



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA

BTH

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2024

Skapandet av tredimensionella svenska väsens personligheter med hjälp av formspråksmetoden

Clara Halin Aronsson | Maja Sunesson Ingemarsson

Handledare Siamak Khatibi

Examinator Sven Johansson

Abstrakt

Denna text undersöker om formspråket kan användas på ett effektivt sätt för att framhäva 3D-modellerade karaktärs personligheter. Undersökningen görs då det finns färre texter om formspråket för 3D-modellerade karaktärer än vad det finns för 2D-modellerade karaktärer. Formspråk är en metod för att skapa karaktärer där man använder tre huvudformer: triangel, rektangel och cirkel. Metoden menar att dessa former ger olika känslor till karaktären. Detta undersöks genom att använda gamla folktrons väsen som försvunnit med tiden och försöka få fram deras karaktärsdrag med hjälp av formspråket. Karaktärerna 3D-modelleras sedan i Autodesk Maya utefter den insamlade informationen om väsen och utefter de former som används ur formspråket. Undersökningen görs genom en Google formulär och semistrukturerade intervjuer för att få en bred uppfattning av hur deltagarna uppfattat karaktärerna. Till sist analyserades svaren för att se om karaktärsdesigner var lyckade. Det visade sig då att det delvis fungerar och att använda sig av formspråket men att sättet som karaktärerna var skapade med färg kan ha bidragit till detta resultat. Om karaktärerna får mycket dramatiska former förmedlas formens karaktärsdrag mycket bra men då ser karaktären mindre mänsklig ut.

Nyckelord: *3D, formspråk, karaktärsdesign, Svenska folktrons väsen, Autodesk Maya, kroppsform*

Abstract

This text examines whether shape language can be used effectively to highlight the personalities of 3D-modeled characters. The investigation is conducted because there are fewer texts on shape language for 3D-modeled characters compared to 2D-modeled characters. Shape language is a method of creating characters using three primary shapes: triangle, rectangle, and circle. The method suggests that these shapes convey different emotions to the character. This is explored by using old mythical creatures that have disappeared over time and attempting to capture their characteristics using shape language. The characters are then 3D-modeled in Autodesk Maya based on the collected information about the creatures and the shapes used in shape language. The investigation is conducted through a Google form and semi-structured interviews to gain a broad understanding of how participants perceived the characters. Finally, the responses were analyzed to determine whether the character designs were successful. It was found that shape language works to some extent, but the way the characters were created with color might have contributed to this result. If the characters have very dramatic shapes, the shape's characteristics are conveyed very well, but then the character looks less human.

Keywords: *3D, shape language, character design, swedish folklore beings, Autodesk Maya, Body shape*

Introduktion

Denna undersökning gjordes för att hjälpa personer intresserade av att skapa 3D-modellerade karaktärer och ta hjälp av formspråk för att skapa dem. Vi undersöker om detta är en effektiv metod att använda då vi inte hittade texter som tog upp metoden för 3D-karaktärer.

Vi introducerades till formspråk på en lektion under vår utbildning. Detta var ett intressant sätt att skapa karaktärer vilket vi båda ville lära oss. Vilket ledde till att vi gjorde efterforskningar i arbeten och artiklar om hur denna metod används. Det visade sig då att den används till största delen till 2D-karaktärer. Eftersom dessa arbeten endast är skapade med 2D-karaktärer ville vi undersöka om det skulle ge samma resultat med karaktärer skapade i 3D.

Vi valde att jobba med historiska väsen som gestaltning då historisk mytologi är ett gemensamt ämne för oss som vi finner intressant, men även för att väsen har börjat bli populärt igen i film, spel, böcker och tv-serier. Exempel på spel kan vara *Bramble: The Mountain King* (Dimfrost Studio, 2023), *Valheim* (Iron Gate Studio, 2021) och filmer som *Troll* (Uthaug, R, 2022).

Det finns flera varianter av väsen i svensk historia. Till exempel från den nordiska mytologi, sagor, folktrö och bondesamhällets folktrö som hade en äldre och en yngre version. Vi valde väsen från det svenska bondesamhällets folktrö av den yngre synen och att gestalta dem på det sättet som bondesamhället beskrev dem. Konstnärer såsom John Bauer (Figur 1) skapade vid en senare tidpunkt en annorlunda bild av de väsen som fanns. Dessa var, som man ser på Figur 1, mindre mänskliga, både de kvinnliga och de manliga.



Figur 1. Nationalmuseum. (u.d). John Bauer - "Ho, What a Pipsqueak Said the Troll", Bland tomtar och troll, 1912 - NMH 118-1982 - Nationalmuseum. [Illustration]. Lånad bild

Syfte och artikelns bredare bidrag

Syftet med arbetet var att skapa 3D-karaktärer med hjälp av formspråk. Formspråket används idag ofta för skapandet av 2D-karaktärer. Denna metod utgår från tre olika former för att förmedla karaktärens grova personlighetsdrag. Textens syfte är att undersöka om denna metod fungerar på ett pålitligt sätt på 3D-modellerade karaktärer. Därför blev frågeställningen "Hur påverkar formspråk synen på 3D-modellerade karaktärernas personlighet?". Undersökningens karaktärer är så människoliknande som möjligt, skapade med denna metod. Med detta menas att dessa karaktärerna inte har lika extrema former som en tecknad figur. Anledningen till detta arbete är att undersöka en lättförståelig metod för karaktärdesigners som jobbar med 3D-modellering. Metoden är lätt att implementera på alla sorters karaktärer då formerna är enkla och att det går att använda flera former i samma karaktär. Därför uppmuntras denna metod att användas för nya personer i området och då är det bra att ha en undersökning om metoden fungerar lika bra i 3D som den gör i 2D.

Anledningen till att undersökningen använde sig av den svenska folktröns väsen är för att visa hur dessa kunde sett ut på 1700-1800-talet. De var ett bra exempel på att visa hur de kunde sett ut, men även för att visa vad de gjorde. Samtidigt som metoden för formspråket testades för att ge väsenden den rätta känslan som de beskrevs i texterna.

Teoretiskt ramverk

Den litteratur som använts i denna undersökning är uppdelad i två kategorier, information om svenska folktroväsen och information om formspråk. Källorna som använts för formspråket var främst av relaterade arbeten. De flesta av dessa arbeten undersöker hur människor reagerar olika på tecknade karaktärer som är skapade med formspråket.

De väsen som använts i projektet är av en äldre version än den som ses i nutid. Majoriteten idag har koll på dessa väsen baserat på John Bauers målningar från sent 1800-tal (Figur 1). De väsen som syns i dessa målningar hade också versioner innan detta. I undersökningen användes en version av väsenden baserade på texter och artiklar från hur de kunde sett ut på ca 1700-talet. Denna äldre gestaltning valdes för att dagens människor sällan har någon uppfattning om dessa väsens utseende och funktion i denna tidsålder. Detta gjorde att undersökningen både kan göra folk intresserade av den tidens version av väsen, men också hjälpa oss i projektet. Väsendena var hjälpsamma för undersökningen då det behövdes karaktärer som människor inte hade förutfattade meningar om sedan tidigare.

