

Beteckning: _____



Akademien för teknik och miljö

Hemligheten bakom populära animerade karaktärer

Caroline Ahlmén
juni 2010

Examensarbete, 15 högskolepoäng, C
Datavetenskap

Creative Computer Graphics
Examinator: Carina Pettersson
Handledare: Carina Pettersson
Medbedömare: Torsten Jonsson

Hemligheten bakom populära animerade karaktärer

av
Caroline Ahlmén

Akademien för teknik och miljö
Högskolan i Gävle

S-801 76 Gävle, Sweden

Email:
caroline.ahlmén@gmail.com

Abstrakt

Vad gör en framgångsrik animerad karaktär? Homer Simpson, Svampbob Fyrkant och Eric Cartman kommer att analyseras och jämföras för att hitta vad som gör just dem så populära. Därefter kommer de psykologiska aspekterna att granskas. Varför tilltalar dessa karaktärer människor? Riktlinjer för hur man skapar en populär animerad karaktär kommer att utvecklas utifrån resultatet av utredningen.

Nyckelord: karaktärsutveckling, riktlinjer, karaktär, animering

Innehåll

1 Inledning	1
1.1 Problem.....	1
1.2 Syfte	1
1.3 Frågeställningar.....	1
1.4 Förväntat resultat	1
2 Teoretisk bakgrund	2
2.1 Relaterade verk	2
2.2 Perspektiv och teoretisk ansats.....	2
2.3 Problemavgränsning.....	2
3 Metod	2
3.1 Metodval.....	2
3.2 Metodbeskrivning	2
4 Homer Simpson	3
4.1 Personlighet	3
4.2 Utseende	3
4.3 Handling	3
4.4 Produktionsmetod	4
4.5 Produktionsteam	4
5 Svampbob Fyrkant	5
5.1 Personlighet	5
5.2 Utseende	5
5.3 Handling	6
5.4 Produktionsmetod	6
5.5 Produktionsteam	6
6 Eric Cartman	7
6.1 Personlighet	7
6.2 Utseende	7
6.3 Handling	7
6.4 Produktionsmetod	8
6.5 Produktionsteam	8
7 Psykologiska förklaringar	8
7.1 Utseende	9
7.2 Handling	10
8 Analys	10
8.1 Personlighet	10
8.2 Utseende	10
8.3 Handling	11
8.4 Produktionsmetod	11
8.5 Produktionsteam	11
9 Riktlinjer/Resultat	11
9.1 Utseende	11
9.2 Personlighet	12
9.3 Handling	12
9.4 Produktionsmetod	12
9.5 Produktions team	13
10 Diskussion	13
11 Slutsatser	13
11.1 Förslag till fortsatt forskning	14
11.2 Tack	14
12 Referenser	15

1 Inledning

Animerade karaktärer har fått stjärnstatus och genom dessa kan politiska åsikter förmedlas och samhällsproblem belysas. Folk gör av med stora summor pengar för att köpa allt ifrån kläder till tandborstar med favorit karaktären på. Genom att skapa en populär karaktär får man både makt och pengar samt en plats i historieböckerna, men frågan är vad är det som gör en populär karaktär?

I detta arbete kommer karaktärerna Svampbob Fyrkant, Homer Simpson och Eric Cartman att granskas och analyseras för att hitta vad som gjort just dem så framgångsrika. Finns det bakomliggande psykologiska förklaringar till att vi gillar dem? Alla ligger på top10 bland de populäraste karaktärerna genom tiderna, på en lista som amerikanska TV guiden gjorde 2002 [1]. (Homer Simpson kom på andra plats, Svampbob Fyrkant på nionde och Eric Cartman på tionde) Dessutom går alla på TV i Sverige just nu, vilket sammanfattningsvis gjorde att de blev valda som studieobjekt för detta arbete.

Utifrån resultatet av analysen kommer riktlinjer för att skapa en populär karaktär att utvecklas. Förhoppningen är att dessa riktlinjer kan användas som en mall för alla som har drömmar om att skapa en populär karaktär och att det leder till många nya roliga figurer.

1.1 Problem

För att underlätta utvecklingen av populära karaktärer inom animeringsbranschen behövs det riktlinjer för hur detta ska göras. Antagligen finns det mycket att hämta av de existerande framgångsrika exemplen och genom att hitta likheter dem emellan skulle många nya aktörer kunna skapa intressanta roliga karaktärer.

1.2 Syfte

Syftet med detta arbete är att utveckla riktlinjer för att skapa populära animerade karaktärer. Genom att analysera och jämföra tre framgångsrika karaktärer borde det gå att hitta vissa likheter mellan dem. De likheter som hittas kan i så fall vara nyckeln till framgången och det går då att anta att det finns bakomliggande psykologiska anledningar till att vi gillar dem. När allt som kommit fram i undersökningen läggs ihop borde denna kunskap kunna användas som riktlinjer för att skapa nya populära animerade karaktärer.

1.3 Frågeställningar

De frågeställningar som arbetet kommer att byggas kring är:

Vad gör Homer Simpsons, Svampbob Fyrkant och Eric Cartman så populära? Går det att hitta likheter mellan dem? Finns det bakomliggande psykologiska förklaringar till att vi gillar dem? Kan användbara riktlinjer för att skapa en populär karaktär utvecklas utifrån detta?

1.4 Förväntat resultat

Resultatet av det här arbetet kommer bli riktlinjer för att skapa en populär karaktär. Dessa riktlinjer kommer att vara användbara för alla inom animeringsbranschen som är inriktade på karaktärsutveckling.

2 Teoretisk bakgrund

Redan 1920 kom den första animerade filmen med en tecknad karaktär som kunde prata, sjunga, spela instrument och dansa till musik. Det var Walt Disneys ”*Steamboat Willie*”, med Musse Pigg i huvudrollen [2]. Sedan den dagen har många nya karaktärer kommit.

En ny era i animeringens historia började på 80-talet med Matt Groenings ”*The Simpsons*”. De gav det tecknade mediet platsen som populärkulturens främsta motor av skarp social satir [3]. Simpsons är komediserien som gått längst på TV någonsin, (i 20 år den 14 januari 2010) [4]. De har banat väg för och inspirerat många nya animerade serier, bland annat ”*South Park*” och ”*Svampbob Fyrkant*” [5].

2.1 Relaterade verk

Chris Turners analyserar varför Simpsons blev så populära i sin bok ”*Planet Simpson, How a cartoon masterpiece defined a generation*” [3]. Han anser att Simpsons var ledande för 90 talets populärkultur och beskriver vad som gav dem dess ställning. Han tittar på hur världen såg ut när Simpsons kom, och tar exempel på dess briljanthet från avsnittsreferenser.

Deana Strantz har jämfört de gamla klassiska amerikanska tecknade figurerna Musse Pigg, Kalle Anka, Snurre Sprätt, Duffy Anka, Karl Alfred och Betty Boop i sin artikel ”*The Great American Cartoon Characters, Comparing and Contrasting Some of the Greatest Cartoon Characters from the Golden Age of Animation*” [2]. Strantz svar på vad som gjorde dessa karaktärer så framgångsrika var bland annat att manusförfattarna skrev skämt som de själva skrattade åt. Att aktuella ämnen behandlades i handlingen och att människor kunde relatera och känna igen sig i karaktärerna.

John Lesseter som är anställd på Pixar har tagit till vara på Walt Disneys idéer om bra animation och översatt dem till dagens 3D program i sin avhandling ”*Principles of traditional animation applied to 3D computer animation*” [6]. Han beskriver hur en karaktär kan kännas mer levande med hjälp av dessa klassiska animeringsprinciper.

2.2 Perspektiv och teoretisk ansats

För att underlätta skapandet av populära animerade karaktärer behövs riktlinjer att utgå ifrån. Genom att analysera och jämföra de framgångsrika karaktärerna Homer Simpson, Svampbob Fyrkant och Eric Cartman kan man hitta likheter dem emellan och på så sätt se vad som gjort dem populära. Genom att undersöka om det finns bakomliggande psykologiska anledningar till att vi föredrar just det som karaktärerna har gemensamt, går det att peka på som bevis för att just det är en framgångsfaktor. Målet blir att skapa riktlinjer utifrån de framgångsfaktorer som kommer fram.

