när spelaren går igenom området hörs galna skratt nära vissa av bostäderna. Skrattet är inte behagligt att lyssna på, och samtidigt måste spelaren besegra ett antal fiender som anfaller. Collins (2013, 47–48) förklarar att ljud har ett övertag över det visuella, eftersom ljudet kan utvidgas från skärmen till spelarens rum. Ljudet kan existera i ett tredimensionellt utrymme som omger spelaren auditivt och ljudet förlängs från det visuella på grund av att spelaren kan förflytta karaktären inne i spelvärlden. Spelvärlden är ofta dominerad av spatialljud och genom handlingar förverkligas den virtuella världen. I Bloodborne kan spelaren utforska skrattet som hör till bakgrundsljudet i Cathedral Ward i och med att skrattet har en visuell källa. Om spelaren går till en av dörrarna i området kan hen knacka på dörren. En av invånarna

Kim Hollfast

svarar, men det framkommer genast att invånaren är galen. På det här sättet kan spelaren utforska ambienta ljud och interagera med det virtuella rummet. Den narrativa aspekten kommer också med i bilden, eftersom skrattet i bostadsområdet är ett tecken på den sjukdom som sprider sig genom staden.

Nivån Old Yarnham är ett annat exempel på hur bakgrundsljudet kan användas för att stöda den interaktiva aspekten. Den här nivån är den gamla övergivna delen av staden. För länge sedan brändes den gamla staden ner på grund av en mystisk sjukdom som förvandlade människor till monster. När spelaren anländer hörs ljudet av brinnande bålur. Källan är brinnande korsfästa monster och de finns överallt i början av nivån. I den här nivån finns många monster och deras ljud blir en del av bakgrundsljudet. Vinden hörs också i Old Yarnham, men har en betydligt mindre roll i att skapa atmosfär. Om spelaren besegrar alla fiender, försvinner ljudet av fienderna från bakgrundsljudet. Det här är ett ytterligare exempel på hur bakgrundsljud används för att stöda interaktivitet. Den atmosfärskapande funktionen är också närvarande här och förstärks, eftersom ljudet av alla monster har en källa i den här nivån.

Bakgrundsljudet i Bloodborne kan delas in i två kategorier: bakgrundsljud med en visuell källa och bakgrundsljud utan en visuell källa. Som jag tidigare visat har ljud från båda kategorierna samma funktioner, men en skillnad är att spelare kan utforska ljud som har en källa i spelvärlden. Däremot har ljud från båda kategorierna uppgiften att skapa inlevelse, stämning och atmosfär. Collins (2013, 54) lyfter fram termen insvepande, som innebär känslan att vara omringad av ljud och känslan av att vara i ett fysiskt utrymme. Den här känslan skapas ofta med hjälp av basfrekvenser. Bakgrundsljudet består i många av spelets nivåer av vind, ambienta toner och andra element som kan variera från nivå till nivå. I nivån Hemwick Charnel Lane är vinden igen närvarande, men nivån befinner sig nära havet och därför hörs ljudet av vågor om spelkaraktären står tillräckligt nära havet. Forbidden Woods är en av spelet längre nivåer och i en stor grotta hörs bastoner i bakgrunden, och tillsammans med ljudet av ekande fotsteg skapas en påtryckande atmosfär. Bakgrundsljudet är insvepande och om spelaren använder hörlurar förstärks känslan av att vara omringad av ljud. Eftersom bakgrundsmusik saknas är känslan av att vara omringad av ljud viktig för att skapa atmosfär. Spelskaparna använder den ständigt blåsande vinden

Kim Hollfast

och de påtryckande bastonerna som en ersättning för avsaknaden av bakgrundsmusik.

En av spelets mest intressanta narrativa aspekter är den förändring som sker i spelvärlden efter att fienden *Rom, The Vacuous Spider* blivit besegrad. Roms roll i spelets narrativ var att skapa illusionen av att Yarnham var en normal stad. När Rom har blivit besegrad bryts illusionen och sanningen är att staden är på väg att bli absorberad av kosmiska gudar. Förutom en visuell förändring där månen blir blodröd och himlen blir fylld av rödlila moln, sker även en stor förändring i nivån Yahar'gul. Bakgrundsmusiken som fanns i nivån har försvunnit. Istället hörs ljudet av viskande och mantran, samt ringande klockor. Viskandet är på grund av att en kult försöker frammana en kosmisk gud. De ringande klockorna har en källa och spelaren kan följa ljudet och besegra fienderna som ringer dem. Atmosfären i nivån är den mest stressinducerande, eftersom kultens mantran ständigt hörs i bakgrunden. Samtidigt är fienderna betydligt svårare att besegra och de klockringande fienderna kan frammana mera monster om de inte blir besegrade. Det här är ett exempel på hur den virtuella världen förverkligas med hjälp av interaktivitet, och inte endast spatialljud.

Spelets kulsigaste nivå är Forsaken Castle Cainhurst. Nivån består av ett stort slott och det är dessutom vinter i den här delen av spelvärlden. Utanför slottet hörs vinden igen, men inne i slottet är atmosfären annorlunda. Ljudet av gråtande kvinnor ekar i slottets övergivna korridorer. Ingen visuell källa är synlig för spelaren och om hen spelar för första gången antar hen att det endast är frågan om ambienta ljud. Ljudet har en källa och det är spöken av adelskvinnor. Om spelkaraktären närmar sig ljudens källa kan spelaren se fienderna. Fiender som är osynliga är stressinducerande, men samtidigt ett effektivt sätt att få spelaren att vara alert. Fiendernas ljud antas först vara endast ambienta och ha en atmosfärskapande funktion, men ljuden har även funktionen att varna spelaren för fara. Ljuden har också en identifierande funktion, vilket innebär att spelaren snabbt lär sig att identifiera vilken fiendetyper som är närvarande. Känslan av att vara ensam är särskilt stark i den här nivån, eftersom bakgrundsljudet består av vind och gråtande. Samtidigt ekar de här ljuden inne i slottet och det här förstärker de ödsliga atmosfären.

Kim Hollfast

Bloodbornes bakgrundsljud är inte komplexa och består inte av många ljud. Det här betyder inte att ljuden inte är effektiva. Det är viktigt att ljud i spel är kongruenta med spelvärlden, eftersom det förstärker både inlevelse och atmosfär. Jørgensen (2006, 3) förklarar att spelares inlevelse lider när ljudet tas bort från ett spel. Förutom inlevelse, försvinner även den fiktiva världen och spelet reduceras till spelmekanik och regler. Jørgensens konstaterande gäller för alla spel, men för Bloodborne vore det katastrofalt att spela med ljudet avstängt. Utan ljud skulle atmosfären försvinna och i det här spelet är atmosfären av största vikt.

2.3 Sammanfattning

I spel har ljudet en av de viktigaste funktionerna i att skapa atmosfär och min analys i det här kapitlet visar att det här är fallet. Eftersom musik saknas i många av nivåerna har spelskaparna använt ljudeffekter som ett sätt att skapa atmosfär i spelet. Den handlingsorienterade funktionen var den funktion som förekom mest, men den fanns alltid tillsammans med andra funktioner, till exempel den atmosfärskapande funktionen. Det som alla ljudeffekter i mitt material har gemensamt är att de ger spelaren information om spelvärlden eller hjälper spelaren bli engagerad i spelvärlden. Många har en atmosfärskapande funktion och har en direkt roll i att skapa spelvärdens atmosfär, men många av ljudeffekterna har även en annan funktion som inte har en roll att skapa atmosfär. Spelets ljudeffekter används till fullo när de har flera olika funktioner. Då kan en ljudeffekt ge spelaren viktig information, samtidigt som en specifik stämning skapas som är kongruent med spelvärlden. Interaktiviteten, som är central i alla spel, bidrar till att spelaren är engagerad i spelvärlden.

I alla av spelets nivåer har bakgrundsljudet en essentiell roll i atmosfärskapandet. Analysen visar att bakgrundsljud är effektiva när de är kongruenta med den fiktiva värld som spelet presenterar. Bloodbornes spelvärld kräver bakgrundsljud som bidrar till att göra den mörka, kusliga och övergivna fiktiva staden Yarnham till en verklig plats. Vinden är ständigt närvarande, samt de utdragna toner som även hörs i flera av nivåerna. Alla ljud har inte en visuell källa, men om de har en källa i spelvärlden kan spelaren hitta den. Spelvärlden är inte endast det som syns på spelskärmen. Om spelaren flyttar på kameran syns andra delar av det virtuella rummet. Samtidigt

Kim Hollfast

omger bakgrundsljudet spelaren vilket gör att rummet känns större än det som syns på skärmen. I avsaknaden av bakgrundsmusik har de ambienta ljudens roll blivit att förankra spelaren i den fiktiva världen och det här gör ljudet genom att skapa en specifik atmosfär. Ytterligare skulle spelupplevelsen bli förstörd om spelaren upplevde Bloodborne utan ljud. Den fiktiva världen skulle inte längre upplevas som verklig och samtidigt skulle atmosfären försvinna. Det visuella vore i det här fallet inte tillräckligt för att skapa inlevelse.

3 Spelkaraktärernas och fiendernas ljud

Den fiktiva världen i ett spel förverkligas med hjälp av olika medel. Ljudet av vapen och handlingar i spelvärlden gör att spelaren engageras. Bakgrundsljud skapar atmosfär och stämning, vilket i sin tur ökar spelarens inlevelse i spelvärlden. Spelvärlden i Bloodborne är inte övergiven, utan det finns olika karaktärer i spelvärlden med ljud som är unika för dem. Dessutom skulle Bloodborne inte vara ett intressant spel utan fiender som spelaren måste besegra.