Historia

De fyra olika väsen som använts för denna undersökning var menade att utspela sig på 1700-1800 talet. Informationen som hittades om dessa väsen var främst från faktaböcker och skönlitteratur om väsen.

Anledningen till att historia är viktigt, som Harrison, D. (2012) pratar om i sin text, är för att vi idag ska förstå om vi är på väg åt rätt håll i vissa situationer. Detta kan betyda att vi måste kolla bakåt i tiden då det kan vara liknande situationer som dragit oss nedåt förr. Han pratar även om hur man kan lära sig att inte bli manipulerad av falsk historia. Det gör också att vi lär oss varför vissa saker idag ser ut som de gör. Som exempel kan man ta vissa av de ritualer man gjorde för att motverka väsen förr i tiden. Vissa av dessa ritualer gör vi än idag, till exempel att man sätter ut gröt till tomten på julafton. Detta gjorde man förr för att hustomten skulle vara glad och fortsätta hjälpa till på gården (Institutet för språk och folkminnen, 2020). Idag har vi dessutom svårt att veta hur man tänkte att saker var förr i tiden eftersom de levde på ett mycket annorlunda sätt mot dagens människor. Hur de förklarade saker de inte förstod var annorlunda.

Skogsrået

Jäger, T., & Jäger, J. (2012) beskrev skogsrået som "*skogens drottning*". Hennes utseende beskrevs i andra texter som en ung, smal och mycket lång kvinna. Hon hade långt hår ned till knäna (Schön, E, 2010) och djuriska drag som i till exempel svans och ögon (Schön, E, 1996). Skogsråets mest säregna drag var att ryggen hade utseendet av en murken trädstam och att hon hade svans som oftast hade utseendet av en ko-, häst- eller rävs svans. Dessa drag hade hon oftast bara en av, men det förekom också att hon hade både svans och murken trädstam i ryggen. I denna undersökning hade hon båda för att göra henne så tydlig som möjligt.

Skogsrået ville att män skulle följa med henne till skogen och ha samlag med henne (Schön, E, 2010). Om männen gjorde detta kunde de få lycka på olika sätt som till exempel jaktlycka. Om de inte gjorde som hon sa kunde hon göra så de alltid missade sitt mål hur bra man än siktade.

Maran

Maran hade inte alls lika mycket beskrivande ord i texterna som skogsrået. I Institutet för språk och folkminnens text om maran (2021) så beskrivs hon:

”I sägnernas värld var Maran ofta en ung vacker kvinna, även om hon också kunde skildras som en otäck äldre dam. Men maran kunde också vara en man eller visa sig i formen av ett lurvigt djur, ibland som en katt, ibland som en hund. I ett par fall var maran en fågel, oftast en uggle.”

Institutet för språk och folkminnen (2021)

I texten beskrivs maran vara en kvinna som fått en förbannelse eftersom hennes mamma använt magi som smärtstillande under födseln. Maran var under dagen en person som alla andra, men på natten var hon tvungen att hitta någon att plåga när denne sov. Det var vanligt att maran var en kvinna med rött hår (Schön, E, 2004). I andra delar av landet beskrevs hon som antingen en kvinna som var avundsjuk och frivilligt förvandlade sig till en mara (Institutet för språk och folkminnen, 2021) eller en gengångare av en ogift kvinna (Schön, E, 2004).

Jätte

Jättarna sågs som en egen folkstam (Hyltén-Cavallius, G, 2018) och man trodde att de hade funnits länge, då jättar förekommer både i Bibeln och Koranen (Institutet för språk och folkminnen, 2021).

Jättar var ofarliga, de bodde på landet och levde som människor (Hyltén-Cavallius, G, 2018).

Storleken på jättarna var något som varierade mellan olika texter. Enligt Jäger, T., & Jäger, J. (2012) kunde en del vara större än storvuxna människor, andra var stora som berg. Enligt Schön, E. (1996) var människor som myror för jättarna.

Jätten var det enda väsendet som var justerat för undersökningen för att passa in på den bestämda tidsperioden då han har funnits under längre tid.

Enligt Jäger, T., & Jäger, J. (2012) beskrevs jättarna som groteskt fula, kraftiga och starka samt att de inte var intelligenta.

Troll

Troll var som en egen folkstam och hade vissa saker som skilde dem utseendemässigt från människor. Det som skilde dem från människor var att det kunde sticka ut en svans från kjolen eller byxbenet enligt Schön, E. (1996). Deras hy kunde ha en grönaktig nyans enligt Egerkrans, J. (2013). Små saker som kunde urskilja trollen från människorna var att de hade lite skeva ansiktsdrag, lång näsa, stora öron och ögon (Egerkrans, J, 2013; Institutet för språk och folkminnen, 2021; Schön, E, 2004). Troll kunde vara allt från groteskt fula till väldigt vackra men de kvinnliga trollen sågs alltid som vackrare än mänskliga kvinnor (Egerkrans, J, 2013). Storleken på dem kunde variera, de kunde vara kortare än människor men också längre (Schön, E, 2004; Schön, E, 2000). Klädseln var oftast otroligt fin för trollmän och trollkvinnor (Institutet för språk och folkminnen, 2021; Schön, E, 2000; Wall, T, 2022). Trollens liv var annars väldigt likt människors.

”De bakade, tvättade, kärnande smör och utförde andra människosysslor. Emellanåt umgicks troll och människor och kunde hjälpa varandra.”

Institutet för språk och folkminnen, 2021.

De var som människor, var man trevlig mot dem var de trevliga tillbaka. Dock fanns det de troll som var tjuvaktiga och stal saker. Vissa kidnappade människor och bytte bort sina trollungar mitt i natten mot ett människobarn (Wall, T, 2022). Med vuxna människor kallades det bergtagning och med barn kallades det för bortbyting.

Formspråk

Formspråk var ett sätt att designa karaktärer med hjälp av former för att förmedla karaktärens personlighet. Dessa former var primärt triangel, cirkel och rektangel men kunde också vara former som stjärna och timglas. Denna undersökning fokuserade på de primära formerna, känslor och karaktärsdrag de förknippas med. Formerna kunde också kombineras, vilket kunde ge karaktären en mer detaljerad personlighet om det inte görs på ett överdrivet sätt (Figur 19).

Formspråket var viktigt att förstå för att de olika formerna i karaktärerna skulle förmedla rätt personlighet. Just för att man inte ville att karaktären ska stå för något man inte tänkt i designprocessen (Tillman, B. 2012). Man kunde blanda två olika former för att ge ett extra intryck, men det var viktigt att förstå grunderna till vad de primära formerna stod för (Tillman, B. 2012).

Triangel

Aggression, energi, lurighet, konflikt, spänning; dessa ord kan en triangelform stå för inom karaktärsdesign (Tillman, B. 2012). Om triangeln spets pekar nedåt kan den ge ifrån sig en känsla av att vara atletisk, men det är även många antagonister som har en triangelform då det visar mer på deras spetsighet och att de försöker balansera på sin punkt (Mattesi, M., 2012). Om spetsen pekar uppåt kan den ses mer som att den är fast och stabil som en pyramid enligt Mattesi, M. (2012).