2.3 Problemavgränsning

Med populär karaktär avses i detta arbete populär bland ungdomar och vuxna i västvärlden. Karaktärerna kommer att analyseras utifrån rubrikerna personlighet, utseende, handling, produktionsmetod och produktionsteam.

3 Metod

3.1 Metodval

Utifrån en litteraturstudie av karaktärerna och relevanta psykologiska teorier kommer riktlinjer för att skapa en populär animerad karaktär att utvecklas.

3.1 Metodbeskrivning

För att kunna göra riktlinjer som avser att skapa en populär animerad karaktär, kommer de tre framgångsrika karaktärerna Homer Simpson, Eric Cartman och Svampbob Fyrkant att studeras. Information om dessa karaktärer kommer att insamlas från relevanta böcker, artiklar, intervjuer och reportage. De fakta som framkommer i studien kommer att sorteras upp enligt rubrikerna:

personlighet, utseende, handling, produktionsmetod och produktionsteam.

När alla tre karaktärerna har studerats kommer en analys att göras där de tre jämförs på de olika punkterna för att hitta eventuella likheter. Därefter kommer det att undersökas om det finns några bakomliggande psykologiska förklaringar till att alla karaktärerna är populära och om det har ett samband med likheterna mellan karaktärerna. För att göra detta måste först artiklar i psykologi läsas och därefter går det förhoppningsvis att förklara varför karaktärerna blivit populära. Sedan är det dags att sammanfatta det som kommit fram i analysen till riktlinjer för att skapa en populär animerad karaktär. Dessa riktlinjer kommer även de att sorteras enligt de rubriker som nämnts tidigare.

4 Homer Simpson

Homer Simpson är pappan i familjen Simpson i TV serien ”*The Simpsons*” som är skapad av Matt Groening och produceras av Gracie Film med 20th Century Fox Television som filmbolag [4]. Första gången Simpsons visades var på ”*The Tracey Ullman Show*” [7].

4.1 Personlighet

Homer Simpson är runt 36 år och bor i Springfield, USA. Han är gift med Marge och är pappa till Bart, Lisa och Maggie. Han är korkad, lat och impulsiv, men jobbar trots det som säkerhetsinspektör på ett kärnkraftsverk. Han älskar att dricka öl och äta munkar [7]. Chris Turner anser att Homer är mest amerikansk av alla medlemmarna i familjen Simpsons [3]. Trots att han inte är så smart och kanske inte har den bästa livsstilen har han ett stort hjärta [8].

När Homer var liten bodde han på en gård med sin pappa Abe. Homers mamma var en radikal hippie och deltog inte i hans uppfostran. Det gjorde att Abe var tvungen att ta hela ansvaret, vilket inte alltid var det lättaste [9].

4.2 Utseende

Homer är tjock och har nästan inget hår. Han går klädd i en vit tröja och blåa byxor. Homer liksom de andra medlemmarna i familjen Simpsons har en distinkt gul hudfärg, fyra fingrar på varje hand och stora ögon. Detta ger serien ett unikt utseende och figurerna känns igen ögonblickligen [10]. Matt Groening berättar i en intervju att han ritade karaktärerna så att de går att känna igen i siluett. Detta för att det ska gå att urskilja vilken karaktären är även om det till exempel är motljus [11].

Att karaktärerna blev gula beror enligt David Silverman, som tidigare regisserade Simpsons, på att varken Bart, Lisa eller Maggie har någon hårlinje. Om de hade varit hudfärgade hade det sett ut som om de hade konstiga räfflade pannor. När de istället är gula är det lättare att acceptera att räfflorna föreställer hår [12]. Matt Groening påstår istället [11] att de är gula för att det ska se ut som att det är nått fel på TV:n så att det passar ihop med den dysfunktionella familjen och för att göra serien unik så att den sticker ut när man zappar mellan kanalerna på TV och känner igen Simpsons.

Att karaktärerna har fyra fingrar och stora ögon är båda gamla klassiska animeringstraditioner och det påstås att det är billigare och mindre tidskrävande att bara behöva rita fyra fingrar istället för fem [13].

Homer är känd för att han alltid skriker ”D’oh” när saker inte går som han vill. Hans röst görs av Dan Castellaneta. När han hittade på hur Homer skulle låta inspirerades han av skådespelaren Walter Matthaus röst. Senare utvecklade Castellaneta Homers röst så att den blev mer robust och Homer tydligare kunde uttrycka sina känslor [14].

4.3 Handling

I Simpsons drivs det med vardagligheter genom satir och parodiering. USA-kritik och kulturella referenser är vanligt förekommande [10]. Matt Groening och James L Brooks säger i en intervju med Charlie Rose att det krävs att man har läst några böcker för att förstå alla skämt och

referenser i Simpsons, men det finns skämt i olika svårighetsgrad så att alla som tittar förstår några av dem [15]. För små barn eller andra som inte förstår allt, är det ändå roligt att titta på Homer. Chris Turner beskriver humorn i Simpsons som brillianta engångsskämt och parodieringar, förvånande vändningar av förväntningar och nytappningar av klassisk komedi konst [3]. Vidare skriver han att det är en perfekt symfoni av skämt med rätt tajming, tempo och blandning. Det tar 6-8 månader att göra ett avsnitt av Simpsons [15]. Det är ett långt tidsperspektiv för att vara en situationskomikserie, där det i normala fall med skådespelare bara tar några dagar. Därför är det viktigt att skämtet håller på lång sikt.

Simpsons föreställer en typisk amerikansk familj som bor i en vanlig amerikansk stad. Matt Groening har sagt i en intervju att han valde att göra en serie om en familj, eftersom de som beslutar om vad som ska visas på TV, oftast ogillar ordet innovativ. De vill kunna jämföra det nya med något befintligt. Han valde att sälja in sin idé med familjevinkeln som ett Flintstones för 90talet [3].

Utifrån den värld där Simpsons lever, som alltså föreställer den verkliga världen är det som Turner beskriver det, lätt att göra satir på saker, så att det går att känna igen och förstå. Enligt Turner definierar Tony Hendra i boken "Going to far" satir som intellektuell judo, där författaren eller utföraren tar idén och det tänkta målet, till sådan överdrift att det blir absurt, för att förintna dem. Turner analyserar att lyckad satir kräver att ämnet som behandlas är allmänt känt, begripligt och realistisk.

4.4 Produktionsmetod

Det sägs att det tog 15 minuter för Matt Groening att komma på Simpsons, en knasig, dysfunktionella familj. Namnen på familjemedlemmarna är tagna från hans egen familj. Första gången det visades var 1987 [12]. Simpsons är den mest manusdrivna tecknade serien någonsin [3]. När ett nytt avsnitt ska göras samlas ett team av cirka 15 författare som hittar på handling och idéer till skämt. Sen sammanställs idéerna av en eller två manusförfattare i "The Room" till det slutgiltiga manuset för avsnittet. Efter det skickas det till röstskådespelarna som spelar in rösterna till avsnittet. Därefter skickas det till animeringsteamet som gör en storyboard och frames med svartvita skisser av ungefär hur det ska se ut, och detta läggs ihop med röstinspelningen. Efter det skickas det till Korea för den slutgiltiga animeringen [16]. Att det görs i Korea beror på att det är billigare och att det finns en tradition av animering där, med effektiva produktionsled.

Simpsons gjordes tidigare med så kallad cell- animation. Det innebär att olika delar av figurerna ritas på separata genomskinliga cellulosa papper, så att de olika delarna kan röras oberoende av varandra. Detta gör att till exempel bakgrunden kan ha högre kvalitet, då den inte behöver ritas om i varje bildruta [17]. Idag används istället "digital ink and paint"-teknik, som innebär att alla kantlinjer ritas som tidigare förhand, men efter det scannas bilderna in i datorn och färgläggs. Bilderna sätts därefter ihop i ett compositing program [18]. Efter att animeringen är klar läggs ljudet och musiken på. Musiken görs av Alf Clausens orkester [16]. Hela processen tar 6-8 månader, men flera avsnitt produceras parallellt [15].