Grimshaw (2014, 118) förklarar att de icke-spelbara karaktärernas roll i ett spel är att ge information till spelaren om handlingen och samtidigt föra handlingen vidare. Karaktärerna kan även ge mål eller uppgifter som spelaren måste avklara. Fienderna i Bloodborne har rollen att utmana spelaren och ger spelupplevelsen en utmanande svårighet. Alexander Kolosssa (2020, 25) påpekar att ett en regel för spel är att spelupplevelsen inte ska vara för lätt eller för svår. Upplevelsen av att förlora skapar däremot en känsla av framgång när en utmaning besegras. Både de icke-spelbara karaktärerna och fienderna gör att spelets fiktiva värld känns bebodd.

I det här analyskapitlet är målet att undersöka fiendernas och de icke-spelbara karaktärernas inverkan på spelets atmosfär. Analysen är indelad i två underrubriker. I kapitel 3.1 (spelkaraktärernas ljud) inkluderar jag de spelkaraktärer som jag har med i mitt material och centralt för kapitlet är hur karaktärernas röster och dialog skapar atmosfär. Kapitel 3.2 (fiendernas ljud) innehåller de fiender som jag mött i min tid med spelet. Fokus ligger på hur fiendernas ljud och ljudeffekter bidrar i att skapa atmosfär och stämning i spelvärlden.

3.1 Spelkaraktärernas ljud

I Bloodborne finns det många olika karaktärer som lever i Yarnham och närliggande områden. Många av karaktärerna kan spelaren inte undvika att möta, medan andra kräver att spelaren utforskar spelvärlden noggrant för att hitta dem. Grimshaw (2014, 118) lyfter fram att en av de icke-spelbara karaktärernas roller i ett spel är att ge information till spelaren och det här gör karaktärerna i Bloodborne. Men de uppgifter som karaktärerna ger kan vara vaga och målen är inte alltid självklara. Sättet på vilket spelet förmedlar handlingen till spelaren kan också anses vara vagt, men det här är charmen med FromSoftwares spel. All information ges inte till spelaren, utan det är upp till hen att ta reda på och upptäcka vad som sker. Den här typen av vaghet och mysterium har också haft en inverkan på spelkaraktärernas röster, hur de pratar, hur mycket de bidrar till handlingen och deras inverkan på atmosfären i spelet.

Det finns många icke-spelbara karaktärer i spelet och de har alla en unik personlighet och röst som framkommer när spelaren väljer att prata med dem. Alla icke-spelbara karaktärer i Bloodborne är skiljer sig från varandra och det här gör att varje karaktär är minnesvärd. De två aspekter som är viktiga för både inlevelse och atmosfär är det visuella och auditiva. Det visuella är definitivt en bidragande faktor till att de icke-spelbara karaktärerna bidrar till atmosfären, men även rösten är viktig. Collins (2013, 68) lyfter fram att spelkaraktärers röster hjälper spelare att identifiera och känna empati för karaktärerna. Användningen av röst varierar från spel till spel, och i vissa spel används endast text. Karaktärernas röster i spel är ofta inte naturliga. Ward (2010, 271) förklarar att röster i spel inte är naturliga utan spelskaparna kan använda olika filter för att få rösten att låta som de vill. Att identifiera sig med en karaktär är avgörande för inlevelsen, eftersom röster som inte är kongruenta med karaktärerna kan göra att spelupplevelsen lider. Karaktärernas röster i Bloodborne är kongruenta med spelvärlden och handlingen, vilket i sin tur gör att den vaga information som de förmedlar inte känns förvirrande.

Den första icke-spelbara karaktären som spelaren möter är Gilbert. Själva karaktären presenteras inte visuellt, utan istället interagerar spelaren med honom genom ett stängt fönster. Gilbert är en sjuk man som ger råd till spelkaraktären, som i det här skedet inte vet någonting om spelvärlden. Han hostar ständigt och hans röst är hes,

Kim Hollfast

vilket är ett tecken på sjukdomen som sprids i Yarnham. Genom spelets gång kan spelaren gå tillbaka och prata med Gilbert, och genom nattens gång blir han sjukare. Slutligen förvandlas han till ett monster och spelaren måste döda honom. Det här är ett exempel på hur en karaktärs berättelse framskrider i *Bloodborne*. Spelaren behöver inte prata med honom för att ta sig vidare, men genom att prata flera gånger med karaktären framskrider hans berättelse. Rösterna är också kongruent med spelvärlden, vilket ökar inlevelsen.

Grimshaw (2014, 118) förklarar att den emotiva kvaliteten som röster har, bidrar till att spänningen i ett spel antingen ökar eller sjunker. I det här fallet ökar spänningen varje gång spelaren pratar med Gilbert. Däremot sjunker spänningen när man pratat med några andra av de icke-spelbara karaktärerna. En av de här karaktärerna är *Oedon Chapel Dweller*. När spelaren möter karaktären för första gången kan han verka skräckinjagande. Hans ansikte och kropp är ruttet, medan hans sätt att prata verkar vara opålitligt. Oedon Chapel Dweller vill att spelkaraktären ska skicka invånare till kapellet för att söka skydd från alla monster som finns i staden. Om spelaren väljer att göra det här, visar det sig att karaktären är vänlig och endast vill ha sällskap i kapellet. Sättet som dialogen framförs gör att spelarens första intryck är att inte lita på vad Oedon Chapel Dweller säger. Med tiden avtar spänningen tack vare dialogen och karaktärens personlighet som framkommer i röstens framförande.

Rösterna som de icke-spelbara karaktärerna har skiljer sig från varandra. Det finns karaktärer som inte har mycket att säga om spelaren väljer att prata med dem, men det finns karaktärer med berättelser som är långa. Den karaktär som spelaren möter och pratar med mest är dockan som bor i *Hunter's Dream*. Dockans roll är att hjälpa spelkaraktären att bli starkare, genom att använda färdighetspoäng. En karaktärs röst måste vara kongruent med karaktärens utseende. Användningen av en accent kan därför vara ett effektivt sätt att skapa både karaktär och personlighet. Collins (2013, 69) tar upp ett exempel där huvudkaraktären i ett spel hade olika röst i den brittiska och amerikanska versionen av spelet. Britterna ansåg att den amerikanska versionens röst inte passade karaktären, som i den brittiska versionen hade en cockneyaccent. Britterna vägrade spela den amerikanska versionen på grund av att huvudkaraktären där hade en falsk brittisk accent. Collins poäng är att valet av röst kan ha en avgörande roll om spelare väljer att spela ett spel. Om fel röst används kan resultatet

Kim Hollfast

vara att spelarens inlevelse förstörs. Dockan i Bloodborne har en europeisk accent, men det är inte självklart från vilken del av Europa accenten kommer ifrån. Den här accenten, tillsammans med röstskådespelerskans lugna framförande, gör att dockan snabbt blir en omtyckt karaktär. Hunter's Dream har en mystisk atmosfär och dockans röst förstärker mystiken som nivån har. Om karaktären skulle haft en skotsk accent skulle det inte ha fungerat. Valet av accent är därmed avgörande för hur en karaktär tas emot av personen som spelar.

Uppmärksamhet och nyfikenhet är något som belönas i Bloodborne. Spelaren kan ta sig igenom en nivå så snabbt som möjligt, men hen kan då missa detaljer som gör spelvärlden rikare och spelupplevelsen mera givande. Dialog är något som en spelare kan missa om hen inte är uppmärksam. I Hunter's Dream finns det en ytterligare karaktär, förutom dockan. Karaktärens namn är Gehrman och han är en gammal man som är rullstolsbunden. Han ger rådet till spelkaraktären att fokusera på att döda monster, eftersom det är vad en jägares uppgift är. Han har även en koppling till dockan, som endast avslöjas om spelaren väljer att utforska en viss nivå noggrant och läsa vissa föremåls beskrivningar. Ibland kan Gehrman sova bakom huset som finns i nivån. Om spelaren väljer att prata med honom, mumlar han endast nonsens. Men vid ett sällsynt tillfälle kan spelaren höra honom prata i sömnen. Dialogen avslöjar att han inte vill vara kvar i drömvärlden och att han inte är där av hans egen vilja. Det här ger nivån en helt annan atmosfär. Nivån har varit en plats där spelaren kan koppla av, men efter det här känns nivån som ett fängelse. Många spelare har nog helt missat den här dialogen, eftersom det är sällsynt att höra den.

En karaktär som inte har en röst är spelkaraktären. Den tysta protagonisten är inte unik för Bloodborne, utan många spel har en protagonist som inte pratar. I början av spelet kan spelaren välja vilken typ av röst spelkaraktären har. Det här är endast för när spelkaraktären dör och hen ger ifrån sig ett dödsrop. Collins (2013, 71) lyfter fram att många spelare anser att en spelkaraktär inte borde ha en röst i ett spel där spelkaraktären kan skraddarsys. Kenny Young (2009) poängterar att rollen som ett ljudteam har är att få spelaren att engagera sig med spelkaraktären. Han anser att bästa sättet att implementera spelkaraktärens dialog är att eliminera rösten. Orsaken är att spelaren då kan läsa karaktärens dialog som text och hen kan därmed se spelkaraktären som sin egen karaktär. I Bloodborne har spelkaraktären ingen egentlig

Kim Hollfast

röst och inte heller dialog. Det här innebär att karaktären inte har personlighet eller ett klart mål varför hen vill döda monster i spelet. Saknaden av både röst och dialog skulle kunna ses negativt, men i det här fallet gör det spelupplevelsen bättre.