“The triangle is the most dynamic of all basic shapes because of its strong angles. Used with force, it is like an arrow, directing energy from one location to another”

Mattesi, M. (2012).

Triangeln var den form som oftast beskrevs som farlig, oförutsägbar och skarpsint. I undersökningarna utförd av Jensen (2015) och Fjällstedt, (2016) kom de separat fram till samma slutsats, att skarpa kanter i karaktärer delvis påverkade människors uppfattning åt det aggressiva hållet jämfört med samma figur i en rundare form. Som exempel på detta finns Super Mario och Wario (Figur 3 och 4). Dessa figurer var lika på många sätt som klädsel men om man kollade på detaljer så kunde man se att Wario (Figur 4) har fler spetsiga former. Detta syntes i till exempel mustasch, skor och öron.



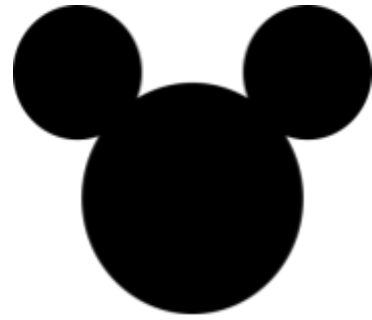
Figur 2. Halin, Aronsson. C. (2024). *Formspråk triangel*. [Egen bild]. Figur till vänster har majoriteten uppåtriktade trianglar medan den till höger har majoriteten nedåtriktade trianglar.



Figur 3, Kiara Haley. (29 Juli 2011). *Mario*. [Bild]. Lånad från Flickr.com.



Figur 4, themarioman56. (sep 30 2021). *Wario* [Bild]. Lånad bild.



Figur 5. Philroc. (23 Juni 2023). *Mickey Mouse*. [Illustration]. Lånad vild från Wikipedia.com

Cirkel

Cirkeln var den mest vänliga formen av dem alla, då den inte hade några kanter eller spetsar. Eftersom den var rund är formen mjuk och säker vilket även kan speglas i karaktärer som till exempel Musse Pigg (Mattesi, M, 2012). Där hans huvud består av tre runda cirklar, öron och huvud, Figur 5. Fullständighet, graciös, lekfullhet, tröstande, enhetlig, skydd, barnslig; dessa orden är något man tänkte på när man såg en karaktär med cirkel-formspråk (Tillman, B. 2012). Cirkeln förmedlar oftast som ovan nämnt en känsla av skydd, lekfullhet och barnslighet i jämförelse med de mer kantiga formerna. Cirkulära former kunde ge tankar av fred, godhet, mjukhet, säkerhet och helhet, vilket ofta var saker som kopplats till kvinnor. Formerna kunde även ses som tomhet, ensamhet, magi och mysterium enligt 21 Draw. (2019). I texten av Zelander Bävholm, C. (2013) skrev författaren:

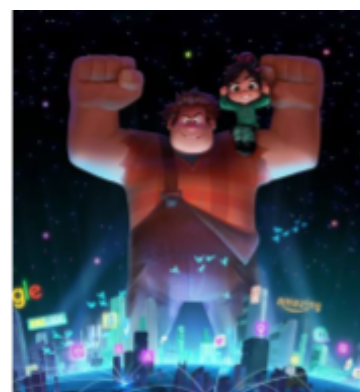
“Arga ansiktsuttryck innehåller fler vinklar; till exempel ögonbrynens lutning. Glada ansiktsuttryck har desto fler runda och kurviga former; till exempel de rundade kinderna och läpparnas båge hos ett leende.”.

Zelander Bävholm, C. (2013)

De karaktärer som oftast hade runda former var protagonisterna. Detta för att känna medkänsla och vilja beskydda karaktären. Ett bra exempel för detta är Super Mario (Figur 3), om man kollar på bilden ser man att det mesta är runt, men om man kollar på Wario (Figur 2) som är antagonistiska versionen av Mario, är han mer triangulärt utformad.

Rektangel

Stabilitet, trovärdighet, ärlighet, ordning, överensstämmelse, säkerhet, likvärdighet och maskulinitet; dessa var några av de orden man tänkte på när man såg en rektangel- eller fyrkantig form (Tillman, B. 2012). Den rektangulära formen var mellantinget mellan cirkeln och triangeln. Denna form användes ofta på karaktärer som skulle se starka och något hotfulla ut men



Figur 6. AntMan3001. (2016). *Wreck-it Ralph 2 Announced!*. [Illustration]. Lånad bild. CC BY-SA 2.0 DEED

ändå snälla till en viss grad. De var ofta till exempel riddare, superhjältar och ledare. Eftersom dessa roller ofta spelas av män har detta blivit den form som anses som manlig.

Ett bra exempel på detta var karaktären Röjar Ralf från filmen med samma namn, Figur 6. Där huvudkaraktären är en del av ett digitalt spel där han är antagonisten i spelet som går ut på att han ska förstöra ett hus. När han sedan räddar spelvärlden blir Ralf protagonisten i filmen.

Metoder och gestaltungsprocess

I början av undersökningen gjordes efterforskning om olika väsen för att hitta de väsen som skulle passa undersökningen bäst. Dessa skissades sedan upp med kläder från den bestämda tidsåldern och med formspråk i åtanke. När skisserna var klara började 3D-modelleringsprocessen och till sist undersökningen av de färdiga karaktärerna.

Skisser

För skisserna till karaktärerna användes böcker och artiklar som till exempel Schön, E. (2004, 2005) och Hildingson, K. (2024) för att hitta deras karaktärsdrag, kläder och allmänna utseende. Här hittades också hur dessa karaktärer var och hur de betedde sig mot människor. Dessa saker användes sedan för att skapa karaktärer baserade på olika former beroende på personlighetsdrag och tidens mode.

Skogsrå

I Älvor, troll och talande träd (Schön, E, 1996) skrev författaren att hon hade på sig en vacker klänning med en huvudbonad och i Älvor, vättar och andra väsen (Schön, E, 1996) hade hon en vitaktig kjortel med mörka fläckar likt en björkstam. Detta med torr koda som örhängen och svarta tåvassa skor. Dessa beskrivningar överlappande vilket gjorde att hon fick en vit kjortel med mörkare fläckar (Figur 7). Från texten Älvor, vättar och andra väsen (Schön, E, 1996) togs en stor del av informationen om hennes kläder då denna hade information om smycken och skor vilket ingen annan text hade.

Formspråk

Dessa drag behövde synas i hennes utseende: förförisk, attraktiv, självsäker och lite slug. Formspråket som triangeln gav var därför en bra form då den oftast sågs som negativ. Skissen utgick därför från formen till vänster i Figur 2.

Rektangeln användes också för skogsrådet för att ge en känsla av ärlighet och ordning. Detta eftersom hon behövde få folk att följa med henne och tro på henne.



Figur 7. Halin, Aronsson, C. (2024). *Skogsrået skiss*. [Egen bild]. Skogsrået formspråk.



Figur 8, Nordiska museet. (2020). *Påklädning 1700-talet*. [Fotografi]. Lånad bild. CC BY-NC-ND 4.0



Figur 9. Halin, Aronsson, C. (2024). *Marans skiss*. [Egen bild]. Marans formspråk

Mara

För att rita upp hur hon kunde sett ut användes bilder och tavlor på hur kvinnor runt 1700-talet såg ut (Figur 8).