4.5 Produktionsteam

Matt Groening är som tidigare sagts skaparen till Simpsons. Han fick i uppdrag av producenten James L. Brook att hitta på korta animeringar som skulle visas på TV i "The Tracey Ullman Show". Simpsons produceras av *Gracie Films*, som ägs av *20th Century Fox Television* [4]. De verkställande producenterna är James L. Brooks, Matt Groening och Al Jean. I begynnelsen när Gracie Films förhandlade med 20th Century Fox om rättigheter, insisterade de på att få full kreativ kontroll. Det var enligt Chris Turner avgörande för att serien kunde få den ställning den fick. Det fanns inget liknande som Simpsons på TV när det kom, eftersom inget annat program hade fått samma rättigheter att visa vad de ville. Chris Turner förklarar att ingen censurering tog bort Simpsons skarpa satir och seriens skapare kunde visa sanningen, sin otämjda vision [3].

Homers röst görs alltså av Dan Castellaneta. Han är ursprungligen skådespelare och jobbade på The Tracey Ullman Show. Han utvecklade sin skicklighet att skapa karaktärer redan i skolan, då han var klassens clown och brukade spela roliga figurer för att lättare klara sociala

situationer [8]. Matt Groening ska ha sagt: ”Dan kan göra allt, och det gör han också. Du kanske inte ens skulle lägga märke till honom först, men sen öppnar han munnen och fullständigt skapar karaktär efter karaktär.” I olika intervjuer med de som är inblandade i produktionen av Simpsons säger alla att det är det bästa jobbet man kan ha inom branschen.

5 Svampbob Fyrkant

Svampbob Fyrkant (originalspråk *Spongebob Squarepants*) är en gul tvättsvamp som bor i en ananas i undervattensbyn Bikini Botten. Han är alltid optimistisk och älskar sitt jobb som stekare på en fiskhamburgerrestaurang, och att umgås med sin bästa vän sjöstjärnan Patrik [19]. Skaparen av Svampbob Fyrkant är Stephen Hillenburg, och serien produceras av hans egna bolag *United Plankton Pictures Inc.* för barn-tv-kanalen *Nickelodeon* [20].

5.1 Personlighet

I ett reportage som *ABC* gjorde 2010 beskrivs Svampbob som en ”happy go lucky” personlighet (som till exempel Musse Pigg). Han är barnslig, hyperaktiv och har en tendens att gå till överdrift. Svampbob är mycket godhjärtad och oskyldig. Han är osjälvisk och lojal, speciellt mot de som står honom nära som till exempel hans bästa vän sjöstjärnan Patrik. Trots hans goda avsikter, orsakar hans handlingar ofta irritation och besvär för personer omkring honom [21].

Det första Svampbob säger när han stiger upp på morgonen är: ”Jag är redo!” Det visar på hans otroligt positiva inställning. Svampbobs röst görs av den före detta standup komikern Tom Kenny. Vid utvecklingen av rösten testade han olika röstlägen tills det blev ”rätt”. Svampbobs skratt är inspirerat av det klassiska irriterande skrattet som bland annat Karl Alfred och Hacke Hackspett har. Idag är skrattet berömt och imiteras ofta av Svampbobs fans [22].

5.2 Utseende

Svampbob är en rektangulär och ljusgul tvättsvamp. Han har stora blåa ögon, hål överallt, stor mun med stora kanintänder och fräcknar. Hans vardagskläder är en vit skjorta med röd slips, svarta läderskor med skosnören och bruna rektangulära byxor med ett bälte (där av hans efternamn *Squarepants* på engelska). Svampbobs föräldrar Harold och Claire, som bor i en annan stad, är till skillnad från honom runda havssvampar. Han har arvt sin fyrkantiga form av sin farfar [23].

Stephen Hillenburg som är skaparen av Svampbob Fyrkant berättar i dokumentären *Square Roots, the story of Spongebob Squarepants* att han tidigare jobbade som marinbiologilärare. Eftersom han tyckte om att rita gjorde han under den perioden en serie med undervattensvarelser. Det var i denna serie som en havssvamp med namnet *Spongeboy* dök upp [24]. *Spongeboy* byttes senare ut mot *SpongeBob*, då det tidigare redan var upptaget. Att Svampbob numera är en tvättsvamp istället för den ursprungliga havssvampen beror på att Hillenburg tyckte att det såg roligare ut om han var en tvättsvamp och det passade bättre som tecknad figur. Den kunde ändra form, var rörlig och elastisk. Havssvampar sitter fast på samma ställe och är inte lika formbara som tvättsvampar. I Svampbob används ofta ”Squash and stretch” och andra klassiska animerings knep [24], som finns med på John Lesseters riktlinjer för bra animation [6]. För att kunna använda sig av dessa animerings principer var det helt enkelt lämpligare att han var en tvättsvamp.

Här är en sammanfattning av några av Lesseters viktigaste riktlinjer:

- Squash and Stretch: objektets massa och hårdhet visas genom att föremålet form förändras vid rörelser (som att en boll mosas ihop när den studsar i marken, och sträcks ut när den flyger iväg igen.)
- Timing: hur fort ett föremål rör sig beror på dess storlek. Personligheten hos en karaktär avgör hur snabbt den rör sig.
- Staging: Det som händer visas tydligt så att det inte missförstås.
- Exaggeration: För att framhäva viktiga saker för handlingen används överdrift i själva

designen och händelsen [6].

5.4 Handling

Serien om Svampbob utspelar sig i undervattensbyn Bikini botten. De flesta invånarna är fiskar eller andra vattenlevande djur. Oftast kretsar handlingen kring Svampbobs äventyr tillsammans med sin bästa vän Patrik Sjöstjärna [25].

Eftersom Svampbob är så trevlig och snäll mot sin vän Patrik, har det börjat cirkulera gay rykten om Svampbob. Många homosexuella män älskar honom [24] medan vissa konservativa kristna grupper anser att serien är pro-gay och gör barnen som tittar homosexuella [26]. Stephen Hillenberg själv säger i *Square Roots* att det inte stämmer att Svampbob är gay utan att han snarare är asexuell [24].

I serien om Svampbob finns inga referenser till droganvändning, sex eller andra "vuxenämnena" [27], men skämtet är ändå anpassade för att passa både barn och vuxna. Vissa skämt och antydningar går över barnens huvuden [25]. Ett exempel som ges i *Wikipedia* är när Svampbob vill verka mer vuxen inför sin mormor och börjar ha polisonger, hatt och lyssna på jazz. En fjärdedel av de som följer Svampbob är vuxna [22].

Karaktärerna är löjliga och skattretande och Robert Thompson, som är professor i television och populärkultur säger i *Square Roots* att Svampbob känns som en frisk fläkt från tiden innan den nu så vanliga ironin. Thompson kallar Svampbob den nya Musse Pigg och visar att Svampbob har tagit över Musse Piggs gamla fans. Vidare anser han att serien är revolutionerande eftersom den avsiktligt är så otroligt naiv. Det finns inga försök att vara inne eller cool, och det är det som gör den just det [21]. Derek Iversen, och några andra av manusförfattarna till Svampbob [24], är inne på samma sak och säger i *Square Roots* att den genuina och ärliga Svampbob blev unik i en era av sarkastiska serier, (Beavis and Butt-head, Family Guy, South Park) med karaktärer som var som små vuxna.