Spelkaraktären är helt och hållet ett verktyg för spelaren, vilket innebär att spelaren blir karaktären. Något som Collins (2013, 74) poängterar är att en spelupplevelse lider om den spelbara karaktären har en röst som inte är kongruent med den röst som spelaren skapat i sitt huvud. Det här gäller även för Bloodborne och i det här fallet blir atmosfären bättre. De enda ljud som spelkaraktären har är ljudet av fotsteg och när hen använder vapen. Det finns ingen röst som kommenterar omgivningen, handlingen eller kampsituationer. Spelskaparna litar på att atmosfären i Yarnham drar in spelaren i spelvärlden snarare än den spelbara karaktärens personlighet eller motivation.

De icke-spelbara karaktärer som jag har med i mitt material har alla en atmosfärskapande faktor. Atmosfären skapas med hjälp av karaktärernas utseende, röst och dialog. Ingen av karaktärerna har en röst som inte är kongruent med spelvärlden eller deras utseende. Det här är avgörande för att skapa både inlevelse och atmosfär. Hur dialogen framförs är också en avgörande faktor i atmosfärskapandet. De flesta karaktärers dialog framförs återhållsamt, det vill säga så att framförandena inte är överdrivna. Den här återhållsamheten är viktig för atmosfären, eftersom överdrivet framförd dialog skulle störa den roll som bakgrundsljudet har i atmosfärskapandet. När dialogen framförs mera tillbakadraget förstärks den atmosfärskapande funktion som bakgrundsljudet har, istället för att bryta den. Det faktum att den spelbara karaktären inte pratar bidrar också till att atmosfären i spelet är stark.

3.2 Fiendernas ljud

Det finns ett stort antal olika fiender i Bloodborne. Många fiender är stadens invånare som blivit galna. Invånarna förekommer dessutom i olika varianter, vilket gör att det aldrig känns som om samma fiende används överallt. Förutom invånarna finns det flera andra fiendetyper som är nästan mänskliga, men som jag skulle klassa som monster. Varulven är ett skräckinjagande monster som i början av spelet kan

Kim Hollfast

vara svår att besegra. En annan svårbesegrad fiende är en stor man som ser ut som en bödel. Olika typer av djur används också som fiender i spelet och den här kategorin inkluderar hundar, kråkor, grisar och utomjordiska yngel. Det som alla fiender har gemensamt är de funktioner som deras ljud har. Fiendernas ljud har åtminstone två funktioner gemensamt, men många har även en tredje funktion gemensamt. De tre funktionerna är: förberedande, atmosfärskapande och identifierande. Något som är intressant är hur funktionerna samverkar med varandra. Ett ljud har ofta två olika funktioner som fungerar tillsammans. Den förberedande funktionen varnar spelaren för fara, men skapar samtidigt atmosfär. Exempel som det här är återkommande i Bloodborne och det är dessutom ett bra exempel på hur ett audiovisuellt medium kan användas effektivt.

De fiender som är mest förekommande, åtminstone i spelets första nivåer, är invånarna. Fienderna är människor som blivit galna och tror att spelkaraktären är orsaken till att det finns monster i staden. Den här typen av fiender patrullerar ofta delar av nivån, men de kan även stå stilla eller gömma sig. Före visuell kontakt kan spelaren höra vapen som släpas, fotsteg eller klagande. De ropar när de anfaller och när de tar skada. När en invånare anfaller anklagar han ofta spelkaraktären för det som sker. Det är i situationer där spelaren inte har visuell kontakt med fienden som spelets ljud och bild används mest effektivt. När en invånare gömmer sig kan det hända att spelaren blir anfallen när hen går förbi honom. Orsaken är att spelaren inte varit uppmärksam på spelets ljud. Före visuell kontakt med en invånare som gömmer sig, kan spelaren höra invånaren prata tyst för sig själv. Om det är första gången en person spelar Bloodborne kan det hända att hen inte vet vad som är källan. Schizophoni, som Collins (2013, 23) redogör för, innebär att när ljudet är avskilt från en källa, förknippas ljudet med en annan modalitet. Som exempel nämner hon hennes experiment där deltagarna förknippade ljud med textur eller rörelse. I Bloodborne finns det flera tillfällen där spelaren inte har visuell kontakt med ljudets källa. I fallet där en invånare är gömd från spelaren hörs endast fiendens tysta prat eller stön. Utan visuell kontakt kan spelaren endast föreställa sig hur fienden ser ut. Som en atmosfärskapande faktor är avskiljandet av ljud och bild effektivt. Den förberedande funktionen gör att spelaren är alert, medan ljudets natur gör att atmosfär skapas. Schizophoni har en avgörande roll i det här eftersom spelaren föreställer sig hur fienden ser ut.

Varulven är en annan fiende som ofta hörs före visuell kontakt. Samma princip gäller här som med invånare som gömmer sig. Schizophoni gör att varulvens morrande och rörelse förknippas med någon form av fyrbent fiende. Om det är en hund eller något annat kan vara svårt att avgöra i början. Ljudets funktioner är förberedande och atmosfärskapande. I slutet av spelets första nivå, Iosefka's Clinic, anländer spelaren till en kyrkogård. Förutom ljudet av vind, hörs tunga fotsteg och en kedja som släpas över marken. Ingen visuell kontakt finns, utan endast ljuden. Kyrkogårdens atmosfär förstärks, eftersom ljuden gör att spelaren är alert, även om ingen synlig källa finns. Med stor sannolikhet föreställer sig spelaren vilken typ av fiende det är som har tunga fotsteg och bär på ett tungt vapen. I den här situationen gör schizophoni att kyrkogården inte känns säker. Det finns ingen synlig fara, men ljuden som hörs är tillräckliga för att skapa en känsla av fara.

Separationen av bild och ljud är ett knep som spelskaparna använder för att skapa både spänning och atmosfär i spelvärlden. Det räcker inte med att det visuella är imponerande eller skrämmande, utan ljud behövs för att skapa känslan av en verklig plats. Separationen av bild och ljud är endast ett sätt att skapa atmosfär. Som jag nämnde tidigare hörs ljudet av en fiende som har tunga fotsteg och bär på ett stort vapen när spelkaraktären befinner sig på en kyrkogård utanför Iosefka's Clinic. Den här fienden finns i spelets nästa nivå, Central Yarnham och med hjälp av fiendens ljud kan hen lätt hitta varelsen, och hen kan därmed se hur varelsen ser ut. Det som sker när spelaren ser fienden, samtidigt som hen hör fiendens ljud kallas för synchresis och Collins (2013, 26) förklarar att vår uppfattning av en modalitet kan påverkas av den information vi får från en annan modalitet. Trevor Cox (2008) konstaterar att bild har en inverkan på hur vi uppfattar hemska och otäcka ljud. När spelaren närmar sig området där hen hör de tunga fotstegen blir ljudet starkare och starkare. Det här skapar spänning och är ett medvetet val av spelskaparna. Då fienden slutligen syns på skärmen får spelaren äntligen visuell bekräftelse för hur fienden ser ut. I det här fallet är modaliteterna kongruenta med varandra. Källan för de tunga fotstegen är en stor och bred bödel, med en huva som skymmer ansiktet. Vapnet som fienden bär på är en stor yxa som ingen normal människa skulle klara av att bära. Ljuden förstärks av bödelns utseende och vice versa, vilket visar att synchresis är något som har en stark effekt på hur en spelare uppfattar en eller flera modaliteter.

Judith Halberstam (1995, 3) redogör för gotisk skräck och hon förklarar att typiskt för den här genren på 1800-talet var ett fokus på olika typer av monster, till exempel vampyrer. Många av de monster som förekommer i *Bloodborne* hör till den gotiska genren och varulvar är ett exempel. Vampyrer och spöken finns i nivån Forsaken Castle Cainhurst och de hör också till den gotiska genren. Genom spelets gång börjar det ske en förändring i genre, åtminstone vad gäller spelets narrativ och fiender. Kosmisk skräck är inte något som jag förväntade mig när jag spelade *Bloodborne* för första gången. Vivian Ralickas (2007, 364) definierar kosmisk skräck som känslan av skräck vi känner när vi möter ett fenomen som vi inte kan förstå och vars omfattning är större än vad det mänskliga sinnet kan begripa. Den här känslan av skräck är det som definierar den kosmiska skräckgenren. En av de första fienderna i spelet som hör till den här genren är hjärnsugaren. Det första som spelaren hör är gurglande och harklande långt före visuell kontakt. Eftersom tidigare fiender hittills varit invånare, varulvar och stora fiender som bödeln, är hjärnsugarens ljudeffekter okända för spelaren. Grimshaw (2014, 119) förklarar att ljudeffekter i rollspel kan vara nyckfulla och de här ljuden blir med tiden trovärdiga. Hjärnsugarens ljud är överdrivna och skräckinjagande, men i spelvärdens kontext är ljuden realistiska och trovärdiga. Ljudens funktioner är i det här fallet förberedande och atmosfärskapande.

Den här fienden är ett bra exempel på multisensorisk integration. Som Collins (2013, 27) nämner sker det vid multisensorisk integration en syntes mellan olika modaliteter och den information som skapas kan inte ha skapats av endast en modalitet. När spelaren är nära hjärnsugaren hörs fiendens gurglande ljud och slemmiga fotsteg. Spelaren skapar sig en bild av hur fienden kan se ut, men det är när visuell kontakt uppnås som vi får en förståelse av ljudets källa. Enligt teorin om multisensorisk integration skapas den information vid det här tillfället (a.a., 27–28). Hjärnsugarens ljud är inte något som spelaren har hört tidigare, och när visuell kontakt uppnås är fiendens utseende något som spelaren aldrig sett tidigare. Själva utseendet passar inte in med den gotiska skräckgenren. Istället börjar spelet bli, när hjärnsugaren hittas, kosmisk skräck. Den information som spelaren får är att spelet även är kosmisk skräck och att hjärnsugare är skräckinjagande. Fiendens ljud får en identifierande funktion vid framtida tillfällen, i och med att spelaren känner igen ljudeffekterna.

Kim Hollfast

Dynamiskt omfång är ett element som många av dagens spel börjat använda till fullo och det används även i Bloodborne. När dynamiskt omfång används effektivt kan atmosfären och inlevelsen blir betydligt starkare. Rob Bridgett (2011, 127) lyfter fram att när det dynamiska omfånget i spel analyseras, visar det sig att ljuden i spelen har kraftig kompression. En orsak till den kraftiga kompressionen är på grund av normen att alla ljud ska vara hörbara vid specifika tillfällen i spelandet. Resultatet av den kraftiga användningen av kompression är att spelvärldens ljud inte har realism, i och med att alla ljud i spelet har en volym som är nära varandra. Effektiv användning av dynamiskt omfång innebär att ljud som är på längre avstånd från spelaren eller har en källa som är bakom en vägg är tystare än ljud som är nära spelkaraktären.

I Bloodborne kan spelaren inte välja vilken nivå av dynamiskt omfång ljudet ska ha. Det här innebär inte att spelljudet inte används till fullo. Ljud med en källa som är på långt avstånd från spelaren har inte hög volym, men när spelkaraktären närmar sig källan ökar volymen. Ett exempel är händelserna och ljudet i en övergiven lagerbyggnad, i nivån Central Yarnham. På avstånd kan spelaren höra vapen som dras på marken och stönande, och volymen ökar när spelkaraktären närmar sig. Källan är invånare som börjat förvandlas till monster. Dynamiskt omfång används effektivt och ökar spänningen. Emellertid är volymen inte på en realistisk nivå, utan kompression används för att bakgrundsljudet inte ska överskugga fiendernas ljud.

Den atmosfärskapande funktion som fiendernas ljud har fungerar tillsammans med bakgrundsljudet och spelkaraktärens ljud för att skapa en helhet. Bakgrundsljudet skapar ett ljudtäckande som ger spelvärlden realism, atmosfär och djup. Spelkaraktärens ljud skapar inlevelse, men även närvaro i spelvärlden. Fiendernas ljud varnar spelaren för fara och hjälper hen att känna igen vilken fiende som är källan. Den atmosfärskapande funktionen fungerar tack vare hur ljuden låter. Både schizofoni och synchresis bidrar till att atmosfär skapas med hjälp av fienders ljudeffekter. En viktig del av atmosfärskapandet är det faktum att spelaren inte vet hur en fiende ser ut när hen hör ett ljud som inte förekommit tidigare. Den atmosfärskapande funktionen innehåller flera olika faktorer som samspelar med varandra, och tillsammans bidrar faktorerna till den atmosfär som andra ljud och ljudeffekter har del i att skapa.

3.3 Sammanfattning

En av de mindre uppenbara ljudkällorna i Bloodborne är de icke-spelbara karaktärerna som spelaren kan möta. De här karaktärerna har till uppgift att ge information till spelaren. Alla icke-spelbara karaktärer är unika, och både deras utseende och röster är sinsemellan mycket olika. Den atmosfärsskapande funktion som de icke-spelbara karaktärernas ljud har är effektiv tack vare några faktorer. Inlevelse är en central aspekt av alla spel och i Bloodborne skapas inlevelse med hjälp av bland annat röster. Hur en röst låter och den emotiva kvalitet som en röst kan ha, bidrar till den inlevelse som spelaren känner. Spänningen som spelaren känner är också en bidragande faktor till att atmosfär kan skapas med hjälp av karaktärens röster och utseende. Spelkaraktärens tystnad har också en roll i att skapa inlevelse och atmosfär. När röst och personlighet saknas, blir spelkaraktären ett verktyg för spelaren. På grund av det här blir spelaren karaktären hen spelar. Om en röst användes skulle effekten inte vara den samma. Ännu en faktor som bidrar till atmosfärsskapandet är den återhållsamma dialogen och röst användningen. Rösterna är inte överdrivet emotionella och bakgrundsljudet är därmed ständigt närvarande när spelkaraktären pratar med en icke-spelbar karaktär.

Fienderna har en central roll i att skapa både spänning och atmosfär i spelvärlden. En fiendes ljud kan ha tre olika funktioner och de här är: förberedande, atmosfärsskapande och identifierande. Det intressanta är hur de olika funktionerna samverkar med varandra för att öka spänningen i en viss situation. De mest förekommande fienderna i spelets första nivåer är invånarna och de kan antingen patrullera, stå stilla eller gömma sig. Före visuell kontakt kan spelaren höra fiendens ljud. I en sådan situation kommer schizophoni och synchresis med i bilden. När spelaren endast hör en fiendes ljud förknippas de här ljuden med en annan modalitet. Om fienden pratar eller mumlar förknippas det med en fiende som kan prata. Att inte veta hur fienden ser ut är en av faktorerna som skapar spänning. När spelaren ser fienden påverkas förståelsen av de ljud hen hörde före visuell kontakt med källan. Den visuella aspekten förstärks av ljudet, medan ljudet förstärks av de visuella. I en sådan situation skapas enligt multisensorisk integration en framväxande betydelse. Betydelsen varierar beroende på ljudets källa, men den information som skapas i Bloodborne ger alltid en större förståelse av fienden, spelvärlden eller handlingen.

Kim Hollfast

Den information som skapas kan även förändra spelets atmosfär, vilket är fallet vid första mötet med hjärnsugaren. Alla de här olika faktorerna bidrar till en helhet där de olika aspekterna påverkas och samverkar med varandra. Fiendernas ljud är därmed viktiga för att skapa den tunga atmosfär som Bloodborne har.

4 Musikens inverkan på spelets atmosfär

Musiken i Bloodborne har inte samma närvaro i spelandet som i andra rollspel eller actionspel. Det här är ett faktum som gör Bloodborne och andra spel gjorda av FromSoftware intressanta. Frågan om musikens roll i spelandet är relevant för det här spelet, eftersom spelskaparna har ansett att det inte behövs musik under en stor del av speltiden.

Musiken i Bloodborne kan indelas i två kategorier: bakgrundsmusik och musik i kampsituationer. Bakgrundsmusik är enligt Grimshaw (2014, 118) musik som spelas i bakgrunden i spelandet. Den här typen av musik har rollen att stöda känslor och spelets narrativ. Alexander Kolossa (2020, 24) förklarar att kampsituationerna med musik i Bloodborne är skrämmande både fysiskt och soniskt. Bloodbornes välkomponerade musik spelas huvudsakligen i de här kampsituationerna. Musiken som hörs i kampsituationerna är större i andel än bakgrundsmusiken.

Hittills har analysen fokuserat på de olika ljud som finns i Bloodbornes spelvärld. I det här kapitlet ligger fokus på musiken. Analysen av musiken i Bloodborne är indelad i två underrubriker. Kapitel 4.1 (bakgrundsmusik) innehåller tre av de verk som spelas i specifika områden i spelvärlden. Fokus ligger på bakgrundsmusikens inverkan på atmosfären och hur atmosfären skapas med hjälp av musiken. I kapitel 4.2 (musik i kampsituationer) är målet att undersöka den inverkan musiken i kampsituationer har på spelets atmosfär. I kapitlet analyseras två av spelets kampsituationer.

4.1 Bakgrundsmusik

Bakgrundsmusiken som hörs i Bloodborne är icke-diegetisk och adaptiv. Collins (2008, 126) definierar adaptiva icke-diegetiska ljud som ljudhändelser och de här

Kim Hollfast

händelserna uppkommer på grund av förändringar i spelandet. Spelarens handlingar har ingen direkt inverkan på de här ljuden. Det här innebär att adaptiv musik förändras utgående från något som sker i spelvärlden, men samtidigt kan spelaren inte när som helst påverka musiken. Bakgrundsmusiken i Bloodborne stämmer överens med den här definitionen, även om förändringen i musiken endast sker en gång i de nivåer där musik spelas. I Hunter's Dream spelas två olika verk och vilket verk som spelas beror på en förändring i spelvärlden. Före förändringen sker spelas *Hunter's Dream* och efter förändringen spelas *Moonlit Melody*. I nivån Yahar'ghul Unseen Village spelas verket *Hail the Nightmare* och intressant här är att efter förändringen i spelvärlden spelas ingen musik i nivån. När förändringen i spelvärlden har skett, kan spelaren inte gå tillbaka till den musik som spelades tidigare.

Hunter's Dream är den nivå som spelaren återvänder till mest genom spelets gång. Det här är inte en typisk nivå, i och med att området inte är stort. Nivån saknar fiender och det finns därför inte en känsla av fara. Hunter's Dream ger spelaren en möjlighet att förbättra sin spelkaraktär och sina vapen samt aktivera runor för att ge spelkaraktären olika effekter. Nivån är en av de första som spelaren anländer till och därför finns det många meddelanden i nivån. De här meddelandena ger information om dels hur spelkaraktären ska kontrolleras, dels relevant information angående kampsituationer. Jämfört med andra spel ges inte mycket information, utan endast det som är allra viktigast. Nära den icke-spelbara karaktären The Doll, finns en liten fontän där små varelser säljer olika föremål till spelaren. En annan funktion som nivån har är att det går att förflytta sig till alla andra nivåer i spelet tack vare speciella gravstenar. Hunter's Dream fungerar som ett hem för spelaren, där hen kan slappna av och inte behöva oroa sig över att tappa färdighetspoäng på grund av en stark fiende.

Nivån fungerar som ett hem för spelaren, och därför är det passande att bakgrundsmusik spelas där. När spelaren är på den här nivån hörs ständigt musikverket Hunter's Dream i bakgrunden. Musiken är komponerad av Ryan Amon (2015). Även om nivån fungerar som en viloplats för spelaren har nivån ändå samma melankoli som resten av spelvärlden. Gravstenar finns på flera platser, huset som finns på en kulle är gammal och i stort sett övergiven. Dockan och Gehrman är de enda karaktärerna, förutom spelkaraktären, som bor i den här drömdimensionen.

Kim Hollfast

Deras roll är att i all evighet hjälpa jägare i deras arbete att förintä monster. Tonarten för verket är e-moll och tempot är långsamt, och det här är en bidragande faktor i att nivån är melankolisk. Cellaon är huvudinstrumentet och ett instrument som används i flera av verken i Bloodborne. Musiken ger nivån en känsla av mystik.

Hunter's Dream

Composed by Ryan Amon Transposed by Spenser Wright

Espressivo
♩ = At Soloists digression/43

The musical score is written for Cello in 3/4 time, E minor. It consists of four staves of music. The first staff starts with a whole rest for two measures, followed by a melodic line starting on G2. The second staff begins at measure 11. The third staff begins at measure 19. The fourth staff begins at measure 28 and ends with a double bar line. Dynamics include *mp*, *mf*, *f*, and *mp*. There are also hairpins and accents throughout the piece.

11

19

28

Notexempel 1 Transkription av verket *Hunter's Dream* (Amon 2015). Transkriberad av Spenser Wright (2016).

Verkets tre första takter har ingen cello, utan endast en bordunton hörs. I fjärde takten spelar cellon fyra toner för att sedan tystna. Det här mönstret följs igenom hela verket, det vill säga cellon spelar några toner för att sedan tystna för en tid (se notexempel 1). Det att cellon tystnar betyder inte att det skulle bli helt tyst utan borduntonen hörs tydligare. I takt 17 börjar ordlös sång som framförs av en kvinna och sången ackompanjeras av cello. Det faktum att cellon endast spelar några toner, för att sedan återgå till en paus ger nivån och verket en känsla av ensamhet. I spelet hörs bakgrundsljuden tydligare i verkets pauser, och kompositören har därmed tagit i beaktande den roll som ljudet har i spelvärlden.

Hunter's Dream, både verket och nivån, har en underliggande melankoli. Musiken stöder den här specifika känslan. Nivån har en rik atmosfär eftersom det visuella är gripande. Ett litet hus står övergivet uppe på en kulle och kullen är omgiven av gravstenar. Vinden blåser starkt, och är nivåns enda ambienta ljud. Nivåns musik understöder både det visuella och bakgrundsljudet. Instrumentationen har också en inverkan på nivåns atmosfär och användningen av cello som huvudinstrument bidrar till den dystra stämning som Hunter's Dream har.

I Bloodborne finns ett moment i spelets handling som har en betydlig inverkan på spelvärlden. När spelaren besegrar *Rom, The Vacuous Spider* bryts en illusion som den här fienden skapat. Den här illusionen hade till uppgift att dölja det faktum att Yarnham har invaderats av kosmiska gudar. I Hunter's Dream har himmeln fått toner av rött, men den mest betydande förändringen är musiken. Verket som spelas är Moonlit Melody och det innebär en stor förändring både i musik och atmosfär. Musiken är skriven av Ryan Amon (2015). Verket börjar med en bordunton, men efter två takter börjar inte en cello spela, utan nu är det en sångerska som sjunger. Musiken är komponerad på samma sätt som Hunter's Dream, det vill säga så att några toner spelas följt av en paus då endast borduntonen hörs. Cello förekommer i mitten av verket, men fokus är på sången. Musiken är fortfarande melankolisk, men tack vare sången har verket en bitterljuv känsla. Atmosfären hålls nästan samma som tidigare, förutom att nivån nu känns mera sorglig. Collins (2008, 133) lyfter fram att spelmusik kan inducera stämning, och den här typen av musik förändrar och manipulerar hur spelaren känner sig. Förändringen i musik som sker i nivån Hunter's

Kim Hollfast

Dream inducerar en specifik känsla hos spelaren. Som spelare borde vi vara glada att Rom har blivit besegrad och illusionen har brutits. Rom är inte aggressiv utan anfäller endast när spelkaraktären anfallit. Däremot är melodin i Moonlit Melody sorglig och inte triumferande.

Nivån Yahar'ghul är en av de mest skräckinjagande nivåerna i Bloodborne. Sättet som spelaren anländer till nivån är en av faktorerna till det här. Om spelkaraktären blir besegrad av en säckbärande fiende, spelas en kort filmsekvens där karaktären blir buren i säcken. Efter filmsekvensen vaknar spelkaraktären i en fängelsecell i Yahar'ghul. Belysningen är inte stark och det ger fängelsehålan en mörk atmosfär. Verket Hail the Nightmare, komponerad av Ryan Amon (2015), spelar i bakgrunden medan spelkaraktären befinner sig i nivån. Det är oväntat att plötsligt höra musik, vilket gör Yahar'ghul unik. Till skillnad från annan bakgrundsmusik i Bloodborne är det här verket komponerat för en kör. En bas sjunger först och resten av kören svarar, men det finns även takter där hela kören sjunger. Något annat som är intressant jämfört med annan bakgrundsmusik i spelet är det faktum att verket har sångtext skriven på latin. Översatt handlar sångtexten om hur befolkningen är fördömd och hur de söker upprättelse av någon eller något de kallar för fader. Blod nämns också i sångtexten och de två sista orden är *sanguine* som betyder blod på latin. Endast männen i kören sjunger de två sista orden och den starka användningen av de manliga rösterna betonar vikten som de här orden har.

Även om Bloodborne egentligen inte är ett skräckspel, tyder nivån Yahar'ghul på att det finns element av skräck i spelet. Spelmusiken i den här genren skiljer sig från musiken i till exempel äventyrsspel. Genrekonventioner har en betydande roll i att avgöra vilken typ av musik som komponeras för ett spel och Jørgensen (2006, 3) diskuterar det här i sin artikel om spelmusikens funktioner. Hon förklarar att spelmusikens atmosfärskapande funktion är styrd av genrekonventioner. Musiken och ljudet i ett skräckspel används för att betona en skräckinjagande och ängslig stämning. Den här specifika stämningen har en inverkan på spelaren, och hen kanske rör sig mera försiktigt för att undvika fiender och obehagliga situationer. Den atmosfärskapande funktionen som Hail the Nightmare har är effektiv, eftersom musiken är komponerad för att skapa en ängslig känsla hos spelaren.

Kim Hollfast

Verkets atmosfärskapande funktion förstärks även av det visuella. Den fängelsehåla där spelkaraktären vaknar hör till källaren i en stor katedral. Vem invånarna avgudar i katedralen är ännu i det här skedet ett mysterium, men statyer av icke-mänskliga varelser tyder på att det de avgudar är skräckinjagande. Isabella van Elferen (2016, 84) förklarar att H.P. Lovecraft refererar till ritual, kör och liturgi i sina verk.

Lovecraft ville visa i sina verk hur musik och ritual kan simulera rörelse mellan det jordiska och överjordiska. Kolossa (2020, 30) förklarar att körmusik, som lyfts fram i Lovecrafts verk, kan fungera som en intressant länk mellan gotisk och kosmisk, och det här är fallet med Bloodbornes musik. De märkliga statyerna, skräckinjagande fienderna och körsången skapar en atmosfär som inte finns någon annanstans i spelet.

Den atmosfärskapande funktion som bakgrundsmusiken har i Bloodborne är essentiell för spelupplevelsen. Givetvis skulle det gå att spela utan musik, i och med att musik saknas i stora delar av spelupplevelsen, men den bakgrundsmusik som finns skapar kontrast och en specifik atmosfär. Ett av de mål som spel har är att skapa inlevelse, vilket kan göras på olika sätt. Musik är ett verktyg som spelare kan använda för att engagera en spelare i spelvärlden. Summers (2016, 60) definierar musik som skapar inlevelse genom att komplettera och utöka det som sker på skärmen som fantasifull inlevelse. Den här typen av inlevelse används i Bloodborne i stor grad. När fienden Rom har blivit besegrad förändras både musiken och stämningen i Hunter's Dream. Verket Moonlit Melody har annan instrumentation än verket Hunter's Dream. Det här är den mest uppenbara förändringen, det vill säga den förändring som sker på en yttlig nivå. Djupare sett har det även skett en förändring i handlingen och spelet inkluderar element från kosmisk skräck. Musiken speglar förändringen i spelvärlden och handlingen, genom att vara mera bitterljuv. Det här kan klassificeras som fantasifull inlevelse och en aspekt av den här typen av inlevelse är musikalisk texturering.

Musiken som hörs i Yahar'ghul är ett exempel på musikalisk texturering. Summers (2016, passim) förklarar att musik i spel utnyttjar olika strategiskt valda musikaliska element som fördjupar spelets fiktiva värld. Musiken kan även introducera nya associationer eller föra fram handlingens mindre uppenbara aspekter. Yahar'ghul kan endast ses som en intressant och skrämmande nivå, men det finns mera under ytan. Den här stadsdelen är hemmet för Mensiskulten, som avgudar den kosmiska guden

Kim Hollfast

Mensis. Det här är inte uppenbart första gången spelaren utforskar nivån. Efter att Rom blivit besegrad, slutar verket Hail the Nightmare spela. Nya områden kan då utforskas och i slutet av nivån finns ett stort rum fyllt med kultmedlemmars mumifierade lik. Musiken som hörs är körmusik och ger nivån en skrämmande atmosfär. Orsaken att musiken slutat spela är för att alla kultmedlemmar har avlidit, och kören som sjunger är de avlidna kultmedlemmarna. Genom att koppla musiken till handlingen har spelskaparna gjort en koppling mellan bakgrundsmusiken och den fiktiva spelvärlden. Den här kan helt och hållet förändra hur bakgrundsmusiken och atmosfären i nivån upplevs.

4.2 Musik i kampsituationer

Kampsituationer där spelaren måste besegra en nivås mest utmanande fiende är något som FromSoftware är kända för. Spelvärlden är fylld av detaljer, intressanta icke-spelbara karaktärer och väldesignat ljud, men kronan på verket är de kampsituationer som ofta utspelar sig i slutet av en nivå. Förutom att vara utmanande och krävande, finns även största delen av spelets musik i de här situationerna. Till skillnad från bakgrundsmusiken, som är lugn och atmosfärskapande, är musiken i de svåraste kampsituationerna fullskaliga orkestrala verk. Musiken i spelets kampsituationer är där största delen av musiken existerar.

Spelupplevelsen i Bloodborne är en stor utmaning och syftet med spelet kan anses vara att utmana spelarens färdigheter. Det finns vissa nivåer och fiender som är mera utmanande än andra, till exempel är fienderna i nivån Central Yarnham inte särskilt starka, utan de är lätta att besegra. De här fiendernas styrka ligger i deras antal och att överraska spelaren. Jag liknar Central Yarnham med en långsamt stigande kulle, där slutet av nivån är aningen svårare än början. Men vid slutet av kullen finns en hög mur som spelaren måste klättra över och i alla spelets nivåer är den här muren nivås mest utmanande fiende. Penka Kouneva (Scaturro et al. 2016) var en av personerna som ansvarade för musiken i Bloodborne. Enligt henne var det ett medvetet val av spelskaparna att göra kampsituationerna med musik svåra. Målet var att skapa en atmosfär av skräck och rädsla. I Bloodborne blir spelaren chockad första gången musik hörs och ett stort monster anfaller. Rädslan av att förlora mot ett monster förstärks av den hektiska musiken.

Bloodborne är ett spel där många fiender måste besegras och därför kan spelet klassificeras som ett actionspel. Dominic Arsenault (2014, 227) definierar vad action innebär i ett spel. Han förklarar att action kan ses som ett visst sätt spelaren måste interagera med ett spel för att överkomma utmaningar och ta sig vidare i spelets struktur. Gregersen och Grodal (2008, 70) delar in action i ett spel i två kategorier: handlingar som spelkaraktären utför i spelvärlden och att styra karaktären med en spelkontroll. Arsenault (a.a. 227) konstaterar att om actionspel ses genom det här ramverket, visar det att actionspel ställer stora krav på spelarens egna handlingar och handlingar som utförs inne i spelvärlden. De fiender som finns i slutet av en nivå i Bloodborne ställer stora krav på spelarens handlingar och kräver att spelaren bemästrar handlingarna i de två kategorierna som Gregersen och Grodal definierar. Central Yarnham är en intressant nivå, eftersom det finns två svåra fiender som spelaren kan besegra: *Cleric Beast* och *Father Gascoigne*. Det är de här två kampsituationerna som jag ska analysera i det här kapitlet. Verken som spelas har dessutom samma namn som fienderna.

Striden mot monstret Cleric Beast är den första kampsituationen där spelaren hör musik och utgör spelets första verkliga utmaning. Den här typen av kampsituationer består av en eller flera fiender i ett rum som spelaren måste besegra för att komma vidare i spelvärlden. Nederst på skärmen finns en mätare fylld med rött och när fienden tar skada minskar det röda. Fiendens namn står ovanför mätaren och musik hörs i alla kampsituationer av det här slaget. Spelskaparna har även gjort ett bra jobb med att förbereda spelaren för att vara uppmärksam på att hen måste besegra en svår fiende. I början av nivån Central Yarnham måste spelaren klättra upp för en lång stegen för att ta sig vidare. Halvvägs upp för stegen hörs ett högljutt skrik som inte låter mänskligt. I Collins (2013, 26) diskussion om schizofoni förklarar hon att separationen av ljud från sin källa gör att mentala bilder dominerar lyssnarens sinne. De mentala bilderna är en följd av multisensorisk integration i och med att vi ofta upplever ljud tillsammans med bild. När bilden inte är uppenbar skapar vi en mental bild av källan. Det faktum att spelaren inte ser vad som är källan till skriket skapar osäkerhet, samtidigt som en mental bild skapas av källan. Den här typen av separation av bild och ljud förbereder spelaren för en framtida strid, genom att ge

Kim Hollfast

spelaren en möjlighet att fantisera om vad som skapat det fasansfulla ljudet. När spelaren sedan möter källan till ljudet är effekten mycket större.

The Cleric Beast



♩ = 69

Violin *mp*

Violin *mp*

Viola *mp*

Violonchelo *mp*

Contrabajo *mp*



Notexempel 2 Introt till verket *Cleric Beast* (Saitoh 2015). Transkriberad av Jvan Daniel Zuluga (2019).

Kim Hollfast

För att ta sig till Cleric Beast kampsituationen måste spelaren gå över en lång bro som verkar leda till en annan nivå. Det finns varulvar på bron, men de är inte omöjliga att besegra. Vinden blåser starkt när karaktären närmar sig slutet av bron och det hörs ett fasansfullt skrik. Cleric Beast hoppar ned framför spelkaraktären och vägen tillbaka stängs av. Mätaren med fiendens namn syns nederst på skärmen och symfonisk orkestermusik hörs. Det här är en kampsituation som ger ett starkt första intryck och kampsituationen lyckas genomföra det här med hjälp av fiendens ljud, musiken och själva striden.

Verket Cleric Beast är komponerat av Tsukasa Saitoh (2015) och musiken är skriven i ciss-moll. Verket börjar med en kör. Cello och violin används tillsammans och valet av toner ger musiken en underliggande ondskefullhet. Orsaken till att musiken ger ett starkt första intryck är att musiken börjar spela direkt efter att Cleric Beast hoppat ned på bron. Verkets första takter har funktionen att chockera spelaren, eftersom musiken hörs plötsligt. Fjärde takten kan ses som introts klimax och understöder känslan av skräck (se notexempel 2). Kolossa (2020, 33) förklarar att musiken i Bloodborne inte kan skiljas från spelets monster och deras ljud. Musiken och ljudet är en del av vad de här monstren är. Monstrets oljud omger spelaren, medan musiken inger en känsla av skräck. Spelaren har inte tidigare mött en fiende som är lika skräckinjagande och stor som det här monstret. Atmosfären förändras också när striden inleds. Den förändras från att ha varit lugn och spännande, till att vara hektisk, episk och skrämmande. Att striden och musiken är storslagen är en avgörande faktor i att kampsituationen fungerar.

Ordet episk används ofta, angående spel för att beskriva en upplevelse som är bra eller fantastisk. Summers (2016, 64) diskuterar termen episk och han lyfter fram att den här termen ofta används i en mera allmän bemärkelse när en positiv upplevelse beskrivs. Speciellt rollspel ges termen episk, i och med att de har övergripande narrativ. Ytterligare kan termen episk även användas gällande ljud. I Bloodborne är kampsituationerna med musik stora händelser där musik används. Bloodborne har en handling där inte allt förklaras till spelaren och handlingen är inte komplex. Spelkaraktärens uppgift är att bekämpa monster och försöka förhindra att kosmiska varelser förintar staden. Även om det här är fallet skapas en storslagen spelupplevelse tack vare kampsituationerna och musiken.

Summers (2016, 65) redogör för den episka funktion som ett narrativ kan ha. Den episka funktionen kommer med i bilden som en del av sammanslagningen av det intima och personliga narrativet, och en bredare bakgrund, till exempel en katastrof, som motiverar den personliga berättelsen. Episk struktur som den här är tydlig i klassiska episka böcker eller filmer. Spelkaraktären i *Bloodborne* har en personlig motivation, det vill säga att bekämpa monster. Det här sker till bakgrunden av en stad plågad av sjukdom. Karaktären som spelaren styr är hjälten, och den bakomliggande handlingen fungerar som motivation. Musiken i kampsituationer stöder den episka struktur som spelets narrativ har genom att vara storslaget komponerad.

Verket *Cleric Beast* kan ses som episk eller storslagen. Kören som sjunger inger en storslagen atmosfär. Summers (2016, 84) förklarar att episk musik kopplar spelaren till spelkaraktären vilket gör att hen känner sig som en hjälte. *Cleric Beast* är en stor och skräckinjagande fiende, jämfört med spelkaraktären som är mycket mindre än monstret. Karaktären är dessutom iklädd civila kläder i det här skedet. Målet är att besegra monster och spelkaraktären är hjälten i handlingen. Musiken inger känslan av att kampsituationen är en stor och viktig händelse. Den förstärker den spänningsfyllda atmosfären och ger situationen en episk karaktär. Striden är svår och musiken får fienden att kännas ännu större. När *Cleric Beast* är besegrad och musiken slutat spela känner sig spelaren som en hjälte. Orsaken är att musiken är storslagen och att den här musiken hörs samtidigt som spelaren strider mot ett stort monster.

När *Cleric Beast* har blivit besegrad kan spelaren fortsätta sin utforskning av spelvärlden. Bron som *Cleric Beast* vaktade leder ingenstans och därför måste spelaren hitta en annan väg till katedralen där kyrkklockan ringer. Efter ett tag anländer spelaren till en kyrkogård och efter några steg på kyrkogården börjar en filmsekvens spela. I filmsekvensen dödar en präst ett monster, men prästen verkar ha blivit galen och anfäller spelkaraktären. Den här fienden heter *Father Gascoigne* och är den andra kampsituationen i *Bloodborne* där musik inkluderas. Verket *The Hunter*, komponerad av Ryan Amon (2015), börjar spela när filmsekvensen slutat och *Gascoigne* anfäller. Musiken börjar lugnt och med ett långsamt tempo. Efter några takter börjar huvudmelodin och den spelas med cello och tuba. Användningen av

Kim Hollfast

tuba ger musiken en ondskefull karaktär och atmosfären i kampsituationen är spänd. Som i alla av spelets kampsituationer mot en väldigt svår fiende syns hur mycket hälsa fienden har i en mätare nere på skärmen.

Om allt går bra lyckas spelaren få ner Gascoignes hälsa till en tredjedel. När det här sker börjar Gascoigne huka ner. Det här följs av ett vrål och han förvandlas till ett stort monster. En kör hörs plötsligt i musiken, tempot ökar markant och melodin förändras. Cello och tuba spelar fortfarande, men mera intensivt och snabbt. Violin börjar också höras i den här delen av verket. Verket *The Hunter* är indelat i två delar, en långsammare del som hörs när Gascoigne är mänsklig, och en snabbare del som hörs när Gascoigne blivit ett monster. Musiken förändras dynamiskt som en följd av en förändring i spelandet.

Collins (2008, 139) förklarar att dynamiskt ljud är ljud som förändras på grund av en förändring i spelvärlden eller som en följd av något spelaren gör. Koji Kondo (2007) redogör för dynamisk musik och hur den borde vara. Enlig Kondo är ett spels rytm centralt när dynamisk musik ska komponeras. Om musiken inte följer ett spels rytm leder det till att musiken inte är kongruent med spelandet. Musikens tempo borde förändras utgående från vad som sker i spelvärlden. Förändringar i instrumentation och tema utgående från vad som sker i spelandet är också centralt. Verket *the Hunter* uppfyller de här kraven, i och med att musiken förändras olika beroende på hur snabbt spelaren kan besegra Gascoigne. Musikens tema förändras helt när verkets andra del börjar och förändringen kommer som en överraskning. Det faktum att musiken förändras och blir snabbare återspeglas i spelandet i och med att Gascoigne blir snabbare, vildare och mera kaotisk. Den här typen av dynamisk musik används inte i alla av *Bloodbornes* kampsituationer, men när den här typen av musik används är kampsituationen mera intensiv. Atmosfären förändras två gånger i det här fallet. Före striden spelas ingen musik, istället används bakgrundsljud. Atmosfären är tung, men lugn eftersom spelandet inte är stressinducerande. När striden börjar förändras atmosfären och den blir mera spänd och intensiv. Efter Gascoignes förvandling och förändringen i musiken är atmosfären ännu mer intensiv. Atmosfären är helt förändrad jämfört med före striden började.

4.3 Sammanfattning

Bakgrundsmusiken i Bloodborne är viktig i och med att den skapar spelvärldens atmosfär. Den bakgrundsmusik som finns i spelet är liten i mängd, jämfört med hur stor andel av speltiden bakgrundsmusik saknas. De tre verk jag analyserat är icke-diegetiska och adaptiva, vilket i sin tur gör att musiken och atmosfären förändras beroende på var i handlingen spelaren är. Verket Hunter's Dream spelas i nivån Hunter's Dream och understöder då den atmosfär och stämning som det visuella tillsammans med bakgrundsljuden skapar. I ett visst skede i spelets handling förändras musiken i Hunter's Dream och förändringen sker som en följd av spelarens handlingar. Verket som spelar efter den här händelsen är Moonlit Melody. Det sker inte en drastisk förändring i atmosfären, men förändringen är tillräcklig för att ge nivån en annan känsla. Melankolin är större och kan spåras till att sång är en del av verket. En viss stämning kan ha en inverkan på hur spelaren väljer att spela. Verket Hail the Nightmare i nivån Yahar'ghul skapar en skräckinjagande stämning. Genrekonventioner har en inverkan på vilken typ av musik som används. Bloodborne är inte ett skräckspel, men det finns element från den här genren och musiken i Yahar'ghul är skräckinjagande. Förutom att skapa atmosfär har musiken också rollen att skapa inlevelse. I Bloodborne är det frågan om fantasifull inlevelse. Handlingen används också till stor effekt, i och med att musiken har en förankring i det som sker i handlingen.

En central utmaning för spelaren är spelets svåraste kampsituationer. Musiken i de här kampsituationerna är mera komplex än spelets bakgrundsmusik. En stor symfoniorkester används för den här musiken, vilket gör att de här kampsituationerna har en stor effekt på atmosfären. Cleric Beast är den första kampsituationen av sitt slag i spelet och den första stora utmaningen som spelaren måste klara av. Kontrasten mellan musiklöst och musik är stor i den här situationen, eftersom musiken plötsligt börjar spela och den musik som spelas är intensiv. Verkets storslagenhet har en inverkan på atmosfären, eftersom striden känns episk och spelaren känner sig därför som en hjälte. Musik som påverkas av spelarens handlingar används också i svåra kampsituationer och i min analys av striden mot Father Gascoigne kommer det fram att atmosfären förändras två gånger. Den första

Kim Hollfast

gången när striden inleds och ännu en gång när Gascoigne förvandlas till ett monster. Musiken förändras dynamiskt och blir mera intensiv.

5 Avslutande diskussion

Jag har analyserat den sparsamma musikanvändningen i spelet Bloodborne och den inverkan det här har på atmosfären i spelet. Musik är på många sätt en viktig del av en spelupplevelse. Spelmusik har en emotiv kvalitet, det vill säga musiken förmedlar känslor. Samtidigt förstärker musiken både stämningen och atmosfären i spelvärlden. Bloodborne har en sparsam musikanvändning, men resultaten av min analys visar att det här inte påverkar spelupplevelsen negativt. Tvärtom har det här haft en positiv inverkan vilket visar att musik, viktig som den är, kan ha en större inverkan på atmosfären om den saknas under merparten av speltiden.

Spelljudets funktioner som en ersättning för bakgrundsmusiken genom att det övertar spelmusikens emotiva och atmosfärskapande funktioner. Speciellt ljudeffekter och bakgrundsljud används för att ersätta musiken. Ljudeffekternas funktioner är många och de är inte alltid atmosfärskapande. Ändå bidrar de till den atmosfär som finns i den fiktiva staden Yarnham. Interaktivitet är centralt för att förstå hur spelljudet kan skapa den nivå av inlevelse som Bloodborne framkallar. För varje handling spelaren utför i spelvärlden, aktiveras en ljudeffekt. Kombinationen av interaktivitet och inlevelseskapande ljud är något som spelskaparna inte underskattat. Om jag trycker på handkontrollens anfallsknapp, anfäller spelkaraktären och den här handlingen aktiverar en ljudeffekt. Jag som spelare blir på det här sättet spelkaraktären. Atmosfär, inlevelse, funktioner och interaktivitet blir på det här sättet nära sammanbundna.

Bakgrundsljudet i Bloodborne påminner om ljudet i andra spel. Ambienta ljud används för att skapa illusionen av en verklig plats. Vind, hav, ljudet av djur och natur är alla aspekter som finns i andra spel, men till skillnad från många andra spel hörs ingen bakgrundsmusik. Utgående från analysen anser jag att bakgrundsljudet i Bloodborne fungerar, eftersom musik saknas. Vinden är ett ständigt element i många delar av spelvärlden. Den ger en känsla av ensamhet, som bidrar till att göra atmosfären mera realistisk. Jag anser däremot inte att alla spel ska följa hur ljudet

Kim Hollfast

och musiken används i Bloodborne. Sparsam musikanvändning har blivit ett kännetecken för FromSoftwares spel och är ett medvetet val av spelskaparna. Dessutom förväntar sig spelare en spelupplevelse där ljudet har en mera central roll i spelandet. Min analys visar att ljudets funktioner använts till fullo för att realisera den vision som FromSoftware har. Om musiken stängdes av i ett spel där den har en mera central roll, skulle resultatet vara en spelupplevelse som känns tom.

Under analysprocessen insåg jag att röster i spel kan ha en stor inverkan på hur en spelare upplever ett spels fiktiva värld. Lika viktig som rösten är den visuella aspekten, det vill säga att karaktärerna måste se intressanta ut. I Bloodborne är rösterna kongruenta med hur karaktärerna ser ut. Däremot kan överdrivna röster kan göra att inlevelsen blir lägre. Som jag ser det är rösterna i spelet inte i sig fantastiska. Däremot har spelskaparna sett till att använda röster som stämmer överens med spelvärlden. Yarnham är en deprimerande och melankolisk plats. En överdrivet glad röst passar inte in i en sådan värld. Karaktärernas röster inger känslan av att staden inte är ett paradys. Valet av mera återhållsamma framföranden är lämpligt sett ur det här perspektivet.

Jag nämnde att Bloodborne är ett spel som skapats med sparsam musikanvändning i åtanke. Sättet som fiendernas ljud skapar spänning och atmosfär är ett exempel på det här. Schizophoni och synchresis används effektivt för att skrämja spelaren, och göra atmosfären mera spänningsfylld. Fiendernas ljud är också ett exempel på hur spel är unika multimodala upplevelser. Ljud, bild och interaktivitet är nära sammanbundna i spel, och Bloodbornes fiender är exempel där alla tre modaliteter används till fullo. I min analys lyfter jag fram att fiendernas ljud ger spelaren en större förståelse av spelvärlden, handlingen och fienden. Speciellt fienderna som spelaren måste besegra under största delen av speltiden är intressanta att analysera. Ingen musik används när spelaren måste besegra de här fienderna. Endast ljudeffekter, fiendernas röster och bakgrundsljud är hörbara.

För att förstå den inverkan som sparsam musikanvändning har på ett spels atmosfär, var jag först tvungen att analysera spelljudet. Dels för att förstå ljudets roll i atmosfärskapandet, dels för att förstå den roll musiken har när den används. Mina resultat visar att musiken inte är undandömd eller överskuggad av ljudeffekter eller

Kim Hollfast

bakgrundsljud. Musiken skulle inte ha samma inverkan om den användes hela tiden. Analysen visar en musikanvändning som utnyttjar det faktum att spelaren inte hör mycket musik i majoriteten av speltiden. Nivåerna Hunter's Dream och Yahar'ghul är exempel på situationer där kontrasten mellan musik och musiklöst skapar en atmosfär som är både rik och slagkraftig. Kören i verket Hail the Nightmare är tillräcklig för att ge rysningar. Det är också en chock att musik plötsligt hörs. Verket Hunter's Dream ger nivån med samma namn en lugn atmosfär som ger en känsla av säkerhet. Utan musik skulle de här nivåerna inte skilja från övriga nivåer i Bloodborne, men eftersom musik används skapas ett ytterligare lager som gör att stämningen och atmosfären är annorlunda än resten av spelet.

Kampsituationernas musik skiljer sig mycket från bakgrundsmusiken. Min första tanke när jag samlade mitt material var att musiken påminner om filmmusik. Senare insåg jag att det finns tydliga skillnader. För det första bestämmer spelaren när musiken börjar spela, i och med att hen väljer när striden börjar. För det andra kan musiken förändras i en kampsituation beroende på hur mycket skada fienden tagit, vilket ger en kampsituation en ytterligare nivå som saknas i film. Atmosfären i kampsituationerna är olika, beroende på vilken strid det är frågan om. Verket Cleric Beast är komponerad för en kör, och musiken är igenkännbar som den musik som spelas i striden mot Cleric Beast. Verket The Hunter är komponerat för kör endast i verkets andra del. Atmosfären blir olika, eftersom fienden och musiken är olika. I analysen lyfter jag fram att musiken i kampsituationerna är mera komplex än bakgrundsmusiken. Orsaken är att kampsituationerna är stora händelser som kräver storslagen musik. Därför är atmosfären mest intensiv i den här typen av situationer.

Det har tidigare forskats i spelljud och spelmusik, men förvånansvärt lite har skrivits om sparsam musikanvändning. Avhandlingen visar hur spelljud och spelmusik skapar atmosfär i ett spel där musikanvändningen är sparsam. Däremot kommer inte andra spelares uppfattningar om atmosfären fram i avhandlingen. Vidare studier kunde därför genomföras för att få fram ett bredare perspektiv på hur sparsam musikanvändning kan ha en inverkan på atmosfär, stämning och inlevelse.

Min studie i spelljudet och spelmusiken i Bloodborne borde inte ses som heltäckande analys av ämnet. I min materialinsamling och forskning har jag gjort avgränsningar

Kim Hollfast

för att kunna besvara min forskningsfråga. Min avhandling bidrar med ett ytterligare perspektiv på ljud och musik i spel. Det här är ett perspektiv som i framtiden kan vidare utforskas. Mer forskning kunde göras till exempel om FromSoftwares spel eller andra spel där genrekonventionerna gällande antingen ljud eller musik avviker från majoriteten. Om det här genomförs blir förståelsen av spelljudet bredare och nya perspektiv kan bildas.

Kim Hollfast

Referenser

Forskningsmaterial

FromSoftware (2015) *Bloodborne* [spelad på PS4]. Japan Studio.

Amon, Ryan (2015) *Hail the Nightmare*. Sony Computer Entertainment Inc.
<<https://open.spotify.com/album/5nRwiGsiEtrFN847UULpzL>> [läst 5.11.2020]

Amon, Ryan (2015) *Hunter's Dream*. Sony Computer Entertainment Inc.
<<https://open.spotify.com/album/5nRwiGsiEtrFN847UULpzL>> [läst 5.11.2020]

Amon, Ryan (2015) *Hunter's Dream*. Transkription av Wright, Spencer (2016),
<<https://musescore.com/user/5936881/scores/2293211>> [läst 13.8.2020].

Amon, Ryan (2015) *Moonlit Melody*. Sony Computer Entertainment Inc.
<<https://open.spotify.com/album/5nRwiGsiEtrFN847UULpzL>> [läst 5.11.2020]

Amon, Ryan (2015) *The Hunter*. Sony Computer Entertainment Inc.
<<https://open.spotify.com/album/5nRwiGsiEtrFN847UULpzL>> [läst 5.11.2020]

Saitoh, Tsukasa (2015) *Cleric Beast*. Sony Computer Entertainment Inc.
<<https://open.spotify.com/album/5nRwiGsiEtrFN847UULpzL>> [läst 5.11.2020]

Saitoh, Tsukasa (2015) *Cleric Beast*. Transkription av Zuluga, Jvan Daniel (2019),
<<https://musescore.com/user/28618231/scores/5704652>> [läst 22.10.2020].

Litteratur

Arsenault, Dominic (2014) "Action". *The Routledge companion to video game studies*. Red. Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard. New York: Routledge. Sid. 223–231.

Brenton, Harry, Gillies, Marco, Ballin, Daniel, Chatting, David (2005) "The uncanny valley: does it exist and is it related to presence?"
<<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Uncanny-Valley-%3A-does-it-exist-Brenton-Gillies/a1efc262f96d83b91986cfef14f34b7488230f67#extracted>> [läst 8.11.2020]

Kim Hollfast

Bridgett, Rob (2011) "Dynamic Range: subtlety and silence in video game sound". *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Red. Collins, Karen. Hampshire: Ashgate Publishing Limited. Sid. 127–133.

Burn, Andrew (2014) "Role-Playing". *The Routledge companion to video game studies*. Red. Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard. New York: Routledge. Sid. 241–249.

Bush, Tracy W., Scott Gershin, Martin H. Klein, Adam Boyd, and Sarju Shah (2007). "The Importance of Audio in Gaming: Investing in Next Generation Sound.". Paper presented at the annual Game Developer's Conference, San Francisco, March 4–9.

Collins, Karen (2008) *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.

Collins, Karen (2013) *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: The MIT Press.

Cox, Trevor J. (2008) "Scraping Sounds and Disgusting Noises". *Applied Acoustics* 69. Sid. 1195–1205.

Gregersen, Andreas & Grodal, Torben (2008) "Embodiment and Interface". *The video game theory reader 2*. Red. Perron, Bernard & Wolf, Mark J. P. New York: Routledge. Sid. 65–83.

Grimshaw, Mark (2014) "Sound". *The Routledge companion to video game studies*. Red. Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard. New York: Routledge. Sid. 117–122

Halberstam, Edith (1995) "Parasites and Perverts: An Introduction to Gothic Monstrosity". *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Duke University Press. Sid. 1–27.

Jørgensen, Kristine (2006) "On the Functional Aspects of Computer Game Audio". Proceedings of the Audio Mostly Conference 2006. Piteå: Interactive Institute, <<http://bora.uib.no/handle/1956/6734>> [läst 14.10.2019].

Jørgensen, Kristine (2011) "Left in the dark: playing computer games with the sound turned off". *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Red. Collins, Karen. Hampshire: Ashgate Publishing Limited. Sid. 163–176.

Kim Hollfast

Kolossa, Alexander (2020) "Hail the nightmare: Music, sound and materiality in Bloodborne". *The Soundtrack, Volume 11, Numbers 1-2*. Sid. 23–38.

Kondo, Koji (2007) "Painting an Interactive Musical Landscape" Paper Presented at the Annual Game Developer's Conference, San Francisco, March 4–9.

Ralickas, Vivian (2007) "'Cosmic Horror' and the Question of the sublime in Lovecraft". *Journal of the Fantastic Arts, Vol. 18, no. 3, 2007*. Sid. 364–398.

Saltz, David. Z. (1997) "The Art of Interaction: Interactivity, Performativity, and Computers". *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 55 (2). Sid. 117–127.

Scaturro, Peter, Kouneva, Penka, & Fowler, Jim (2016) "The Gothic Horror Music of Bloodborne". Game Developer Conference, Moscone Center, San Francisco, CA, March 14–18, <<https://www.gdcvault.com/play/1023339/The-Gothic-Horror-Music-of>> [läst 5.11.2020].

Summers, Tim (2016) *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press

Van Elferen, Isabella (2016) "Hyper-Cacophony: Lovecraft, speculative realism, and sonic materialism". *The Age of Lovecraft*. Red. Cederholm, C. H. & Weinstock J. A. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press. Sid. 79–96.

Ward, Mark (2010) "Voices, videogames, and the technologies of immersion". *Voice: vocal aesthetics in digital arts and media*. Red. Neumark, Norie, Gibson, Ross, van Leuween, Theo. Cambridge: The MIT Press. Sid. 265–277.

Young, Kenny (2009) "Sackboys Voice: Full of Eastern Promise. *Sound Spam*, <<https://gamesound.org/2009/sackboys-voice-full-of-eastern-promise/>> [läst 5.11.2020].