Formspråk

Marans formspråk utgick också från trianglar som skogsråets men de pekade nedåt istället för uppåt (Figur 9) vilket skulle ge en mer aggressiv personlighet.



Figur 10, Nordiska museet. (2020). *Påklädning 1700-talet*. [Fotografi] Lånad bild. CC BY-NC-ND 4.0



Figur 11. Sunesson, Ingemarsson, M. (2024). *Jätten* [Egen bild]. *Jätten* skiss och formspråk

Jätte

För att få det mer passande för 1700-1800-talet behövdes egna spekulationer dras för klädseln. Under den äldre synen på jättar hade de skinnkläder, men under den yngre synen hade de mer vanliga kläder som bondesamhället hade (Figur 10). Enligt Hyltén-Cavallius, G (2018) var jättarna väldigt rika och kunde därför bära riktiga kläder.

Formspråk

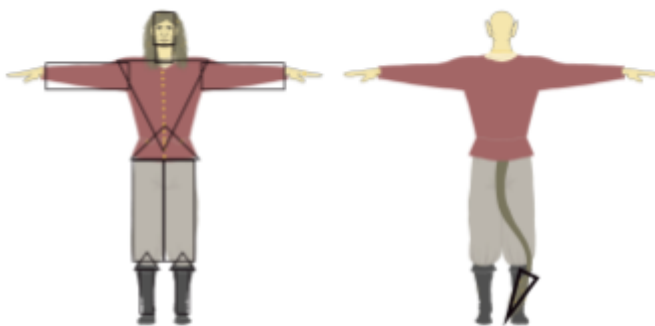
För att få fram jättens kvaliteter användes cirklar och rektanglar som former för att ge honom den rätta känslan enligt formspråkets grunder. Cirklar användes för att visa att han var beskyddande av sitt folk och även lekfullhet (Tillman, B. 2012). Det användes främst i ansiktsformen, men även runt magen (Figur 11) för att samtidigt visa på att han var kraftig och stor. Rektanglar användes för att visa på att jätten var stabil, maskulin och något hotfull (Tillman, B. 2012).

Troll

Då trollet var ett rikt väsen hade han fin klädsel. Detta visas med stark röd färg och smycken (byttes ut mot hatt senare i processen). Svansen var i många källor gömd i byxbenet men för att den skulle synas bättre visades den utanför kläderna. Mycket inspiration om trollets kläder togs från *Historia om mode, utseende och hygien* (Hildingson, K. 2024) samt *Manligt mode under 500 år* (Släkt-historia 2023), Figur 13 . För att de är trovärdiga källor om kläder på 1700-talet.

Formspråk

För att få fram trollets karaktärsdrag användes rektangel och triangel. I Figur 12 kan man se hur karaktären är tänkt. Triangelformen ska ge karaktären en känsla av att den kan vara lurig och lite oförutsägbar (Tillman, B. 2012). Då man inte alltid visste vad som kunde ske om man stötte på ett troll. Det gav även en känsla av att vara atletisk med den större triangeln som pekar nedåt, men även med de resterande trianglarna som pekade uppåt för att ge en mer stabil och balanserad känsla. Rektangelns form användes i syfte att visa på ordning och ärlighet (Tillman, B. 2012), men också starkt, något hotfullt och möjligen snällt till en viss grad.



Figur 12. Halin, Aronsson, C. (2024). [Egen bild].
Egen skiss gjord i Photoshop



Figur 13.
Släkt-historia. (2023).
Manligt mode under 500 år: [illustration].
Lånad bild

3D-modellering av karaktärer

3D-modelleringsprocessen började med att skapa bas-kroppen. Den skapades genom att göra två modeller, en man och en kvinna (Figur 14 och 15). Baskropparna skapades båda på liknande vis genom att börja modellera halva bålen och huvud delade längs ryggraden, sedan ena armen och ett ben för att sedan sätta ihop dessa. Detta skapade den ena sidan av kroppen. Denna sida kopierades, spegelvändes och sattes ihop med andra sidan för att skapa den kompletta baskroppen. Kropparna användes sedan till de olika karaktärerna genom att ändra kroppsformen för att passa skisserna ovan. Nästa steg i karaktärs processen var kläderna som skapades med till exempel verktygen nCloth i Autodesk Maya. Detta verktyg hjälpte till att göra kjolarnas form rätt. Sist skapades texturen, för att göra dessa använde vi programmet Adobe Photoshop och dess AI-funktion för att skapa mönster. Vi skapade bilderna för undersökningen genom att rendera dem i Autodesk Mayas renderingsverktyg Arnold. Här ljussatte vi scenerna och skapade bakgrunder.



Figur 14. Sunesson, Ingemarsson, M. (2024). *Baskropp man*. [Egen bild]. Egen renderad bild av baskropp man.



Figur 15. Halin, Aronsson, C. (2024). *Baskropp kvinna*. [Egen bild]. Egen bild av baskropp

Skogsrå

Skogsrådet hade en lång klänning för att visa på hennes kroppsform då hon skulle ha en triangelbaserad karaktär. Klänningen gjordes ljus istället för andra färger från tiden för att framhäva hennes svans och murkna trädstam i ryggen. Hon beskrevs som att ha långt blont hår ner till knäna (Schön, E, 2010). Det var svårt att göra detta så att håret inte täckte de murkna trädstammen i ryggen.

Mara

Maran hade mycket lite information att hitta om hennes utseende. Det som skrevs var att hon hade långa, smala fingrar. Det sades i Älvor vättar och andra väsen (Schön, E. 1996) att maror var kvinnor som inte fick fästman, rödhåriga kvinnor eller en kvinna som under sitt liv letat efter make men aldrig fått gifta sig (Schön, E. 2004). Dessa pekade på att hon såg ut som vilken kvinna som helst när det gäller kläder fast med rött hår. Därför baserades kläderna på Figur 9. Överdelen passade bra då hon skulle ha smal midja med breda axlar.

Jätte

Den specifika modelleringen för jätten var att få in den runda magen, som skulle likna en ölmage och få in den kraftiga kroppen. Ett rundare ansikte för att ytterligare tydliggöra att han är större än en normal människa. Jätten var menad att vara grotesk samt ful (Jäger, T, & Jäger, J, 2012), vilket slutade med att han blev flintskallig, ojämn hy och mörka ringar under ögonen.

Jättens klädsel inspirerades av det rikare bondesamhället. Där kläder gjordes med tre lager på överkroppen, en underskjorta i linne, en väst i filt och en kappa som också var tänkt att vara gjord av filt. Byxorna gjordes av ett material som är tänkt att vara lite styvt, strumporna av ull och skorna av skinn. All denna inspiration till jättens klädsel hittades på Kurage -Hantverk, historia och reenactment (2016) samt på Nordiska museet (2020). För texturen av kläderna användes neutrala färger för att vara mer rätt för den tidsåldern.

Troll

“Det kunde vara oproportionerligt stora öron, en stor näsa eller kanske rent av en svans som stack fram. Ibland sades trollen även vara väldigt vackra eller ha ovanligt fina kläder.”