5.4 Produktionsmetod

Det tar tio till elva månader att göra ett avsnitt som är ca 11 minuter långt. I en artikel av Linda Williams intervjuas Steven Banks och Melissa Webster, som båda jobbar med att skriva manus till Svampbob. I intervjun beskrivs produktionsprocessen av Svampbob [28]. Allt börjar med att ett utkast till handlingen skrivs och därefter skickas den till Nickelodeon för att innehållet ska godkännas. Om det godkänns skickas utkastet till en storyboardartist som ritat alla bilder och skriver dialogerna. Banks berättar att serien är storyboarddriven, vilket alltså innebär att alla dialoger, händelser och ljudeffekter styrs av storyboarden. (Till skillnad från till exempel Simpsons som är manusdriven.)

Efter det skickas storyboarden till Korea där animeringen görs. Animeringstekniken som används var i första säsongen cell-animering, men liksom Simpsons övergick de till "digital ink and paint" [29](se 4.4). I intervjun med Linda Williams berättar Banks vidare att när animeringen är klar skickas den tillbaka från Korea till Nickelodeons kontor (*Burbank office*) där musik och ljudeffekter läggs på för att färdigställa hela avsnittet [28].

5.5 Produktionsteam

Svampbob Fyrkant produceras av Stephen Hillenburs egna bolag United Plankton Pictures Inc. för barn-tv-kanalen Nickelodeon [20]. Hillenburg var en av producenterna för "Rockos Modern life". När Nickelodeon la ner den serien beslutade han sig för att göra något nytt och eget istället. Eftersom han under sin tid som marinbiologilärare fått se hur mycket barn älskade havsdjur, skissat på en serie om ämnet, och ville ha en huvudkaraktär som var ärlig, naiv och optimistisk, försökte han sälja in sin idé om Svampbob till Nickelodeon. Efter ett tag köpte de hans idé med den surrealistiska undervattensbyn och många av de som tidigare jobbat med Rockos Modern life gick över till Svampbob. Bland dem Tom Kenny, som alltså gör Svampbobs röst [24].

Tom Kenny är en före detta standup komiker och har även jobbat med reklam. I *Square Roots* berättar han att första gången han såg Stephen Hillenburs knasiga teckningar med

Svampbob och ananashuset blev hans högsta önskan att få vara med och göra någonting i serien [24]. I en intervju med Tatiana Morales [22] säger Kenny att han fortfarande är stum av lycka över att ha fått Hillenburgs förtroendet att ge liv åt Svampbob.

Alla i produktionsteamet beskriver i *Square Roots* sin goda sammanhållning och de tycker att serien är underbar och älskar skämtet. Tom Kenny säger att Svampbob blev en sådan succé tack vare Stephen Hillenburg som verkligen la ner sin själ i projektet och följde sina drömmar när han skapade Svampbob Fyrkant [24]. När någon brinner för det de gör så syns det på slutresultatet.

6 Eric Cartman

Eric Cartman är en av pojkarna i Matt Stone och Trey Parkers ”*South Park*”, som är Comedy Centrals mest populära serie.

6.1 Personlighet

Eric Cartman, som är inspirerad av Archie Bunker från *All in the family*, är en tjock nio årig pojke [30]. Eftersom han själv blir retad för sin vikt, brukar han ofta förnedra andra. Det gör att han inte är så omtyckt av sina klasskamrater. Cartman är mycket självcentrerad, antisemitisk och rasistisk. Han brukar ofta säga saker som till exempel: ”Hey, don't call me fat you f*ing Jew!” Han är ofta våldsam, aggressiv, girig, korrupt, sexistisk och oförsämd. Dessutom är han väldigt manipulativ och får ofta som han vill [31].

Både Trey Parkers och Matt Stone har sagt att Eric Cartman är deras favorit i *South Park* och i en intervju med Julia Rovner säger Parker: ”Han är helt enkelt allas mörka sida och jag tror att alla har en liten Cartman i sig”. Att han har blivit en så elak pojke beror enligt skaparna på Erics mamma Liane Cartman. Hon har alltid varit så snäll mot honom och skämt bort honom för att få vara hans vän och det är enligt dem det sämsta sättet att uppfostra ett barn [32]. Liane Cartman gillar att titta på Tv och äta onyttig mat. Hon är prostituerad och har varit med i diverse porrfilmer [33]. Erics pappa har varit okänd fram till avsnitt 201, då det visar sig att han är död.

6.2 Utseende

Eric Cartman har ljusbrunt hår och är som tidigare nämnts överviktig. Han går oftast klädd i en ljusblå mössa med gula detaljer. Han har en röd jacka, gula handskar, och bruna byxor [34]. Genom att titta på en bild av Cartman kan man se att enkla runda former har använts som grund för hela karaktären [31].

6.3 Handling

Handlingen utspelar sig kring de fyra pojkarna Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman, och Kenny McCormick som alla är runt nio år. De bor i den lilla staden *South Park*. Mycket av det de råkar ut för är baserat på sådant som skaparna själva har upplevt. Många av karaktärerna är baserade på verkliga personer [35].

Inget är heligt i *South Park* och både hädiska skildringar av religioner, hjärtlösa porträtt av personer med funktionshinder, låg kiss och bajs humor, rasism och framförallt fult språk [36]. Utöver det finns en knivskarpa politisk satir, som tar upp ämnen som ingen annan tör.

Vissa avsnitt har varit så provocerande att det lett till skandaler. Några exempel är 1998 då Barbera Streisand porträtteras som en jättstor robotdinosaurie som vill ta över världen. 2006 drivs det med äventyraren Steve Irwins våldsamma död i avsnittet ”Hell on earth” [37]. Den senaste skandalen inträffade nu i april, avsnitt 200, när profeten Muhammed visades iklädd en björndräkt. Detta ledde till att Trey Parker och Matt Stone blev varnade av en radikal muslimsk grupp, att de kunde bli dödade. Emellertid visade det sig vara jultomten som var i björndräkten i det efterföljande avsnittet, och allt som refererade till Muhammed censurerades [38].

Avsnitt 200 är en sammansättning av de mest kontroversiella episoderna av *South Park*. Trey Parker och Matt Stone beskriver avsnittet i en intervju för ”*Boingboing video*” med Xen

Jardin, innan det har visats. De säger att det är en hyllning till de bästa stunderna i South Park. De tar upp gamla tvister med kändisar och leker med dem och gör nya skämt, för att visa att de vågar. Handlingen i avsnittet går ut på att alla som har blivit förorättade av staden South Park går ihop för att stämma dem, vilket inte är så långt ifrån verkligheten [39].

6.4 Produktionsmetod

Det tar totalt 6 dagar att göra ett avsnitt av South Park [40]. Den snabba processen gör att Stone och Parker, kan ta de senaste nyheterna och göra satir på dem medan de fortfarande är aktuella [32]. De är kända för att vänta till absolut sista stund med att färdigställa manuset, för att få med så mycket nytt som möjligt [41].

Hela produktionen av South Park sker i ”*La Casa Bonita*” [38], en byggnad i Los Angeles. Eric Stough som gick i samma klass som Stone och Parker på en filmutbildning, och har varit med och hjälpt till med animeringen ända sedan South Park-karaktärerna dök upp första gången, ansvarar nu för animeringen av South Park. Han berättade hur South Parks görs på ”*Boulder's International Film Series a CU event*”. Alexis Gentry återger i en artikel vad han sa [43]: ”Allt börjar med att ett team samlas för att hitta på ideér till ett nytt avsnitt. Parker tar dessa idéer och gör utifrån dem ett manus. Därefter görs en storyboard och rösterna till karaktärerna spelas in. Ljud och storyboard läggs ihop till en animatic, alltså en grov version av avsnittet, som Parker kan titta på och finjustera sin idé. Efter det är det dags för den slutgiltiga animeringen.”

I början innan serien blev så stor som den är nu, användes stopmotion animering med färgglada utklippta pappfigurer [32]. Med Stopmotion animering menas att ett fysiskt objekt (i det här fallet en pappfigur) fotograferas och sedan flyttas ett litet steg och sedan fotograferas igen. Denna process upprepas tills hela filmen är klar för att skapa illusionen av rörelse [42]. Idag används datorer för att snabba på processen, men den gamla original metoden med pappfigurerna efterliknas dock, eftersom den stilen gav South Park dess unika, speciella uttryck [32]. Stough berättar att karaktärerna designas i Corel Draw och sedan exporteras till Autodesk Maya där själva animeringen görs [43].