Älvor, vättar och andra väsen (Schön, E. 1996)

Detta användes för trollets skiss tillsammans med inspiration från bilder från Historia om mode, utseende och hygien (Hildingson. K. 2024). Schön, E. (2000) som skrev: *“I regel såg det ut som vanliga människor, bara mycket vackrare och mer välklädda”*

När det sedan var dags att modellera kläderna behövdes lite ändringar för att mer passa en rik person under den bestämda tidsperioden. Där inspirationen togs ifrån Släkt-historia (2023) samt SO-rummet (2024). Kappan gjordes längre, byxorna mindre pösiga, en typ av scarf och en hatt lades till för att passa bättre.

Undersökning

Undersökningen var en fallstudie, vilket är en detaljerad undersökning om ett specifikt ämne för ett specifikt sammanhang. I detta fallet var det ett formspråk för karaktärsdesign. En fallstudie är en bra metod att använda när man har en undersökning, master- eller kandidatarbete. Då kan man hålla sig fokuserad på ett ämne när man inte har tid eller möjlighet för en större undersökning (Scribbr, u.d.). I undersökningen användes semistrukturerade intervjuer och enkäter för att samla in data. Två undersökningsmetoder användes för att få en bredare blick om hur respondenterna svarat lika eller olika beroende på metod. I båda undersökningsmetoderna användes samma tre huvudfrågor samt karaktärsbilder (Figur 16, 17, 18, 19) för att göra metoderna så jämlika som möjligt. De semistrukturerade intervjuerna hade följdfrågor efter huvudfrågorna för att ge mer detaljerade svar. Enkäten skapades med google formulär då detta var ett enkelt verktyg att lära sig använda, samla in samt sammanställa data på ett snabbt och smidigt sätt.

Enkäten skickades ut på sociala medier för allmänheten att besvara. Intervjuerna gjordes med människor bekanta med oss. Frågorna som användes i enkäten och intervjuerna var för att ge deltagarna möjligheten att prata så fritt som möjligt. Dessa frågor ställdes till varje karaktär efter deltagaren blivit visad en bild där fram- och baksida av karaktären visas.

Hur gammal är du? Kön?

Val för kön: man, kvinna, annan och vill ej svara

Ålder och kön användes för att få en uppfattning om det var någon variation på hur man svarade på frågorna.

Vilka personlighetsdrag har denna person?

Denna fråga var först för att få deltagarna att leta efter detaljer i bilden och att ge dem en bild av vem karaktären är.

Hur skulle du säga att denna karaktär betar sig mot dig?

Här får deltagaren gräva djupare in i karaktären och sätta den i ett sammanhang eller situation. Beroende på den omgivning man i huvudet sätter karaktären kan man ofta tolka en persons avsikter.

Skulle denna karaktär vara en protagonist eller antagonist i en berättelse?

Val: Protagonist, antagonist, inget av de och vet ej

Denna fråga var för att ge ett mer direkt svar på hur deltagaren uppfattade karaktären.

Dessa bilder användes för enkät och intervjuer för att presentera karaktärerna:



Figur 16. Halin, Aronsson. C. (2024). *Skogsrået*. [Egen bild]. Egen renderad bild av skogsrået



Figur 17. Halin, Aronsson. C. (2024). *Mara*. [Egen bild]. Egen renderad bild av maran



Figur 18. Sunesson, Ingemarsson,. M. (2024). *Jätten*. [Egen bild]. Egen renderad bild av jätten



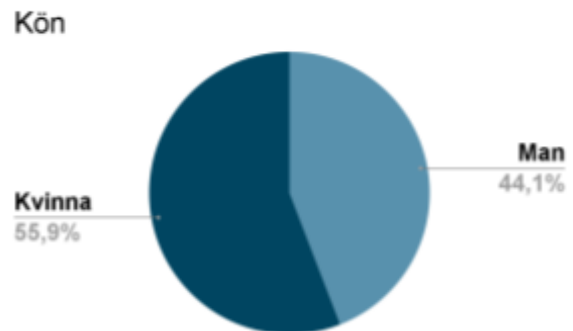
Figur 19. Sunesson, Ingemarsson,. M. (2024). *Troll*. [Egen bild]. Egen renderad bild av trollet

Resultat

I undersökningen deltog totalt 34 personer varav 10 intervjuer. I diagrammen ovan syns resultaten för ålder (Figur 20) och kön (Figur 21). Åldern på deltagarna var utspridda, från 19-87 år med en majoritet i yngre tjugooårsåldern. I Figur 21 kan man se könet på deltagarna vilket var mycket jämnare än förväntat med endast cirka 21% skillnad mellan män och kvinnor.



Figur 20. *Hur gammal är du?*. [Diagram]. Ett diagram över de deltagandes ålder.



Figur 21. *Kön?*. [Diagram]. Ett diagram över de deltagandes kön.

Vilka personlighetsdrag har denna person?

Skogsrådet analys

Majoriteten såg henne med positiva karaktärsdrag både i enkäten (Figur 22) och intervjuerna (Figur 23). Flera hade sett henne som religiös på något stadie och att deltagarna har kopplat det som gott. Exempel på dessa svar var nunna och piga. I intervjuerna (Figur 23) såg 40% henne som ond/negativ för att hon ser hård eller sträng ut. Medan det i enkäten (Figur 22) var det 21,7% som såg henne som ond/negativ för att de såg henne som ledsen, sval eller någon som skulle kunna straffa någon.



Figur 22. *Enkät: Skogsrådet*. [Diagram]. Svar om skogsrådets personlighetsdrag från enkäten.



Figur 23. *Intervju: Skogsrådet*. [Diagram]. Svar om skogsrådets personlighetsdrag från intervjuerna.

Maran analys

För maran var den översvallande majoriteten av svaren negativ/hotfull i både enkäten (Figur 24) och intervjuerna (Figur 25). Flera tog upp att det var ögonen som en anledning till att hon såg elak ut. Vissa tog även upp hudfärgen och att hon såg benig ut som anledningar.



Figur 24. *Enkät: Maran*. [Diagram]. Svar om marans personlighetsdrag från enkäten.



Figur 25. *Intervju: Maran*. [Diagram]. Svar om maran personlighetsdrag från intervjuerna.

Jätten analys

Jätten uppfattades i enkäten (Figur 26) som negativ och i intervjuerna (Figur 27) som positiv. Han beskrevs ofta som en ambitiös och självsäker person som inte har något emot att ryta till. Det tolkades även ofta som att han var korkad och klumpig. I denna undersökning såg vi korkad och klumpig som negativ. Han beskrevs av många också som någon man inte skulle tänka mycket på (Neutral/vet inte), alltså att han inte hade några drag som stack ut.



Figur 26. *Enkät: Jätten*. [Diagram]. Svar om jättens personlighetsdrag från enkäten.



Figur 27. *Intervju: Jätten*. [Diagram]. Svar om jättens personlighetsdrag från intervjuerna.

Trollet analys

Mellan enkät och intervjuer blev resultaten väldigt lika. Majoriteten uppfattade trollet på ett ond/negativt sätt med 80% på intervjun (Figur 29) och 79,2% på enkäten (Figur 28). Där var flera svar att han såg ut att vara lurig, ond, lömsk, sliskig och opålitlig. Det baserades på hans kroppsform, ansiktet samt klädseln. 10% på intervjuerna (Figur 29) och 12,5% på enkäten (Figur 28) uppfattade karaktären som neutral/vet ej. Inom denna kategorin var det mer att respondenterna och de som intervjuades beskrev karaktären med ord som var motsatsen av varandra och därför hamnade det i

denna kategorin. 10 % på intervjun (Figur 29) och 8,3% av respondenterna av enkäten (Figur 28) uppfattade karaktären på ett gott/positivt sätt. Det baserade vi på att några respondenter tyckte att han såg självsäker ut vilket vi tolkade som en positiv sak, men kan också vara av negativ grund.



Figur 28. *Enkät: Trollet*. [Diagram]. Svar om Trollets personlighetsdrag från enkäten.



Figur 29. *Intervju: Trollet*. [Diagram]. Svar om Trollets personlighetsdrag från intervjuer.

Hur skulle du säga att denna karaktär betar sig mot dig?

Skogsrå analys

I enkäten (Figur 30) och intervjuerna (Figur 29) beskrevs hon något annorlunda. I enkäten (Figur 30) tyckte de flesta att hon såg ut som att hon skulle vara trevlig/vänlig medan det i intervjuerna (Figur 29) var trevlig/vänligt och obehaglig/hotfull lika vanliga. Många tyckte även hon såg rädd och skygg ut samt att hon skulle vara neutral (alltså att hon endast känns vid personen). Hon beskrevs som vänlig i enkäten (Figur 30) med ord som snäll, trevlig, harmonisk, lugnande, bemöter med öppenhet och ödmjukhet. Hon fick här också hårda ord såsom elak, avvaktande, bitter, opålitlig och läskiga vibbar. I intervjuerna (Figur 29) var de goda orden till exempel vänlig, trevlig, artig och hövlig. Hon sågs även som mycket hård, vresig, avvaktande, korrekt och att hon kunde vara hotfull.



Figur 30. *Enkät: Skogsrådet*. [Diagram]. Svar om skogsrådets beteende från enkäten.



Figur 31. *Intervju: Skogsrådet*. [Diagram]. Svar om skogsrådets beteende från intervjuerna.

Mara analys

Maran beskrevs av den stora majoriteten i både intervjuer (Figur 33) och enkät (Figur 32) med ord som beskrev henne som obehaglig/hotfull. Några av orden som användes var elak, otrevlig, lömsk, skrämmande och kuslig men hennes beteende beskrevs också med ord som till exempel piga och zombie.

Respondenterna i intervjuerna (Figur 33) beskrev också att hon skulle vara blyg/skygg (20%) och ignorant (20%). I enkäten (Figur 32) beskrev dock deltagarna henne som trevlig/vänlig (17,4%) vilket ingen intervjuad gjorde. De ord som användes här var till exempel bra, glad och hjälpsam.



Figur 32. *Enkät: Mara*. [Diagram].
Svar om Marans beteende från enkäten.



Figur 33. *Intervju: Mara*. [Diagram].
Svar om Marans beteende från intervjuer.

Jätten analys

Här har lika stor procent beskrivit honom som obehaglig/hotfull i både enkät (Figur 34) och intervjuer (Figur 35), däremot är trevlig/vänlig betydligt mindre andel i enkäten (Figur 34). I enkäten (Figur 34) är några ord snällt, vill inte besväras, hjältemodigt, trevligt. Andra beskrev honom som att han skulle vara dryg, nedtryckande, argt/aggressivt, stöddigt och hotfullt. I intervjuerna (Figur 35) beskrevs han med ord som dominant, hjälpsamt, god, som en försäljare, lätt att prata med, trevlig och korrekt. Vissa såg honom som neutral, alltså som någon som är varken hotfull eller snäll, till exempel någon man ser när man är ute och går.



Figur 34. *Enkät: Jätten*. [Diagram].
Svar om Jättens beteende från enkäten.



Figur 35. *Intervju: Jätten*. [Diagram].
Svar om Jättens beteende från intervjuerna.

Trollet analys

De flesta tyckte att trollet troligen skulle bete sig obehagligt/hotfullt. Andelen som tyckte obehagligt/hotfullt var större i enkäten (Figur 36), hälften av de intervjuade (Figur 37) såg honom som trevlig, ignorant och neutral.

I enkäten (Figur 36) tyckte de med sina egna ord att han skulle bete sig: *“Hånat och pekat ut imperfektioner på mig.”*, *“Som att karaktären tror att den är bättre än mig och alla andra runtomkring.”*, *“Som Gasont”* och *“Han skulle få mig att teckna ett avtal med för många finstilla detaljer”*.

I intervjuerna (Figur 37) beskrivs han som vänlig, korrekt, aggressiv, ond, opålitlig, kaxig, flörtig men otrevlig, mansplaining, dryg, självsäker och ignorant.

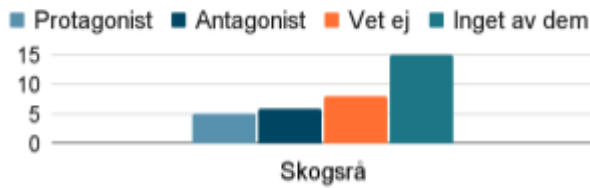


Figur 36. Enkät: *Trollet*. [Diagram]. Svar om trollets beteende från enkäten.



Figur 37. Intervju: *Trollet*. [Diagram]. Svar om Trollets beteende från intervjuerna.

Skulle denna karaktären vara en protagonist eller antagonist i en berättelse?



Figur 38. Protagonist/Antagonist, *Skogsrå*. [Diagram]. Svar om skogsråets plats i en berättelse.



Figur 39. Protagonist/Antagonist, *Maran*. [Diagram]. Svar om marans plats i en berättelse.



Figur 40. Protagonist/Antagonist, *Jättens*. [Diagram]. Svar om jättens plats i en berättelse.



Figur 41. Protagonist/Antagonist, *Trollet*. [Diagram]. Svar om trollets plats i en berättelse.

Denna fråga skulle använts som en kontroll för karaktärernas personligheter. Många personer visade sig inte veta vad orden betydde vilket gjorde svaren oklara då vi fick förklara meningen bakom orden i intervjuerna. Diagrammen ovan (Figur 38, 39, 40, 41) visar att flera såg skogsrået samt jätten som biroller och trollet samt maran som antagonister. Mara stämmer med andra ord överens bra med tidigare svar och trollet stämmer också ganska bra, bara att karaktären skulle vara en biroll med. Skogsrået borde varit mer av en huvudkaraktär och jätten stämmer bra med svaren.

Slutsats

Skogsrå

Skogsråets karaktär var meningen att vara vacker, självsäker, lockande och lite slug. Dessa drag försökte lockas fram med hennes kroppsform, kläder och färgläggning. I enkäten visade det sig att majoriteten såg henne som trevlig med inslag av hotfullhet, skygghet och otrevlighet. Detta var ett resultat som passar karaktären bra, kanske något för hotfullt/elakt. När det gäller formspråket är detta en mer hotfull form vilket visar på att hennes form hjälpt att skapa en uppfattning om hennes personlighet. Det är dock så att hon har majoriteten röster på goda karaktärsdrag vilket talar emot detta.