6.5 Produktionsteam

South Park visas på Comedy Central och är dess populäraste serie. I en intervju med Larry Divney berättar Stone och Parker att de ville ha South Park på just Comedy Central eftersom deras egna personliga favoritprogram, som till exempel *Monty Python*, visades där. De blev erbjudna att visa sin serie på Fox kids, men avböjde eftersom de inte ville att South Park skulle stämplas som ett barnprogram [30].

Stone och Parker träffades på en filmutbildning på University of Colorado. I ett reportage berättar de om hur de lärde sig bland annat hur man strukturerar upp en film [45]. Under utbildningen gjorde de några råa kortfilmer, bland annat *Jesus vs Frosty* (1992). Det var där som karaktärerna i South Park dök upp första gången [46]. Ända sedan dess har Parker och Stone skrivit alla manus och gör nästan alla rösterna i South Park (alla kvinnoröster görs av April Stewart). Just Eric Cartmans röst görs av Trey Parker.

Animeringen görs nere i källaren av La Casa Bonita och som ovan nämnts, under ledning av Eric Stough, som alltså gick på samma filmutbildning som Stone och Parker. I en intervju uttrycker skaparna sitt gillande över att kunna ha översikt över produktionen, så att de kan ändra saker i avsnittet när de vill [45].

7 Psykologiska förklaringar

Att vi gillar just dessa karaktärer kan ha psykologiska förklaringar. Här följer några intressanta teorier, som går att överföra till karaktärsutveckling. Eftersom utseende och handling är de punkter som har mest med psykologi att göra, har jag valt att fokusera på det.

7.1 Utseende

Inom reklambranschen finns många studier på sambandet mellan en produkts utförande och dess popularitet. Henrik Fexeus skriver i sin bok *När du gör som jag vill, en bok om påverkan* att allt vi ser kan reduceras till en form och en färg. Vidare skriver han att ända sedan den första människan har associationer utifrån erfarenheter nedärvts, och därför har vi än idag dessa associationer i vårt undermedvetna, samt att vi hela tiden skapar egna, när vi upplever någonting och får en viss känsla samtidigt som vi ser en färg och en form [48].

Här är Fexeus modell över hur vi associerar färger:

- Röd: aktivitet, fysiskt, passion, energi, hetta, fara, medvetande
- Gul: inspiration, värme, lycka, glädje, positiv energi, fokus
- Blå: lugn, vatten, stillhet, trygghet, himlen, kungligt, det undermedvetna
- Grön: kreativitet, personlig utveckling, framsteg, vitalitet, länkar samman intellekt och känslor
- Lila: kunglighet, ballans mellan blå och röd, prestige, kvalitet, vänlighet (i Latinamerika också sorg, död och kyla)
- Svart: mystik, djup, sorg, gränsdragande, det okända, förstörelse, ilska
- Vit: renhet, oskuld, prestige (i Asien också sorg, svaghet, vatten)" [48]

Den vanligaste favoritfärgen hos människan är blå, men kvinnor föredrar en mer lilaaktig blåton än män [49].

Gemensamt för karaktärerna när det gäller färgsättning är att alla har gul, ljusblå och röd färg i mer eller mindre stor utsträckning (Homer är bara röd i munnen) Det ligger antagligen stor eftertanke bakom färgvalet hos alla karaktärerna. Både Homer och Svampbob har gul hudfärg och det gör alltså att vi fokuserar på dem och blir glada. Cartman har lite gula detaljer på mössan som är gula, men det är hans röda jacka som drar till sig blicken och den passar bra till hans personlighet då han ofta är aggressiv och energisk. Att alla karaktärerna har ljusblå färg kanske har att göra med att blå är favoritfärgen hos de flesta och att det lugnar intrycket av karaktärerna så att vi orkar titta på dem. Deras färger har en stor betydelse för hur vi uppfattar dem och om vi gillar dem eller inte.

Henrik Fexeus skriver att vår serotoninproduktion påverkas när vi ser färgen gult och det är det som gör oss pigga och glada, så till den grad att det nästan kan kännas jobbigt . När vi ser färgen rött associerar vi till fara och då reagerar kroppen med en snabb adrenalintopp [48]. Så det är alltså biologiska faktorer som påverkar vad vi föredrar för färger och vad som vi anser är behagligt att titta på.

Former tas inte upp lika lätt som färger, och vi uppfattar former senare i livet än färger. Men det är ändå viktigt att tänka på hur formerna påverkar människor. I ett experiment som enligt Fexeus gjordes av marknadsföringspsykologen Louis Cheskin, testades två identiska produkter med enda skillnaden att den ena hade cirklar på etiketten och den andra hade trianglar. Det visade sig att 80 % ansåg att den med cirklar hade bättre kvalitet trots att det alltså inte var någon annan skillnad än etikettens utformning [48]. Simpsons var ursprungligen mycket mer spetsigare i formen än de är i dag. Kanske producenterna ville öka känslan av kvalitet när de rundade av kanterna lite mer?

Hur stort någonting är spelar också roll för hur mycket vi gillar det. I en undersökning av Silvera et al visade det sig att vid ett val mellan ett större och ett mindre föremål, föredras det större. Att just Homer och Cartman är de populäraste karaktärerna i sin serie kan ha att göra med att de är störst till ytan [50].

Vana och igenkänning kan också vara en anledning till att vi gillar någonting [51]. Karaktärerna i dessa serier har vissa klassiska drag av tecknad figur, som till exempel stora runda ögon och fyra fingrar på varje hand. Det gör att vi känner igen det och gillar det. Simpsons har gått på TV i 20 år, South Park i 13 och Svampbob Fyrkant i 11 år, så nu är vi vana vid att titta på dem och känner igen det vi ser. Det gör att varje gång vi ser ett nytt avsnitt gillar vi serien mer. Reklamfilmer visas ju också flera gånger, men de tröttnar vi på efter ett tag och vill inte se mer, anledningen till det är att det oftast är exakt samma reklamfilm, det måste

finnas förändring för att vi ska gilla det [48]. Ett nytt avsnitt av en serie är aldrig likadant som något annat och därför är de fortfarande spännande. För att en serie ska kunna visas så länge som dessa har gjort krävs förstås att någon tittar på dem från första början så att serien får tillräckligt stora tittarsiffror, för att få fortsätta.

7.2 Handling

Simpsons, South Park och Svampbob är alla komediserier. I ett experiment av Strick et al vid Radbound University framkom det att humor får oss att för en kort stund distrahera oss från de problem vi kanske har i vardagen [52].

En anledning till att något är intressant är enligt Fexeus att censurera eller förbjuda det [48]. Alla i yngre åldrar längtar efter att handla på systemet och gå på krogen bara för att det är åldersgräns och någonting man inte får göra. Det är spännande och skapar nyfikenhet helt enkelt. Samma sak gäller så klart för animerade serier. När media berättar att Svampbob Fyrkant anklagats för att sprida gay propaganda och borde förbjudas enligt vissa kristna grupper, är det klart att alla måste undersöka vad det var de blev så upprörda över. Samma sak med South Park och den muslimska dödsvarningen efter avsnitt 200 med profeten Mohammed.

8 Analys

Utifrån granskningen av karaktärerna och den psykologiska utredningen går det att sammanfatta det till denna analys.