Skogsrådet beskrevs ibland med yrken som nunna och piga. Dessa yrken kan dock tolkas olika beroende på hur personer blivit påverkade av till exempel film och böcker. Detta gör att dessa svar kan variera lite beroende på hur personen som svarat tycker att yrket ses som.

På första frågan beskrev många att hennes ögon och rygg var stora faktorer till varför de svarade som de gjorde. Dessa drag kan tolkas olika beroende på deltagarens tidigare interaktioner med liknande karaktärer. Att hon såg lurig ut kan ha att göra med att man kunde se detaljer på ryggen som hon försökte dölja, till exempel att hon försökte gömma svansen med kjolen och hålet i ryggen med håret. Detta kan dock variera beroende på hur uppmärksam personen som svarar är på detaljer.

Mara

Marans röstades med överväldnande majoritet som en elak/hotfull karaktär. Detta passade karaktären mycket bra då hon skulle se hotfull ut. Eftersom hennes huvudsakliga karaktärsdrag var att plåga människor medan de sov. Vissa tyckte dock att hon såg trevlig och rädd ut vilket inte passade de tänkta personlighetsdrag. Hennes kroppsspråk byggde också på trianglar men hade en annorlunda uppbyggnad (Figur 2 Höger sida) som skulle få henne att se mer aggressiv ut än skogsrådet. Denna metod såg ut att ha fungerat mycket bra i kombination med kläder och färgläggning.

Marans färgläggning verkar ha en mycket stor roll i hur folk uppfattar hennes karaktär. Många av deltagarna påpekade ögonen som en faktor till varför hon såg läskig/obehaglig ut, detta för att de uppfattades som ljusa och även mörka i ett fall. Hon fick också kommentarer på att hon såg benig ut i ansiktet vilket i kombination med hudfärgen stärkte karaktären.

Jätte

Jättens drag skulle vara klumpig, korkad, stark, men stor. I undersökningen har han upplevts lite olika mellan enkäten och intervjuerna. Där resultaten har drivits mer åt den negativa sidan på enkäten och mer åt den positiva på intervjuerna. Hur han upplevdes i detta blev svårt för oss att avgöra då det i slutändan är lika mellan den positiva och den negativa synen. Det blev också en liten del som uppfattade karaktären som skygg. Vissa gav rätt ord som söktes för att beskriva honom i undersökningen, men de var inte en majoritet. Överlag skulle formspråket i denna karaktär förbättras för att få det till den tänkta personlighetsdrag.

Jätten sågs som en korkad person som ville väl men kunde ryta ifrån. Detta var ofta på grund av hans ansikte, men även kroppsform och kläder. Anledningen till att han inte sågs som något speciellt är troligen att han inte har några drag som sticker ut i varken utseende eller kläder.

Troll

Trollet sågs i undersökningen som mycket negativ men han skulle egentligen ses som en jämn blandning mellan känslorna om något lite åt det negativa hållet. I denna karaktärens fall var troligen kroppsformen för extrem för att visa vänlighet baserat på formspråket. I intervjuerna om beteende (Figur 37) var dock svaren betydligt närmre vad som önskats, men fortfarande för mycket negativitet. Trollets svans, öron och hatt vilket var stora delar av trollets indikationer verkade många deltagare haft svårt att se. Det kan bero på att bilden är lite för underexponerad. Karaktären jämfördes med Disney karaktären Gaston två gånger. Många uppfattade karaktären som besserwisser, att karaktären tror han är bättre än andra och sliskig, vilket är samma som Disney karaktären Gaston är.

Diskussion

Karaktärerna som visades upp på enkäten och intervjuerna var baserade på formspråk. Det var dock svårt att veta om svaren var mer baserade på kroppsform eller färgläggning. När det gäller maran till exempel var det flera som beskrev hennes utseende med hennes hudfärg, ögon och ansikte. Formspråket var också svårt att få in på ett naturligt sätt i en 3D-modellerad karaktär då de för det mesta skulle ha mänskliga proportioner. Trollet var ett bra exempel på detta. Hans kropp skapades med något extrema former. Hans skiss visar mycket på de trianglar som syns i 3D-modellen men den på överkroppen blev så triangulär att han blev lite omänsklig vilket kan bidra till att han blev tolkad som mer hotfull än tänkt. När trollet designades om fick ändringarna troligen en effekt som inte tänktes på när de lades till. Dessa ändringar var främst hatten men också hår, jacka och byxor. Med andra ord ändrades karaktären mycket utan tanke på dess konsekvenser.

Karaktärerna tog också betydligt längre tid att skapa på grund av att många problem uppstod med programmet Autodesk Maya som var mycket svåra att få svar på. Vi försökte till exempel först använda ett verktyg för att skapa realistiskt hår (nHair). Detta jobbades på i flera veckor men det blev inte bra. Därför ändrades det till en mer platt version (3D-objekt) som var enklare att hantera. Undersökningen som gjordes med enkäter och intervjuer hade tre frågor. Dessa frågor gav mycket breda svar som var svåra att tyda. Denna undersökning hade behövt minst en fråga där man fick ett mer konkret svar, till exempel med svarsalternativ eller att man fick skriva ett ord med mer detaljerade instruktioner. Bilderna som användes för att visa upp karaktärerna i undersökningen märktes också under intervjuerna att de var för mörka och för små vilket gjorde det svårt för deltagarna att se detaljerna i bilderna. Mörkheten i bilden kan också ha påverkat karaktärens intryck på deltagaren. Vi är väldigt nöjda med den mängden som tog sig tid att delta i vår undersökning då detta är viktigt för att få ett bra resultat. Det hade gärna fått vara fler deltagare, men med den tiden som fanns gick det över förväntan.

När det gäller att implementera formspråk i en 3D-karaktär fann vi mycket få källor på hur detta gjorts tidigare. Detta gjorde det svårt att designa en karaktär som implementerade detta så det såg naturligt ut från alla vinklar. Givetvis finns det 3D-karaktärer skapade med formspråk men dessa hade inga förklaringar om hur, vad vi kunde hitta.

Formspråket inom 3D modellerade karaktärer är något som sedan visade sig användas oftare än vi kunde hitta från början. Då visade det sig att vi inte har använt rätt ord vid sökningen av dessa texter. Så detta är då fel förstått från vår sida, för det finns mycket med formspråket för 3d modellerade karaktärer som concept art.

Sammanfattning/Avslutning

För att sammanfatta resultatet för denna undersökning är formspråket absolut ett val för att skapa 3D-karaktärer. Dessa karaktärer kan dock behöva förstärkning med färg, kläder och uttryck för att få fram det karaktärsdrag som önskas. Detta är något denna undersökning har missat att undersöka, om svaren från enkät och intervjuer baseras mer på form, uttryck eller färg. Då karaktärerna som använts varit färgade och inte vanliga otexturerade 3D-modeller (Figur 14 och 15). Många svar på denna undersökning har varit det som önskades. Vissa karaktärer fick dock bättre resultat än andra.