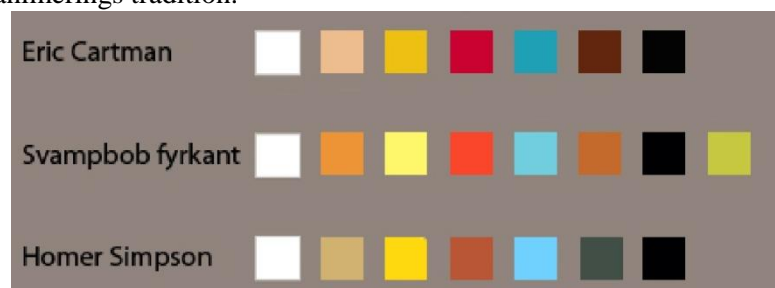
8.1 Personlighet

Alla karaktärerna har drag som är överdrivna. Homer Simpson är överdrivet korkad, Eric Cartman är överdrivet elak, Svampbob Fyrkant är överdrivet barnslig. Karaktärerna är välutvecklade, och har en bakgrundshistoria. De är illustrerade på ett sätt som gör att de känns som verkliga personer. Karaktärernas röster är alla speciella och originella och det går på så vis att känna igen karaktärerna utan att titta.

8.2 Utseende

Seriernas utförande är unika och karaktäristiska. Simpsons är gula och har säregna siluetter. South Park har klippdocksliknande slarvigt utförande. Svampbob Fyrkant är i en undervattensmiljö. Alla går snabbt att urskilja och känna igen när man zappar mellan kanalerna på TV.

Mellan karaktärerna finns ändå vissa likheter i utseendet. Fig 1 visar en färgskala över karaktärernas färgsättning. Återkommande färger är ljusblått, gult och rött. Både Homer och Svampbob har gul hudfärg och både Svampbob och Cartman har bruna byxor och svarta skor. Alla är dessutom uppbyggda av enkla former. Homer och Cartman är båda överviktiga och Cartman och Svampbob har större huvud än kropp. En annan likhet är att samtliga har stora ögon som klassiska tecknade figurer. Både Homer och Svampbob har bara 4 fingrar på varje hand som också är animerings tradition.



Figur 1, Färgschema över Eric Cartman, Svampbob Fyrkant och Homer Simpson (egen figur)

8.3 Handling

Själva seriernas innehåll har alla någonting unikt och nytänkande. Simpsons kom som en satirisk animerad serie, i en tid när animering var dåligt gjorda barnprogram. Svampbob Fyrkant kom i tiden efter att många inspirerats av Simpsons och blivit satiriska och var en frisk fläkt från den gamla klassiska "happy go lucky" eran. När Simpsons började kännas lamt då alla vant sig och inte blev upprörda längre, kom South Park som en ny kontroversiell knivskarp satirisk serie som upprörde halva världen med sin vulgaritet och parodiering.

Alla serierna har skapat rubriker på grund av att människor har blivit upprörda över innehållet. Simpsons är en dålig förebild som familj, Svampbob hjärntvättar barnen med gaypropaganda, South Park retar upp muslimer och kändisar.

8.4 Produktionsmetod

Både Svampbob och Simpsons görs med "digital ink and paint,"- teknik, men Simpsons är manusdrivet medan Svampbob är storyboarddrivet. South Park är också manusdrivet men produceras helt med datorns hjälp och under en mycket kortare period än de andra två. När det gäller animering så har teamet bakom Svampbob uttalat att de använder klassiska animeringsprinciper och jag antar att så är fallet för de övriga också, eftersom det är det som undervisas på filmutbildningar och är vanligast i branschen.

8.5 Produktionsteam

Gemensamt för skaparna till dessa tre karaktärer är att alla brinner för det de gör och är engagerade i hur serien utvecklas, enligt de källor som studerats. Även produktionsteamet gillar det de håller på med och det är det som krävs för att någonting ska bli bra gjort. De som gör rösterna till karaktärerna har gemensamt att alla arbetat som skådespelare. De väl utvecklade rösterna och ordvalen gör karaktärerna mänskliga.

9 Riktlinjer/Resultat

Resultatet av detta arbete är nedanstående riktlinjer som är till för att underlätta utvecklingen av populära animerade karaktärer.

9.1 Utseende

För att en karaktär ska kunna bli populär, måste den vara unik. Samtidigt måste den vara lätt att känna igen. Vissa regler för klassiska tecknade figurer, så som stora ögon, och fyra fingrar bör följas. Detta eftersom den västerländska publiken gillar det då de är vana vid att tecknade figurer har vissa kännetecken. För att göra karaktären lätt att känna igen i alla vinklar och motljus, kan silhuetten göras unik, precis som i Homers fall.

Hur vi associerar färger är viktigt att tänka på vid färgsättningen av karaktären. De färger som används i störst utsträckning hos de karaktärer som studerats här är gul, röd och ljusblå färg. Dessa färger har egenskaper som är positiva, och det kan därför användas med fördel. Gult drar uppmärksamheten till figuren och gör en glad. Rött ger en adrenalinkick och blått lugnar intrycken så att det är behagligt att titta på.

Enkla, runda, mjuka former kan med fördel användas då de gör karaktären behaglig att titta på och ger den ett intryck av hög kvalitet. Om det är flera karaktärer i serien ska huvudpersonen vara störst.

Se fig 2. För ett exempel på hur en karaktär kan se ut utifrån ovanstående förslag. Den har en färgsättning som har anpassats efter psykologiska associationer samt runda mjuka former och en karaktäristisk silhuett. Dessutom har den vissa drag av tecknad figur. När det gäller punkten "unik" är det upp till den som följer riktlinjerna att sätta sin prägel på karaktären utifrån dess personlighet och temat för serien.



Figur 2. Ett exempel på hur en karaktär kan se ut (egen figur)

9.2 Personlighet

För att karaktären ska kännas som en riktig person med tankar och känslor måste den ha en bakgrundshistoria som förklarar dess handlingar och åsikter. Vem är dess föräldrar, har karaktären några rädslor och så vidare. För att skapa en realistisk personlighet kan den bli en karikatyr baserad på en verklig människa. Alla karaktärerna som studerats här har vissa överdrivna drag. Det är alltså enligt detta bra att överdriva vissa karaktärsdrag. Trots det ska människor kunna känna igen sig och relatera till figuren. Karaktären måste ha en själ helt enkelt.

Karaktärens ordval och röst är också viktig för hur den ska uppfattas och rösten måste vara unik och gå att känna igen. Det har sagts att en bra röstskådespelare kan rädda en halv dålig animering och göra den till en hit. Därför är det viktigt att ta en professionell skådespelare till karaktärens röst.

9.3 Handling

Storyn som karaktären är med i är väldigt viktig för att spegla dess personlighet så att människor kan känna igen sig i situationer och händelser. Det måste finnas en röd tråd och det är bra att tänka ut vilket tema serien ska utgå ifrån. Utspelar det sig under vatten som Svampbob eller är det miljöfrågor som står i centrum? Temat väljs med fördel utifrån skaparens egna intressen för att öka kunskapen kring ämnet. För att karaktären ska kännas aktuell och folk ska kunna känna igen sig kan man göra en analys av samhället och se vad som intresserar människor idag.

Genom att vara kontroversiell fångas mediernas uppmärksamhet och skapar rubriker som ger gratis reklam för serien, men de eventuella konsekvenserna av att vara kontroversiell måste övervägas innan publicering. South Park- skaparna har som nämndes tidigare blivit varnade om att de kan bli dödade på grund av sin Muhammed karikatyr, men de var medvetna om riskerna innan de publicerade avsnittet, och valde att stå för det och stötta tryckfriheten.

Humorn i storyn är självklart också viktig eftersom det är ett sätt för människor att distansera sig från vardagsproblem. Att den som skriver storyn personligen skrattar åt sina skämt är viktigt, för om inte den personen skrattar, är det inte troligt att andra gör det heller. Produktionstiden är avgörande för vilka slags skämt som kan användas. Om det är en lång produktionstid måste skämtet hålla längre än om det går snabbt. Då kan aktuella ämnen användas som kanske inte är intressanta efter ett år.

9.4 Produktionsmetod

Metoden för animering är inte väsentligt för om karaktären ska bli populär eller inte, det är samma animeringsprinciper som gäller oavsett. John Lasseters riktlinjer för bra animation som nämnt tidigare i arbetet, (se 5.2) är mycket bra att följa för att karaktärerna ska se levande ut i sina rörelser.

9.5 Produktions team

Ett grundvillkor för om det ska bli en populär karaktär är att skaparen brinner för sin idé och vågar satsa. Därför är det självklart viktigt att skaparen gillar karaktären och serien, men också kommer överens med dem i produktionsteamet. För att en person ensam ska kunna göra en hel animerad serie krävs ett stort kunnande inom många olika områden, så det är lämpligt att ha anställda specialister. Självklart kan en person utveckla en karaktär själv och göra en liten film, men om den ska få stort genomslag och bli populär som de karaktärer som analyserats i arbetet, krävs antagligen ett professionellt produktionsteam. Att anställa personer som gillar varandra skapar en bra sammanhållning och det är då sannolikt att de vill samma sak med karaktären och serien.

10 Diskussion

Riktlinjerna som tagits fram utifrån utredningen av de tre karaktärerna borde vara bra att följa för att skapa en populär karaktär, men det kan vara svårt. Det krävs ett helt produktionsteam, som man dessutom kommer bra överens med, vilket kan vara svårt att skaffa för oetablerade personer i branschen.

Ett ord som dykt upp återkommande gånger är ”unik”. Karaktären och serien ska vara unika, men ändå gå att likna med befintliga saker. Det blir en svår balansgång mellan de två för att skapa en populär karaktär och det går antagligen inte att veta i förväg vad som är rätt.

Metoden som användes i detta arbete med stående rubriker som utgångspunkt var i de flesta kategorierna användbara och passande, men på psykologidelen, där det bara fanns teorier som passade in på två av rubrikerna, var det inte lika lämpligt. Eftersom det inte gjorts psykologiska analyser av animerade karaktärer tidigare på detta sätt, var det svårt att i förväg veta vad som skulle gå att hitta.

TV guidens lista över de hundra populäraste animerade karaktärerna från 2002 kan tyckas vara utdaterad, men faktum är att en ny top hundra lista över de bästa *karaktärerna* från de senaste 20 åren publicerades av *Entertainment Weekly* den 1 juni 2010 [52] precis i slutskedet av arbetet med denna uppsats. Denna lista toppas av Homer på första plats. På tionde plats kommer Svampbob. Eric Cartman återfinns först på 22 plats. Om listan hade varit över *animerade* karaktärer och inte bara karaktärer hade dock alla hamnat på top 10. (Homer, Svampbob, Shrek, Lara Croft, Cartman. osv) Det går alltså att säga att de fortfarande är lika populära som 2002 och valet av karaktärer för arbetet är fortfarande befogat och aktuellt.

En intressant iakttagelse är att det är väldigt få kvinnliga animerade karaktärer representerade på de olika topplistorna över bra karaktärer (med undantag av Lara Croft som precis nämndes). Detta faktum får mig att tro att det är intressantare med karaktärer som är män. En anledning till detta skulle kunna vara att män i allmänhet har bättre självförtroende och att det återspeglas i hur män gestaltas i de animerade serierna. Det är attraktivt att utstråla självförtroende [53]. Det skulle i sådana fall kunna vara en anledning till att tecknade män är överrepresenterade på popularitetslistorna. En annan teori kan vara att det oftast är män som är skaparna till tecknade serier och de väljer att ha huvudpersoner som liknar dem.

11 Slutsatser

För att återknyta till frågeställningarna från inledningen går det sammanfattningsvis säga att det finns likheter mellan karaktärerna. Homer Simpsons, Svampbob Fyrkant och Eric Cartman är populära eftersom de har unika personligheter som är överdrivna och människor kan känna igen sig i dem. De har ett utseende som är tilltalande med tanke på färgsättning, utformning och storlek. Handlingen i de tre serierna har en rödtråd och människor kan känna igen sig i situationer och händelser. Humorn i serierna är anpassade efter produktionstiden. Alla är kontroversiella på sitt sätt och det har gett dem medialuppmärksamhet. Produktionsmetoderna är olika på något sätt för alla tre, och därför går det att säga att det inte spelar någon roll vilken metod som används vid animering. Det enda viktiga är att animeringen görs enligt Lasseters riktlinjer för bra animation. Produktionsteamet ska ha bra sammanhållning och bestå av

professionella yrkeskunniga människor.

Det går att hitta bakomliggande psykologiska anledningar till att vi gillar dessa karaktärs utseenden och att vi tycker att serierna har bra handling, däremot finns det mycket kvar att forska om just när det gäller psykologi och animerade karaktärer eftersom det inte hittades så mycket om detta ämne under litteraturstudien.

Om riktlinjerna som skapats är användbara återstår att se, då de inte testats. Men eftersom det ändå gick att hitta så många likheter mellan de framgångsrika exemplen och att det dessutom fick stöd av psykologiska teorier på vissa punkter anser jag att de är det.

11.1 Förslag till fortsatt forskning

Som jag precis nämnde så finns det inte så mycket forskning kring vad som gör animerade karaktärer populära utifrån ett psykologiskt perspektiv. Finns det personlighetsdrag som människor tilltalas av hos dessa tre karaktärer och varför?

Det skulle självklart vara intressant om någon testade om riktlinjerna som gjorts är användbara, genom att göra en animerad serie om en karaktär och se om den blir populär.

11.2 Tack

Ett stort tack Carina Pettersson för bra handledning med konstruktiv kritik och bra råd. Tack till Sharon Lazenby för inspirerande undervisning om karaktärsanimering. Samt tack till alla som har stöttat mig i mitt arbete, min pojkvän, klasskamrater och vänner.

12 Referenser

- [1] *TV Guide's 50 greatest cartoon characters of all time* (2002), Tillgänglig: <http://archives.cnn.com/2002/SHOWBIZ/TV/07/30/cartoon.characters.list> (senast besökt 2 juni 2010).
- [2] Strantz, Deana (2010) *The Great American Cartoon Characters, Comparing and Contrasting Some of the Greatest Cartoon Characters from the Golden Age of Animation*, Manchester College
- [3] Turner, Chris (2004) *Planet Simpson, How a cartoon masterpiece defined a generation*
- [4] The Simpsons About The Show <http://www.thesimpsons.com/about> (senast besökt 2 juni, 2010)
- [5] Leopold, Todd (2009) The 'Simpsons' comedy tree, [Elektronisk] *CNN*, 14 december. Tillgänglig: <http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/TV/12/14/sidebar.simpsons.influence/index.html?iref=allsearch> (senast besökt 2 juni , 2010).
- [6] Lasseter, John. (1987) *Principles of traditional animation applied to computer animation*.
- [7] The Simpsons (2010). Encyclopædia Britannica Online: <http://search.eb.com/eb/article-9438072> (senast besökt 2 juni, 2010)
- [8] Dan Castellaneta, biography <http://www.mtv.com/movies/person/10408/personmain.jhtml> (senast besökt 2 juni, 2010)
- [9] The Simpsons bios, Homer Simpson http://www.thesimpsons.com/bios/bios_family_homer.htm (senast besökt 2 juni, 2010)
- [10] Simpsons, <http://sv.wikipedia.org/w/index.php?title=Simpsons&oldid=11722087> (senast besökt 2 juni 2010)
- [11] My Wasted Life - Matt Groening (video) <http://www.youtube.com/watch?v=LnVy8rWr5hI> (senast besökt 2 juni 2010)
- [12] The Simpsons archive , section II, series background, 2.1- creation of The Simpsons <http://www.snpp.com/guides/lisa-2.html> (senast besökt 2 juni 2010)
- [13] The Simpsons Behind The Scenes (video) <http://www.youtube.com/watch?v=JSkjPVXm88I&feature=related> (senast besökt 2 juni 2010)
- [14] Homer Simpson, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Homer_Simpson&oldid=365414956 (last visited June 2, 2010).

- [15] Rose, Charlie (2007) A conversation about The Simpsons Movie with Matt Groening and James L. Brooks (video) 30 juli. Tillgänglig: <http://www.charlieroose.com> (senast besökt 31 maj 2010)
- [16] Simpson Crazy, How The Simpson is made
<http://www.simpsoncrazy.com/articles/making> (senast besökt 2 juni 2010)
- [17] "motion-picture technology." *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica Online*. Encyclopædia Britannica, 2010. <http://search.eb.com/eb/article-52222> (senast besökt 2 juni 2010)
- [18] Traditional animation,
http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Traditional_animation&oldid=362632717 (senast besökt 2 juni 2010).
- [19] Nickelodeon, Svampbob Fyrkant <http://www.nickelodeon.se/nick/?StoryId=7171> (senast besökt 2 juni 2010)
- [20] Svampbob Fyrkant,
http://sv.wikipedia.org/w/index.php?title=Svampbob_Fyrkant&oldid=11792789 (senast besökt 2 juni, 2010)
- [21] SpongeBob on Nightline ABC, 2010 - The Making of an Episode! (video)
<http://www.youtube.com/watch?v=6OmckCtpLD4> (senast besökt 2 juni 2010)
- [22] Morales, Tatiana (2002) *Spongebob's Alter Ego, Tom Kenny On Famous Cartoon*, 30 december.
http://www.cbsnews.com/stories/2002/12/27/earlyshow/leisure/celebspot/main534521.shtml?s_ource=search_story (senast besökt 31 maj 2010)
- [23] Wikia Entertainment, SquarePants family
http://spongebob.wikia.com/wiki/Squarepants_Family (senast besökt 2 juni 2010)
- [24] Square Roots The Story of Spongebob Squarepants , (video)
part 1: <http://www.youtube.com/watch?v=4uIhUUmfl0E> (senast besökt 2 juni 2010) part 2: <http://www.youtube.com/watch?v=sXIKuw43Tbk> (senast besökt 2 juni 2010)
part 3: <http://www.youtube.com/watch?v=vEwaiZVWkly&NR=1> (senast besökt 2 juni 2010)
- [25] Wikipedia, *SpongeBob SquarePants*,
http://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants (senast besökt 2 juni 2010)
- [26] Oldermann, Keith (2005) *Will Spongebob make you gay?* Countdown with Keith Oldermann, Transcript 21 januari (Elektronisk) Tillgänglig:
<http://www.msnbc.msn.com/id/6852828> (senast besökt 11 maj 2010)
- [27] Stephen Hillenburg, Creator and executive producer of SpongeBob SquarePants, (2003) (Elektronisk) *Current Biography* Tillgänglig:
http://www.hwwilson.com/Currentbio/cover_bios/cover_bio_4_03.htm (senast besökt 2 juni 2010)

- [28] Williams, Linda (2006) *How SpongeBob Square Pants Works*. 11 Oktober <http://electronics.howstuffworks.com/how-sponge-bob-works.htm> (senast besökt 2 juni 2010)
- [29] SpongeBob SquarePants [http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ptitleaq93ou7hn02v?from=Main.SpongebobSqua repants](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ptitleaq93ou7hn02v?from=Main.SpongebobSqua%20repants)(besökt senast 2 juni 2010)
- [30] Paulson, Ken (2002) Matt Stone, Trey Parker, Larry Divney *Speaking Freely*, 1 mars (video). First Amendment center <http://www.firstamendmentcenter.org/about.aspx?id=12881> (senast besökt 2 juni 2010)
- [31] Buddy Tv, *Eric Cartman* <http://www.buddytv.com/info/eric-theodore-cartman-info.aspx> (senast besökt 2 juni 2010)
- [32] Rovner, Julie (2008)Eric Cartman: America's Favorite Little \$@#&*%,(Elektronisk) *NPR*, 5 april. Tillgänglig: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=89375695> (senast besökt 2 juni 2010)
- [33] Wikia Entertainment, Liane Cartman [http://southpark.wikia.com/wiki/Liane Cartman](http://southpark.wikia.com/wiki/Liane_Cartman) (senast besökt 2 juni 2010)
- [34] Eric Cartman, [http://sv.wikipedia.org/w/index.php?title=Eric Cartman&oldid=11815614](http://sv.wikipedia.org/w/index.php?title=Eric_Cartman&oldid=11815614) (senast besökt 2 juni, 2010)
- [35] South Park, [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=South Park&oldid=365672515](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=South_Park&oldid=365672515) (last visited June 3, 2010).
- [36] Bonander, Ross, *5 Things you didn't know: South Park* Tillgänglig: [http://www.askmen.com/entertainment/special feature 150/192 special feature.html](http://www.askmen.com/entertainment/special%20feature%20150/192%20special%20feature.html) (senast besökt 31 maj 2010)
- [37] Nordström, Andreas(2010) Världen behöver "South park"(Elektronisk),*Expressen*, 21 mars. Tillgänglig: <http://www.expressen.se/noje/1.1925554/varlden-behoover-south-park> (senast besökt 2 juni 2010)
- [38] Bauder, David(2010) *South Park' producers say network cut fear speech* , AP Television , 22 april. Tillgänglig <http://www.msnbc.msn.com/id/36734660/ns/entertainment-television/> (senast besökt 2 juni 2010)
- [39] Jardin ,Xeni (2010) South Park's 200th, litigious celebs and Mohammed: Matt Stone and Trey Parker (video) BoingBoing. <http://www.boingboing.net/2010/04/13/south-park-turns-200.html> (senast besökt 2 juni 2010)
- [40] Letterman, David (2006) Matt Stone and Trey Parker, *The Late Show with David Letterman*.(video) <http://www.youtube.com/watch?v=O1vplX6Mn-s&feature=related> (senast besökt 2 juni 2010)
- [41] Poniewozik, James (2006) 10 questions for Matt Stone and Trey Parker, (Elektronisk)*TIMES*, 5 mars Tillgänglig: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1169882-1,00.html> (senast besökt 2

juni 2010)

- [42] Stop motion,
http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Stop_motion&oldid=365459902 (senast besökt 2 juni, 2010).
- [43] Gentry, Alexis(2007) South Park's Eric Stough speaks at CU Boulder, 24 september , YourHub.com Tillgänglig:
<http://denver.yourhub.com/Denver/Stories/Archive/Entertainment/Comedy/Story~366767.aspx> (senast besökt 2 juni 2010)
- [44] South Park, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=South_Park&oldid=365672515 (senast besökt 2 juni, 2010)
- [45] The making of South Park: Bigger, Longer & Uncut pt.1 (video)
<http://www.youtube.com/watch?v=o1jviVca6pk> (senast besökt 6 juni 2010)
- [46] *Trey Parker & Matt Stone Biography*
http://www.askmen.com/celebs/men/entertainment_250/273_trey_parker_matt_stone.html#famous (senast besökt 6 juni 2010)
- [47] Fexeus, Henrik(2008) *När du gör som jag vill, en bok om påverkan*
- [48] Hurlbert, Anya C & Ling, Yazhu (2007) *Biological components of sex differences in color preference*, Newcastle University, 20 augusti.
- [49] Silvera, David H. et al(2002). *Bigger is better: The influence of physical size on aesthetic preference judgments*, Journal of Behavioral Decision Making. Vol 15(3), juli 2002
- [50] Zajonc ,Robert B(1968) Attitudinal effects of mere exposure, *Journal of Personality and Social Psychology Monograph Supplement* (Volume 9, No. 2, Part2) Juni, University of Michigan
- [51] Strick ,Madeleijn et al(2009) *Finding comfort in a joke: Consolatory Effects of Humor through Cognitive Distraction*, Radbound University
- [52] Vary, Adam B, (2010) The 100 Greatest Characters of the Last 20 Years: Here's our full list! (Elektronisk) *Entertainment Weekly*, 1 juni. Tillgänglig:
<http://popwatch.ew.com/2010/06/01/100-greatest-characters-of-last-20-years-full-list> (senast besökt 9 juni 2010)
- [53] Orth ,Ulrich et al(2010) Self-Esteem Development From Young Adulthood to Old Age: A Cohort-Sequential Longitudinal Study, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 98, No. 4