Källförteckning

Dimfrost Studio. (2023). *Bramble: The Mountain King* [PC]. Merge Games.

Egerkrans, J. (2 september 2013). *Nordiska väsen*. B Wahlströms.

Fjällstedt, S (2016) *FORMSPRÅK VS KARAKTÄRSBESKRIVNING*. [University of Skövde] DiVA.
<https://his.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A956288&dswid=-7430>

Harrison, D. (16 augusti 2012) *Varför är historia viktigt?*. Svenska Dagbladet.
<https://blog.svd.se/historia/2012/08/16/varfor-ar-historia-viktigt/>

Hyltén-Cavallius, G. (2018). *Wärend & Wirdarne*. Mimer bokförlag

Institutet för språk och folkminnen. (19 november 2020). *Tomtegubbe*. Institutet för språk och folkminnen.
<https://www.isof.se/lar-dig-mer/kunskapsbanker/lar-dig-mer-om-vasen-i-folktron/vasengalleriet/tomtegubbe#:~:text=Tomtegr%C3%B6t,han%20var%20omtyckt%20och%20uppskattad.>

Institutet för språk och folkminnen. (6 juni 2021). *Jättar*. Institutet för språk och folkminnen.
<https://www.isof.se/lar-dig-mer/kunskapsbanker/lar-dig-mer-om-vasen-i-folktron/vasengalleriet/jattar>

Institutet för språk och folkminnen. (7 juni 2021). *Mara*. Institutet för språk och folkminnen.
<https://www.isof.se/lar-dig-mer/kunskapsbanker/lar-dig-mer-om-vasen-i-folktron/vasengalleriet/mara>

Institutet för språk och folkminnen. (7 juni 2021). *Troll*. Institutet för språk och folkminnen.
<https://www.isof.se/lar-dig-mer/kunskapsbanker/lar-dig-mer-om-vasen-i-folktron/vasengalleriet/troll>

Iron Gate Studio. (2021). *Valheim* [PC]. Coffee Stain Publishing.

Jensen, V. (2015) *CHARACTER SHAPE AND VISCERAL RESPONSE*. [University of Skövde] DiVA.
<https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A821892&dswid=-540>

Jäger, T., & Jäger, J. (2012). *Lyktgubben, skogsfrun och andra väsen*. Berghs Förlag AB.

Kurage -Hantverk, historia och reenactment. (10 maj 2016). *Minnen från Marma 2011. Stiligt, enkelt och med smak av vadmal*. [Fotografi]. kuragehistoria.com
<https://kuragehistoria.com/tag/1700-tal/>

Mattesi, M. (november 2012). *Force: Character Design from Life Drawing*. Oreilly.com
<https://learning.oreilly.com/library/view/force-character-design/9780240809939/xhtml/ch03.xhtml#S16>

Tillman, B. (december 2012). *Creative Character Design*. Oreilly.com.
https://learning.oreilly.com/library/view/creative-character-design/9780240814957/011_e9780240814957_chapter5.html

Schön, E. (1996). *Älvor vättar och andra väsen* (tredje upplagan) Prisma Magnum

Schön, E. (2000). *Älvor, troll och talande träd*. Bokförlaget Semic.

Schön, E. (1 september 2004). *Folktrons ABC*. Carlsson

Schön, E. (2004, 2005). *Folktrons ABC* (Andra tryckningen). Carlssons.

Schön, E. (2010). *Erotiska Väsen*. Carlsson

Scribbr. (u.d). *Research Methods | Definitions, Types, Examples*. Scribbr.com
<https://www.scribbr.com/category/methodology/>

SO-rummet. (12 mars 2024). *Historia om mode, utseende och hygien*. so-rummet.se
<https://www.so-rummet.se/kategorier/historia/historiska-teman/historia-om-mode-utseende-och-hygie n>

Uthaug, R. (Regissör). (2022). *Troll* [Film]. Motion Blur.

Wall, T. (2022). *Folktrons väsen*. Bokförlaget Stolpe.

Zelander Bävholm, C. (2013) *Form och Karaktärsdesign: Formens påverkan på hur människor uppfattar datorspelskaraktärer*. [University of Skövde] DiVA.
<https://his.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A625503&dswid=-1848>

21 Draw. (2019). *The charcter designer*. 21 Draw Sweden AB

Hildingson. K. (2024) *Historia om mode, utseende och hygien*. SO-Rummet Inspiration och Kunnskap
<https://www.so-rummet.se/kategorier/historia/historiska-teman/historia-om-mode-utseende-och-hygie n#>

Bilder

AntMan3001. (30 juni 2016). *Wreck-it Ralph 2 Announced!*. [Illustration]. flickr.com.
<https://www.flickr.com/photos/antdude3001/27722367770> . CC BY-SA 2.0 DEED

Kiara Haley. (29 juli 2011). *Mario*. [Bild]. Flickr.com.
<https://www.flickr.com/photos/multiyoshigirl1/5986526681/in/photolist-a81vPg-3SrL81-poHyn-jG6TE-ftdXfM-fttsXW-c6Cwif-4vkVg2-4XgGN6-4MugaD-cr8yEb-s9m74-7sLdMU-d65dXJ-uakCr-nQfaZ-fttsrm-2W49EB-fttv1U-4mXcU7-LPZ4r-fte6V2-8t5PS7-bdozna-ftthxE-8DMRrZ-ftttis-3yifZv-GiPnd1-5sKNx6-kmou1Z-6vmZZD-rk15tK-4mTaL2-fttieY-8TXzz8-fttrGf-fte1jx-7Jx7NL-BFgjD-4mTakv-c7Luk9-2mR4jXB-q3GMRD-6PRmFg-4mTaB8-uTzeH-8iwnqj-4mTazR-b2Zi1z>

Nationalmuseum (u.d) *John Bauer - "Ho, What a Pipsqueak^ Said the Troll", Bland tomtar och troll, 1912 - NMH 118-1982 - Nationalmuseum*. [Illustration] garystockbridge617.getarchive.net
<https://garystockbridge617.getarchive.net/media/john-bauer-ho-what-a-pipsqueak-said-the-troll-bland-tomtar-och-troll-1912-nmh-1d07c8?action=download&size=original>

Nordiska museet. (15 oktober 2020). *Påklädning 1700-talet*. [Fotografi]. Digitaltmuseum.se
https://digitaltmuseum.se/021115930209/pakladning-1700-tal_930209/pakladning-1700-tal . CC
BY-NC-ND 4.0

Philroc. (23 juni 2023). *Mickey Mouse*. Wikipedia.com https://en.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse

Släkt-historia. (30 mars 2023). *Manligt mode under 500 år*. Slakthistoria.se
<https://slakthistoria.se/livet-forr/kultur/manligt-mode-under-500-ar>

themarioman56. (september 30 2021) *Wario*. Deviant Art.
<https://www.deviantart.com/themarioman56/art/Wario-893431963> CC BY-SA 3.0 DEED

Walt Disney Family Museum. (2024) *Tips & techniques* . The Walt Disney Family Museum.
https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf