

MONSTER I SILENT HILL 2:

En analys av återkommande drag i monsterdesign och deras betydelse inom skräckgenren

MONSTERS IN SILENT HILL 2:

An analysis of recurring features in monster design and their significance in the horror genre

Examensarbete i medier, estetik och berättande

Grundnivå 15 högskolepoäng

Vårtermin 2026

Elvin Daxler

Pontus Rosén

Handledare: Fredrik Erikson Caba

Examinator: Johan Almer

Sammanfattning

Silent Hill 2 (2001) är ett av skräckgenrens mest populära spel och kan anses vara ett av de mest historiskt inflytelserika spelen för genren. Med ett kryptiskt narrativ och obehaglig atmosfär hyllas spelet än idag som ett fantastiskt skräckspel 25 år efter att det lanserades. Denna studie har genomfört en kvalitativ innehållsanalys av ett urval monster från spelet, i syfte att hitta aspekter av deras design som går att applicera på framtida projekt. Studien är baserad på litteratur om skräckfilm, psykologi och genus. Monstren i *Silent Hill 2* (2001) har alla många olika attribut som passar flera ramverk illustrerade i litteraturen och visar kopplingar till många olika genrer som *body horror*, *slasher*-filmer och *psychological horror*.

Nyckelord: Silent Hill 2, Skräckspel, Monsterdesign, Genus

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	3
2.1	Skräckgenren	4
2.1.1	Människokroppen i skräck	7
2.1.2	Genus i skräck	12
2.2	Silent Hill	14
2.3	Bakgrund Sammanfattning	16
3	Problemformulering	17
3.1	Metodbeskrivning	17
4	Analys	19
4.1	Bubble Head Nurse	19
4.1.1	Observation	19
4.1.2	Spelkontext	19
4.1.3	Kopplingar	20
4.2	Pyramid Head	22
4.2.1	Observation	22
4.2.2	Spelkontext	22
4.2.3	Kopplingar	23
4.3	Lying Figure	26
4.3.1	Observation	26
4.3.2	Spelkontext	26
4.3.3	Kopplingar	27
4.4	Flesh Lip	29
4.4.1	Observation	29
4.4.2	Spelkontext	29
4.4.3	Kopplingar	30
4.5	Mannequin	32
4.5.1	Observation	32
4.5.2	Spelkontext	32
4.5.3	Kopplingar	33
4.6	Återkommande egenskaper mellan karaktärerna	34
5	Sammanfattning och diskussion	36
5.1	Sammanfattning	36
5.2	Diskussion	37

5.3	Samhälleliga och etiska aspekter.....	38
5.4	Framtida arbete.....	39
	Referenser.....	40

1 Introduktion

Människan har berättat skräckhistorier i århundraden. Allt från kusliga historier runt en eld till välkända böcker och filmer, som *Frankenstein* (1818) eller *The Shining* (1980). Det finns många olika sätt att motivera varför specifika element är läskiga. Sjukdomar och infektioner är exempel på rädslor som är evolutionärt utvecklade, men många rädslor hos en individ är oftast inte medföda utan någonting som utvecklas. Kristeva (1982), Carroll (1990) och Creed (1993) definierade återkommande aspekter inom skräckfilmer och motiverade hur avbildningar av monster oftast grundas i en normbrytande representation av exempelvis genus, funktionsnedsättning eller sexualitet. Under de senare åren har skräck populariserats som genre i spelindustrin. *Silent Hill*-spelserien är populär inom skräckspelsgenren och sedan dess början 1999 med spelet *Silent Hill* har åtta uppföljare lanserats. År 2001 kom Playstation 2-titeln *Silent Hill 2* ut och med en stark atmosfär och ett tankeväckande narrativ blev spelet väldigt populärt. Trots antalet uppföljare sedan *Silent Hill 2* (2001) publicerades anses spelet fortfarande vara en av de bästa titlarna i serien, och har haft en stor påverkan på skräckspelsgenren.

Trots att fler spel i *Silent Hill*-serien lanserats sedan debuten av *Silent Hill 2* (2001) har spelets monsterdesigner fortsatt vara ikoniska i det samhälleliga medvetandet. Studiens syfte är att försöka analysera och förstå vad som gjort *Silent Hill 2* (2001) och dess monster så framgångsrika, i hopp om att kunna isolera viktiga faktorer som kan gynna skapandet av framtida verk. Attribut hos monstren som är grundade i problematisk retorik är också viktiga att analysera, då vårdslös användning av sådan representation kan ha negativ påverkan på involverade grupper.

I denna studie har det utförts en kvalitativ innehållsanalys av *Silent Hill 2* (2001) som ämnat titta närmare på ett urval monster i spelet för att se vilka aspekter som kan ha hjälpt spelet att nå dess legendariska status. En mängd litteratur om skräckgenren i film har valts ut för att kunna utföra en analys av olika drag hos spelets monster. Monstrens utseende, beteende och spelskaparnas avsikter används för att ge en enhetlig bild av de olika monstrens attribut. Gemensamma drag och eventuella skillnader har sedan noterats för att illustrera mönster och dra slutsatser.

Analysen av monstren i *Silent Hill 2* (2001) visade inte bara trender i själva spelet utan även kopplingar till generella arketyper beskrivna i litteraturen. Varje monster bär på ett

flertal noterbara attribut, och några attribut är tydligt återkommande i monstrens design. Några trender etableras för ett fåtal monster medan andra syns genomgående i alla inkluderade monster. Alla noterade attribut kontextualiseras med hjälp av litteraturen i samband med skräckmedia, psykologi och genus, i syfte att inte bara identifiera karaktärsdragen utan även motivera vad som gör dem läskiga.

2 Bakgrund

Skräck som en mänsklig sensation är otroligt komplicerad. Varför en individ blir chockad, rädd eller äcklad av olika faktorer har länge studerats. Medier i skräckgenren försöker att medvetet sätta igång skräck respons hos åskådare med hjälp av sociala och psykologiska verktyg. Detta är relevant i böcker, filmer och datorspel. Vilka verktyg som används och hur de används för att väcka känslor, som skräck, är nyckeln till att förstå och återskapa fenomenet.

Silent Hill 2 (2001) är ett skräckspel som har nått stor framgång och fått mycket uppmärksamhet i skräckspelsgenren. Spelserien stack ut från andra skräckspel under samma tid och hjälpte starta vad som nu kallas för *survival horror*-genren. Många spel i skräckspelsgenren tenderade att vara mer action- eller pusselorienterade. *Silent Hill 2* (2001) är, likt sin föregångare *Silent Hill* (1999), mer av ett långsamt psykologiskt skräckspel, med många subtila element som lägger vikt vid atmosfär och känsla.

För att kunna analysera skräckgestaltningen i *Silent Hill 2* (2001) behövs nuvarande forskning inom skräck som genre undersökas. Skräckgenren har funnits i många år och har därför utvecklat en mängd mönster och *regler* som många verk tenderar att följa, såsom könsroller, upprepade associationer och mönster. Frågor om varför något kan anses vara skräckinjagande är inte lätta att besvara, då mycket består av obevisade teorier och hypoteser. Alla personer delar inte heller rädslor, trots det behövs en generell förklaring av varför vissa element kan anses vara mer skrämmande än andra. Spelets olika monster har också en mängd element som går att titta på ur flera vinklar. *Uncanny* och *body horror* är exempel på vanliga motiv och metoder för att skapa obehag inom skräckgenren och behöver därför tas med i studien.

2.1 Skräckgenren

Rädsla är en drivkraft för hur hjärnan reagerar i situationer som kan innebära fara för individen. Den kan motivera handling eller påverka beteenden på en mängd olika sätt. Amygdala är den delen av hjärnan vars syfte är emotionellt lärande och beteende, med andra ord styr den ens känslor. Människan har självklart väldigt många olika känslor, men det som den mänskliga arten delar med de flesta djur är rädsla. Sah (2017 s. 1) skrev kortfattat att rädsla är en evolutionär skyddsmekanism hos djur för att antingen frysa till, attackera eller fly. I samband med rädsla kan samma del av hjärnan orsaka ångest, fruktan eller andra obehagliga känslor. I koppling till Sah (2017) skrev Salzman (u.å. stycke 11) att responser hos amygdala är en process som oftast är något som utvecklas genom exponering. Sah (2017 s. 1) beskrev experiment då djur fått stötter i samband med ett visst ljud, och även när stötarna slutat fortsatte ljudet orsaka rädslostyrd ångest hos djuret. Båda hade alltså kommit till en liknande slutsats, att rädsla är en utvecklad respons till skadliga fenomen. Dessa texter antyder alltså inte bara att rädslor utvecklas naturligt, utan att de också kan framkallas genom obehagliga händelser eller en upprepad association.

Skräck som genre har funnits länge i media. Enligt Carroll (1990 s.4) startade skräckgenren på 1800-talet med bokgenrer som *The English Gothic novel* (översätts till den "engelska gotiska novellen") den tyska *Schauerroman* (översätts till "skräckroman") och den franska *Roman noir* (översätts till "svart novell"). Tack vare genrens långa historik finns det många olika perspektiv på hur genren kan analyseras eller definieras. Carroll (1990) ansåg i en diskussion om skräckgenren att det finns en skillnad mellan skräck som kännsla och skräck i genrer. Enligt Carroll (1990 s. 10) existerar *art-horror* vilket enligt Carrolls (1990 s. 13) definition är just skräck i skräckgenren. Andra genrer kan ha element av skräck, men deras syfte är inte att skrämma på samma sätt som element i skräckgenren. Skräckgenren vill att åskådaren ska dela eller ha parallella känslor med karaktärer i verket. Carroll (1990 s. 193) ansåg att för att någonting ska vara skräckinjagande måste det äckla åskådaren på något vis.

Varifrån potentiell yrsel, illamående eller obehag i skräckgenren kan stamma är något som Kristeva (1982) skrev om i sin text *POWERS OF HORROR*. Kristeva är en återkommande författare inom ämnet och definierade två väsentliga parter i skräckgenren: *subjektet* och vad hon kallar för *abjektet*. *Subjektet* enligt Kristeva (1982) är *jaget*. *Jaget* är egot vilket identifierar en individ som sig själv; denna själv identifiering sker också med exempelvis huvudkaraktärer i media. *Subjektet* är då i spelets kontext

spelaren och samtidigt huvudkaraktären. *Abjektet* är enligt Kristeva (1982) det som hotar *jaget*. *Abjektet* blir då en opposition till *subjektet* och representeras på olika sätt från ett verk till ett annat. Någoting *abjekt* är inte nödvändigtvis en person eller ett monster utan kan, för denna studies syfte, närmare beskrivas som en normbrytande aspekt ett verk representerar som icke önskvärt. Någoting *abjekt* behöver inte nödvändigtvis fysiskt hota en spelare eller huvudkaraktär utan hotar *jaget*, alltså en individs världsbild eller självbild. *Abjektet* bryter samhälliga lagar, regler och normer. Kristeva (1982) använde barriärer genomgående i sin text för att illustrera relationen mellan *subjektet* och *abjektet*. Barriären representerar då en lag, regel eller norm och *aspekter* som överskrider denna barriär blir då *abjektförklarade*, överskridandet av barriären beskrivs också som att *abjektet* bryter barriären. Barriärerna som *abjektet* bryter är olika från ett verk till ett annat, men grundas oftast i religion och moralitet (Kristeva, 1982). Genom sin text lade Kristeva (1982) mycket vikt vid analys av det religiösa perspektivet. Creed (1993) förklarade genomgående i reflektion av Kristevas (1982) text att när en skräckfilm visar en barriär brytas sker en separation mellan *vi* och *dem*, vilket i slutändan förstärker barriären mellan *subjektet* och *abjektet*. Till exempel när en farlig manlig karaktär försöker framstå som en kvinna i en skräckfilm, exempelvis Buffalo Bill (The Silence of the Lambs, 1991) eller Norman Bates (*Psycho*, 1960), etableras som tecken på att en individ kan vara falrig. I detta exemplet representerar barriären könsnormer och den ickenormativa könsrepresentationen som *abjekt*. Då Buffalo Bill och Norman Bates är farliga karaktärer förstärker det normen av att män ska bete sig som män och kvinnor ska bete sig som kvinnor, bariärer i skräckgenren blir då brutna vilket i slutändan förstärker deras roll i samhället. *Abjektet* kan i vissa fall vara *subjektets* motsats men kan också vara en förvriden version av *subjektet*. Creed (1993, s. 21) lade vikt på hur *abjektet* i en samhällelig kontext är ett försök att separera människan från icke-människan, den fullformade individen från den delvis formade individen. Creed (1993) betonade Kristevas (1982) ord om representationen av *abjektet* i skräckgenren genomgående i sin text: "The abject threatens life; it must be 'radically excluded'" (Creed 1993, s. 22). *Subjektets* relation till *abjektet* är dock inte enformig, då *subjektet* ofta lockas av *abjektet*. Kristeva beskrev denna dynamik som: "It beseeches, worries, and fascinates desire, which, nevertheless, does not let itself be seduced. Apprehensive, desire turns aside; sickened, it rejects" (Kristeva 1982, s. 1). Vilket alltså innebär att *subjektet* finner fascination i det *abjekta* trots faran det *abjekta* representerar. Då barriären som det *abjekta* bryter i media kopplas till religion av Kristeva (1982) blir *abjektet*, det som korsat barriären, liknat vid synd genomgående i texten. För likt hur syndaren lockas av köttets frukter i Bibeln, lockas *subjektet* av *abjektet*. *Abjektet* finns inte utan *subjektet*, då *abjektet* definieras som en opposition till

subjektet, men enligt Kristeva (1982) hjälper *abjektet* också till att definiera *subjektet*. Skräckmedier tilldelar ett kortfattat utrymme där barriärerna bryts, vilket hon beskriver skapar en tillfällig dimension där *abjektet* tolereras innan det ska förkastas (Kristeva 1982, s. 2). Tillfredsställelsen folk känner inför skräck förklarade Creed (1993, s. 28) då vara relaterad både till den naturliga fascinationen för det *abjekta*, men även till säkerheten kopplad till förstärkningen av de samhälleliga barriärerna.

Avhumanisering är någonting som kan motivera varför en individ känner rädsla för en annan. Fischer och O'Mara (2023) skrev om avhumanisering i kontexten av otroliga grymheter, som tortyr och massmord i den verkliga världen. De skriver om avhumanisering som både ett fenomen och en metod, samt dess konsekvenser på en bredare skala. Hur tankesättet matar sig självt och motiverar våld och hur ingrupper skiljer sig från utgrupper genom att tilldela färre unika mänskliga karaktärsdrag till utgrupper är något som går att kalla *essentialist dehumanisation* (Fischer & O'Mara 2023, s. 2). Avhumanisering erbjuder en omväg runt moral genom att skildra förövarna och offren, och är alltså en drivkraft som legitimerar aggression och våld mellan grupper. Avhumanisering är alltså ett nekande av påtagligt mänskliga drag i syfte att inte sympatisera med en utgrupp, enligt Fischer och O'Maras (2023) förklaring.

2.1.1 Människokroppen i skräck

Uncanny valley är en term som Mori (1970) skapade för att förklara när någonting övergår från något behagligt till obehagligt. Termen skapades främst för robotik för att försöka definiera när någonting icke-levande (som en robot) börjar bli obehagligt för oss människor. Termen *uncanny* är gammal och härstammar från tyskans *unheimlich*, vilket ungefär översätts till "icke-hemaktigt" på svenska. Termen definierades i första hand av den tyske psykologen Jentsch (1906) i hans text *On the Psychology of the Uncanny*. I texten försöker Jentsch (1906) konkretisera exakt vad *uncanny* innebär. Många böcker av E. T. A. Hoffmann nämns i texten då många verk innehåller *uncanny*-effekten enligt Jentsch (1906 s. 11). I Hoffmanns bok *Sandmannen* (1816) får läsaren aldrig ett svar på om sandmannen var verklig eller ej, något som Jentsch (1906 s. 11) påstod är *uncanny*. Vaxskulpturer och robotar som beter sig som människor är andra exempel texten nämner. Det Jentsch (1906) ringat in i sin text är osäkerhet. En vaxfigur i sig behöver inte vara *uncanny*, men en vaxfigur i mörkret, där det inte går att omedelbart avgöra om den lever eller ej, lär framstå som *uncanny*. Intressant nog drar Jentsch (1906 s. 9) en parallell mellan hur djur kan skrämmas av något tills objektet introducerats ordentligt. Exempelvis hur en hund kan vara rädd för dammsugaren tills den fått undersöka objektet. Känslan av *uncanny* varar alltså tills åskådaren fått ett svar, eller förstår vad som anses vara *uncanny*. The Uncanny av Freud (1919) bygger på texten av Jentsch (1906) för att försöka vidare definiera vad *uncanny* innebär. Freud (1919 s. 132) går bland annat in i etymologi, och påstod att den mera exakta användningen av ordet *unheimlich* appliceras på allt som är menat att vara gömt men som nu har blivit funnet. Freud (1919) skrev också om mera abstrakta instanser av *uncanny*; där Jentsch (1906) mestadels gör kopplingar till påtagligt fysiska attribut, skrev Freud (1919 s. 144) om saker som upprepning. Att se samma nummer flera gånger per dag, eller att gå igenom en stad där varje gränd leder dig tillbaka till där du varit, påstår Freud (1919) alla kan framkalla *uncanny*-känslor. Något viktigt Freud (1919) påpekat i skriften är att olika kontexter också påverkar hur folk uppfattar dem. Freud (1919 s. 153) exemplifierar detta med att död och återuppståndelse kan framstå som *uncanny*, i instanser som exempelvis *zombies*, men väcker inga känslor i berättelser som *Snövit* (1812). Kontexten och världen som mediet sätter som standard påverkar alltså hur den observeras.

Kristeva (1982, s. 71) beskrev den ickenormativa kroppen i skräckfilm i relation till vad hon kallar för *the clean and proper body* (vilket översätts till "den rena och ordentliga kroppen"). Denna term definierade Kristeva (1982) med hjälp av passager i Bibeln som beskriver hur människor bör förhålla sig till sin kropp. Orenhet, ohelhet, sjukdom och död är återkommande motsatser till *den rena och ordentliga kroppen*.

The body must bear no trace of its debt to nature: it must be clean and proper in order to be fully symbolic. In order to confirm that, it should endure no gash other than that of circumcision, equivalent to sexual separation and/or separation from the mother. Any other mark would be the sign of belonging to the impure, the non-separate, the non-symbolic, the non-holy (Kristeva 1982, s. 102)

Den *abjekta* människan kan då enligt Kristeva (1982) definieras genom utförandet av *abjekta* handlingar men också genom tillståndet hos hens kropp. Creed (1993) och Cruz (2012) ekade båda Kristevas (1982) sentiment om den ickenormativa kroppen som ett *abjekt*. Carroll (1990) hänvisade i sin text till en mängd olika verk vars monster beskrivs som motbjudande på ett eller annat vis för att stödja sitt påstående om separationen mellan *horror* och *art-horror*. Carroll (1990), Kristeva (1982), Cruz (2012) och Creed (1993) definierade alla antagonistiska arketyper inom skräck för att lättare kunna analysera, diskutera och reflektera kring materialet. Carroll (1990, s. 51) nämnde bland annat vad han kallar för *horrific metonymy*, vilket innebär att stärka smutsiga eller orena karaktärsdrag genom externa faktorer och associationer (exempelvis hur Dracula styr en armé av råttor i Bram Stokers bok *Dracula* från 1897).

Kristeva (1982, s. 3) klassificerade liket som den ultimata *abjekta* kroppen. Likets *abjektifiering* existerar på flera nivåer. I en religiös kontext är det en kropp utan själ, vilket inte får visas upp och omedelbart måste begravas för att inte förorena vad Bibeln kallar för Guds heliga jord (Kristeva 1982, s. 109). Liket är också kopplat till sjukdom och bakterier, vilket uppenbarligen är en evolutionär utveckling, men även detta kopplar Kristeva (1982) till bibliska sentiment. Kroppsligt avfall är ett återkommande ämne i diskussioner om liket och används som ett exempel i litteraturen som en fysisk representation av rädslan för sjukdom, bakterier och död av Kristeva (1982), Creed (1993) och Cruz (2012). Avföring, urin, spya och blod är alla kroppsliga funktioner som representeras i skräck med en *abjektiv* lins. Kristeva (1982, s. 71) nämnde dock hur tårar och sperma urskiljs och inte representeras som *abjekt*. Skräcken angående den döda kroppen enligt Cruz (2012, s. 161) är inte baserad på rädslan för döden utan rädslan för förstörelsen av ens egen kropp. Diskussionen som Cruz (2012) förde angående den döda kroppen var till stor del i form av *zombier*, ett vandrande lik drivet av en förmultnande hjärna. Lunkandes fram med onaturliga rörelser på grund av ett skadat cerebellum, drivet av instinkt istället för rationalitet. Människan har, som många andra djur, en naturlig disposition mot lik och inför därför en separation mellan den levande populationen och den döda. Steriliteten hos *zombier* är enligt Cruz (2012) väl motiverad, då *zombier* inte är en egen art utan en död människa; detta implicerar *zombien* som en meningslös varelse som måste kasseras. Även om liket inte gestaltas som en vandrande antagonist likt *zombien*, förekommer det ofta i skräckfilmer.

Body horror (översätts till "kroppsskräck") är en subgenre inom skräckgenren som identifieras av sin äckelfaktor i koppling till den mänskliga kroppen. I skriften *Terrors of the Flesh: The Philosophy of Body Horror in Film* från 2020 spårade Huckvale genren tillbaka till den franske filosofen Marquis de Sade, som påstod att människan får njutning och smärta enbart av kroppens sinnen och organ (Huckvale 2020, s. 280). I Huckvales (2020) observation pratar människan om sin kropp som sin ägodel, kontra sitt medvetande, som individen anser är *det verkliga jag*. Huckvale (2020 s. 281) kopplade *body horror* till den konstanta rädslan för människans egen förgänglighet. Kroppen är det enda instrumentet som människan kan använda för att förstå världen runt sig, och skador på den i litteratur och medier skapar ångest hos individer då verktyget fördärvas (Huckvale 2020, s. 281).

Mutationer är enligt Cruz (2012, s. 164) den primära drivkraften för evolution. Trots mutationers roll i utvecklingen av liv är mutationer åtminstone lite skadegörande och kan påverka en individs morfologi eller beteende. Rädsla för mutationer manifesterar sig på flera sätt. Gonder (2003, s. 1) påpekade att det redan sedan 50-talet var populärt i media att mutationer skedde på grund av strålning. Skräcken inför ändringen av genetiskt material ligger i maktlösheten den utsatta känner (Gonder 2003, s. 2). När det kommer till skräck baserad på ändringen av en individs morfologi vände sig Gonder (2003, s. 1) till filmer som han kallade för *body rebellion films* (översätts till "filmer om kroppsuppror") där en individ växer nya kroppsdelar, upplever att sina kroppsdelar muteras eller finner sig med en kroppsdel som har en egen vilja. Strålning i filmer används ibland för att motivera mutationer som ändrar beteende. Cruz (2012, s. 164) tog filmen *The Hills Have Eyes* (1977) som exempel. I filmen blir en familj utsatt för strålning och transformeras till monstruösa, våldsamma, deformerade kannibaler. Cruz (2012, s. 165) kopplade människans rädsla för kroppsliga mutationer inte bara till förlusten av kroppslig autonomi eller förlusten av individens förnuft, utan även till bristen på symmetri. Symmetri är något som många djur, inklusive människan, värderar i sitt urval av en partner (Cruz 2012, s. 165).

Ett annat exempel på skräck relaterad till ändringar, mutationer eller transformation från en normativ kropp till en *abjekt* kropp visas i människohybriden. En mänsklig kropp som korsas med något annat för att skapa en ohelig amalgamering. Carroll (1990, s. 47) kategoriserade människohybriden som antingen en *fission* eller en *fusion*. *Fusion* innebär exempelvis en mänsklig ödla, alltså en människa som är sammanfogad, eller *fused*, med en ödla, medan *fissions*-monster är två individer/varelser som delar samma existens, såsom en varulv (där en människa och en varg delar kropp) eller ett alter ego. Viktigt att notera är att Carroll (1990) inte nämner fler krav på attribut som krävs för att ett monster ska räknas som *fission* eller *fusion*. Korsningar mellan exempelvis ickelevande objekt är alltså fortfarande ett *fusions*-monster. Frankensteins monster (Frankenstein, 1818) hade då varit ett *fusions*-monster, då det är en sammansättning av flera kroppar som fortfarande skapar en individ. Creed (1993, s. 16) nämnde också monster som varulvar och Frankenstein i kontexten av en människohybrid. Även Kristeva (1982, s. 103) diskuterade människohybrider i koppling till passager i Bibeln, specifikt angående fördömsen av hybrider eller de som flyter mellan kategorier.

I sin diskussion om transformationen från människokroppen till något annat använde Cruz (2012, s. 162) filmen *The Fly* (1986). I filmen råkar vetenskapsmannen Seth Brundle sammanfoga sitt eget DNA med DNA från en fluga. Under filmens gång visas Seth långsamt men säkert bli mer och mer fluglik, vilket resulterar i att Seth transformeras till ett monster, hälften människa och hälften fluga. Cruz (2012) förklarade skräcken i olika aspekter av Seths transformation. Individer i naturen som skapas på grund av en korsning mellan djur som är för genetiskt annorlunda från varandra föds sterila. Under transformationens gång förlorar Seth inte bara sina framtida chanser till förökning, utan finner sig även evolutionärt ensam, den ende av sin art (Cruz 2012, s. 163). I de sista delarna av filmen kan Seth inte ens konsumera tillräckligt med föda för sin nya kropp. Cruz (2012, s. 163) motiverade då att rädslan för människohybriden kommer från sympati en tittare känner för den utsatte och är grundad i bland annat särskiljandet från människoarten, sterilitet och bristen på kroppslig funktionalitet.

2.1.2 Genus i skräck

I reflektion av bibliska sentiment illustrerade Kristeva (1982) hur definitionen av *den rena och ordentliga kroppen* inte inkluderar den kvinnliga kroppen. Menstruation *abjektivieras* inte bara för att det är ett kroppsligt avfall, utan för dess religiösa, sexuella och sociala konnotationer, vilket Kristeva (1982, s. 78) påpekade kan hota könsseparationen. Kristeva (1982, s. 78) beskrev separationen mellan maskulin och feminin kraft som instabil och hur bibliska sentiment kan implicera att samhället hade förstörts utan separationen. Femininitet ses då som något synonymt med ondska vilket måste förtryckas (Kristeva 1982, s. 70). Creed (1993, s. 27) ekade Kristevas (1982) sentiment i analyser av film som inkluderar menstruation, där det ofta liknas vid synd. Kristeva (1982, s. 95) kopplade *abjektiveringen* av kvinnlig vilja till passager om den första synden som Eva (den första kvinnan) begick i Bibeln, och detta beskrevs motivera den negativa synen på kvinnligt begär i skräck såväl som i samhället. Rieser (2001) diskuterade i en undersökning om genusrepresentation av karaktärer i *slasher*-genren dynamiken mellan den manliga förövaren och det kvinnliga offret. *Slasher*-genren är känd för sina antagonister och deras brutala mord på ofta unga kvinnor. Exempel på *slasher*-filmer inkluderar: *Friday the 13th* (1980), *Halloween II* (1981) och *The Texas Chain Saw Massacre* (1974). Motiveringen till varför en kvinna dödas i *slasher*-filmer liknar de som nämnts av Creed (1993) och Kristeva (1982), vilket dras till sin spets i *slasher*-genren då till exempel överdriven femininitet eller promiskuitet bestraffas (Rieser 2001, s. 376). Kvinnlig vilja, kraft och anatomi blir då *abjektiv*, och detta reflekteras och manifesteras på olika sätt i skräck.

En moders styrka fruktas då den hotar den faderliga styrkan, förklarade Creed (1993, s. 26). Inte bara symboliserar modern säkerhet som subjektet söker sig till, utan samtidigt någonting som subjektet måste slå sig fri från. Modern är enligt Creed (1993, s. 33) en fetischiserad figur. Subjektet fetischerar modern, men modern fetischerar även avkomman. Modern vill behålla avkomman som sitt barn och ta hand om den långt efter att den lämnat barndomen, vilket representerats som *abjekt* i till exempel *Friday the 13th* (1980). Födelse är även något som representeras som *abjekt*, inte bara när det händer den kvinnliga kroppen utan också den manliga kroppen. Cruz (2012) och Creed (1993) använde filmen *Alien* (1979) för att illustrera detta. Filmen utspelar sig till största del på ett rymdskepp där besättningen utsätts för en alien som kallas för *xenomorph*. I filmen blir en av besättningsmännen attackerad av en varelse som oralt impregnerar mannen. Avkomman från impregneringen brister senare ut ur mannens mage och växer snabbt upp till en mordisk *xenomorph* som jagar besättningen resten av filmen. Födelsen av en *xenomorph* är enligt Creed (1993, s. 30) ett exempel på problemen med *Sci-Fi-horror*, vilket förklaras som en omarbetning av födelse och representationen av parning och förökning, illustrerad i form av kroppslig invasion. *Xenomorph*-förökning sker även asexuellt, vilket förekommer här och var i skräck. Cruz (2012, s. 166) förklarade jungfrufödelse i skräck som stöttande för dess exkludering av en manlig part, där kvinnan symboliskt kastrerar mannen. Rädslan för exkludering från möjligheten att föröka sig visas även utanför kontexten av asexuell förökning. Människans förökning är baserad på kvinnans val av partner, vilket sätter kvinnan i en position av makt (Cruz 2012, s. 165). Kvinnan representeras ofta med en destruktiv sexualitet som är särskild från normen på grund av denna potentiella exkludering av det manliga könet (Cruz 2012, s. 165).

2.2 Silent Hill

Silent Hill (1999) är en titel till Playstation-konsolen, och ett av de tidigaste exemplen på ett *survival horror*-spel. Det anses också vara ett *psychological horror*-spel (översätts till "psykologisk skräck"), som enligt Tomé (2024, 318:3) är en subgenre till skräckgenren. Tomés (2024, 318:3) definition av *psychological horror* är ett spel som dyker ner i karaktärernas psykologiska och emotionella stadier för att uppnå en skräckfaktor hos spelaren, likt psykologiska thrillers. Exempel på psykologiska thrillers är *Jacob's Ladder* (1990) och *Twin Peaks* (1990) som båda, enligt Perron (2006, s. 75), inspirerat *Silent Hill* (1999), *Silent Hill 2* (2001) och *Silent Hill 3* (2003). Ett av exemplen som Perron (2006, s. 76) tog upp inkluderar protagonistens jacka i *Silent Hill 2* (2001) som har en stor likhet med Jacobs jacka i filmen. Perron (2006) gav en överblick av spelen i sin bok *Silent Hill: The Terror Engine*, där spelens premisser förklaras. I *Silent Hill* (1999) kontrollerar spelaren Harry Mason, en änkling och författare som åker till semesterorten *Silent Hill* med sin sjuåriga dotter Cheryl. Deras resa får ett abrupt slut när Harry ser en flicka mitt på bilvägen, och i sitt försök att undvika henne kraschar han bilen. När han vaknar är Cheryl borta, och hans uppdrag är att försöka hitta henne i stadens dimma. Under spelets gång får spelaren reda på att *Silent Hill* är hem för en kult, och allt spelaren sett förklaras ha projicerats från flickan från vägen i början (som heter Alessa Gillespie) och hennes inre tankar. Alessa ämnas bli offrad av stadens kult i hopp om att väcka en sedan länge död gud. Spelet har flera olika slut varav inget är fullständigt och det finns inget rätt eller fel slut, så spelaren får själv avgöra vad de tror händer. Perron (2006, s. 49) påpekade också att spelet skiftar mellan verkligheten och något *annat* under spelets gång, och det är inte tydligt om något faktiskt är på riktigt.

Silent Hill 2 (2001) är inte en traditionell uppföljare. Inga karaktärer från det första spelet nämns och inga monster återkommer. Spelaren styr karaktären James Sunderland, som fått ett brev från sin fru som ber honom att möta henne i staden *Silent Hill*. Spelaren träffar andra människor i staden som alla verkar ha egna problem. Ju längre spelet går, desto konstigare börjar världen omkring honom att verka. Omöjlig arkitektur och hål i väggar som leder ner till brunnar som leder till ett fängelse; allt känns mer och mer som en dröm. Detta är något som speglas i Perrons återberättande av händelser i *Jacob's Ladder* (1990): "Then, crossed corridors slowly deteriorate. The atmosphere becomes completely insane. The ceiling changes to a grate" (Perron 2006, s. 75-76). Under spelets gång får spelaren veta mer och mer om James och hans relation med sin fru Mary, vilket kulminerar i en scen där det framkommer att James tagit sin frus liv och att hon har varit död i tre år. Spelet har, likt *Silent Hill* (1999), flera slut som

alla är ofullständiga och får spelaren att fundera. *Silent Hill 2* (2001) blev en stor succé, större än det första spelet, och pratas fortfarande om än idag trots att det släpptes för 25 år sedan. En god gissning till varför är spelets story. Där *Silent Hill* (1999) ger spelaren ett konkret mål (att hitta sin dotter) är *Silent Hill 2* (2001) mycket mer kryptiskt, och spelaren får sällan en konkret bild av vad som hänt. Den ledande designern av monstren i både *Silent Hill* (1999) och *Silent Hill 2* (2001) är Masahiro Ito, som även flera år senare svarar på frågor kring spelet online. Då Ito är illustratör för majoriteten av monstren i spelet, ger hans svar på frågor kring monstren en bra insikt i tankarna bakom gestaltningsvalen i spelet för analysens syfte.

2.3 Bakgrund Sammanfattning

Rädsla hos människan är inte bara något som uppstår, utan resultatet av hjärnans kognitiva förmåga att sammankoppla saker med emotionella stadier. På liknande sätt går det då att koppla känslor av något *uncanny* till luckorna, eller kanske snarare rädsorna som fyller luckorna i vårt förstånd. Både Freud (1919) och Jentsch (1906) skrev om hur osäkerheten, eller ovetandet om någonting, oftast påkallar känslan *uncanny* i deras många exempel. Medier som film och spel vill väcka känslor hos åskådaren, mer specifikt vill de att åskådaren ska spegla karaktärernas känslor enligt Carroll (1990 s. 18). Skräckfilmer och skräckspel, i syfte att skrämna tittaren, använder artefakter som psykologiskt påverkar tittaren både direkt men även undermedvetet. Tittare kan känna yrsel, fasa eller chock inför den oändliga mängden artefakter som individuella verk kan använda och blanda för att få precis den känsla de vill åstadkomma. Kristevas (1982) definitioner av det *abjekta* i skräckgenren kan hjälpa till att identifiera aspekter av monstren vilka presenteras som normbrytande. *Abjektet* vilket korsar sociala barriärer har då sin grund i religiösa ramverk av synd och moral enligt Kristevas (1982) reflektioner av biblisk text. *Silent Hill 2* (2001) har en psykologisk utgångspunkt i skräckgenren, och paralleller till verk som just *Jacob's Ladder* (1990) är tydliga. På grund av parallellerna har alla bitar av verket ett genomtänkt syfte, vilket inkluderar spelets monster. Spelet lyckas väl framkalla alla möjliga obehagliga känslor som, med hjälp av spelets groteska design och kontexter, stannar kvar hos spelaren.

3 Problemformulering

De grafiska aspekterna av visuell skräckmedia, som spel, är väsentliga för att förmedla känslan verket försöker förmedla. Carroll (1990, s. 18) påstod att skräckgenren vill att åskådaren skall dela känslor med karaktärerna i verket, och i just spel är speglandet av känslor ännu viktigare, då spelaren faktiskt är en del av verket och inte bara en åskådare. Skräckspel, i kontrast till film eller litteratur, har då revolutionerat konsumentens närhet till det läskiga, vilket lär ha bidragit till dess popularitet. Kristeva (1982) och Creed (1993) illustrerade vikten av att analysera, ifrågasätta och problematisera representationen av det *objekta* i film, vilket kan argumenteras då även borde appliceras på spelindustrin. *Silent Hill 2* (2001) grundar sina monster i undermedvetna rädslor och tankar hos olika karaktärer i spelet. Det är spelets psykologiska inställning till skräckgenren som gör det till ett utmärkt verk att analysera och faktiskt läsa in sig i designerna spelet presenterar. Av alla *Silent Hill*-spel så anses *Silent Hill 2* (2001) oftast vara ett av de populäraste i spelserien. Att då ge en analytisk blick, grundad i litteratur om bland annat skräck, på en av genrens största titlar bör ge gynnsamma reflektioner. Med det sagt kommer problemformuleringen för detta arbete att vara:

- Vilka återkommande gestaltande drag framträder i utvalda monster i *Silent Hill 2* (2001) och vad har de för betydelse inom skräckgenren?

3.1 Metodbeskrivning

För att svara på frågeställningen har studien valt att analysera ett urval av monstren från *Silent Hill 2* (2001) för att identifiera vad som gör att spelaren kan känna obehag inför dessa varelser. Målet är då att se om det finns gemensamma faktorer som går att definiera med hjälp av litteraturen. Analysen består av tre delar: en visuell beskrivning av monstret, en överblick med mer kontext om monstrets rörelsemönster och skaparnas intentioner, samt en kontextualisering av monstrets attribut i koppling till litteraturen. Observationerna av varje monster varierar då olika källor hjälper till att analysera olika aspekter av respektive design. Litteraturen som används fokuserar till stor del på skräckgenren, psykologi och genus. På grund av detta är retoriken kring noterade attribut grundad i samma ämnen. Gemensamma drag från två eller fler monster samlas i ett eget segment där de kontextualiseras mer utförligt. Gemensamma attribut som delas mellan flera monster, eller har en utförlig grund i litteraturen, kan rimligtvis antas ha en stor påverkan på vad som gör monstren skrämmande. Om ett attribut beskrivs utförligt

i litteraturen i koppling till andra verk kan det även tyda på att de har varit effektiva tidigare.

Analysen har fokuserat på de visuella aspekterna när det kommer till urvalet av monster, det vill säga hur de ser ut och hur de rör sig. Den valda litteraturens syfte är därför att förbereda läsaren på skräckgenrens historia och trender. Carroll (1990), Creed (1993) och Kristeva (1982) är därför viktiga för att få en övergripande förståelse för genrens historia och mönster, men också för att förstå var *Silent Hill 2* (2001) skiljer sig från, eller delar normer med genren i stort. Relaterad litteratur som Jentsch (1906), Freud (1919) och Mori (1970) har använts för att förklara specifika drag och trender. För att få en övergripande blick av skaparnas intentioner används kommentarer från Masahiro Ito som är ledande designern av just monstren. Anledningen till varför just *Silent Hill 2* (2001) valts för denna analys är för att spelet är så välkänt. Många av seriens mest ikoniska och välkända monster härstammar från *Silent Hill 2* (2001).

De positiva aspekterna av det nämnda metodvalet är att det tillåter en djup och komplex analys som kan fånga kontexter och detaljer, vilket är viktigt då spel ofta innefattar många olika faktorer. Eventuella nackdelar/problem med den valda metoden är det potentiella utvecklandet av bias baserat på vald litteratur, samt en personlig bias baserad på skribenternas förmågor. En annan nackdel är att då spelare stöter på monstren i en viss kontext som inkluderar ljud, musik och narrativ, vilket studien inte fokuserar på, kan de visuella observationerna inte reflektera spelupplevelsen i sin helhet.

4 Analys

Analysen tar upp de visuella aspekterna såsom gestaltning, konnotationer och rörelse. Monstrets introduktion noteras, skaparnas intentioner förklaras och allt kontextualiseras med hjälp av vald litteratur.

4.1 Bubble Head Nurse



4.1.1 Observation

Bubble Head Nurses är människoliknande monster med klassiskt feminina drag. Deras kroppar är till stor del normala och funktionella bortsett från deras ansikten, som täcks av en ljus massa som döljer deras ansiktsdrag. Massan sträcker sig från vardera sida av huvudet ner mot hakan där en röd rektangulär form täcker där deras mun skulle ha varit. Bubble Head Nurses är klädda i en blottande vit uniform som består av en skjorta med djup urringning och en minikjol. De har även vita ballerinas skor, handskar, en tom namnbricka och en sjuksköterskemössa. I sin högra hand bär de ett metallrör. Hela kroppen är täckt av blodfläckar och smuts.

4.1.2 Spelkontext

Bubble Head Nurses introduceras, passande nog, på *Brookhaven Hospitals* andra våning. Två av dem kommer gående genom varsin korridor som leder till spelaren. Monstret skakar sitt huvud medan det haltar mot spelaren på stela ben. När spelaren skadat Bubble Head Nurses faller de till marken där de sprattlar våldsamt innan de blir helt stilla. Rent funktionellt är det inget nytt. De rör sig mot spelaren och svingar sina

järnrör.

Masahiro Ito (2017/2020) nämner på X att bakom den röda rektangeln i mitten av vad han kallar för monstrets mask finns ett litet bebisansikte, vilket representerar Marys önskan om ett barn. Täckandet av munnen ska syfta på James förtryckta minne av att ha kvävt sin fru. På Teacup talade Ito (2010) om vad munnen representerar på monster i *Silent Hill 3* (2003) och nämner i samband med detta att munnen i *Silent Hill 2* (2001) representerar Marys "...shrieking insanity" (Ito, 2010) och därför de verbala attacker Mary utsatte James för.

4.1.3 Kopplingar

Bubble Head Nurse har en tydlig feminin figur. Kläderna som ska representera en sjukhusuniform är sexualiserade och inte realistiska. Creed (1993, s. 46) i en diskussion om *The Exorcist* (1973) beskrev, i kontexten av *subjekt* och *objekt*, hur en vanlig barriär att bryta i skräck är den mellan oskuldssfullhet och korruption, renhet och orenhet. Kristevas (1982) koppling mellan *objektifiering* och synder beskrivna i Bibeln kan appliceras även här. Designen är gjord för att locka spelare trots att monstret bara går att slåss mot, vilket speglar *subjektets* relation till *objektet*. Den sensuella representationen av halvnakna kvinnor i skräckgenren är inte ny. Rieser (2001, s. 376) beskrev hur kvinnlig sexualitet i bland annat *slashers* straffas. Kameran följer ofta kvinnan med en sensuell voyeurism som är menad att locka manliga tittare, men i slutändan måste promiskuösa karaktärer bestraffas (Rieser 2001, s. 374; Creed, 1993 s. 153).

Monstrens utstyrsel är som sagt baserad på sjuksköterskeuniformer, vilket speglar utrymmet som spelaren hittar dem i. Bara faktumet att monstret kontextualiseras med sjukvården kan få spelare att finna monstret obehagligt. Filmer som *Jacob's Ladder* (1990) eller *Halloween II* (1981) är klassiska filmer med scener som involverar sjukhus eller sjukvård. Även utan populariseringen av sjukvårdsutrymmen i skräckfilmer är sjukhus redan kopplade till läskiga och/eller ledsamma minnen för många. Enligt slutsatserna från studierna Sah (2017, s. 1) refererade till är upprepad negativ exponering nog för att framkalla rädsla; det behöver då inte nödvändigtvis vara en traumatisk händelse. Upprepad exponering i samband med sjukhus kan då komma från många olika håll som exempelvis tidigare media från skräckgenren eller egna livserfarenheter.

Trots sjukhustematiken i designen är Bubble Head Nurses täckta med vad som ser ut som blod. En sjuksköterska vet normalt sett hur skador ska tas hand om, och alla bör veta att skador bör hållas rena. Istället är denna sjuksköterska täckt i smuts och blod. Bubble Head Nurses bär också på ett metallrör som används som vapen. Dessa aspekter är normbrytande, hotfulla och indikatorer på att de har utfört, och kommer att fortsätta utföra våld, vilket strider mot bilden av sjukvårdspersonal. En norm (att sjukvårdspersonal hjälper individer) är etablerad i samhället; denna norm bryter Bubble Head Nurses, vilket etablerar dem som *objekt*. Trots att dessa hotfulla attribut tidigare populariserats av manliga mördare, skurkar eller antagonister i skräckfilmer har ombytta könsroller i *slasher*-genren också populariserats på senare år (Creed 1993; Rieser 2001).

Ytterligare en aspekt av Bubble Head Nurses-designen involverar deras ansikten. Bubble Head Nurses har inget ansikte, en tydlig form av avhumanisering, men också ett *uncanny* drag. Bubble Head Nurse har en namnbricka utan namn och ett ansikte utan några mänskliga attribut. Denna fysiska avhumanisering av designen ger den ännu en nivå av ickemänsklighet då bitar inte bara exkluderas, som i Fischer och O'Maras (2023) exempel, utan faktiskt saknas. Avhumanisering till denna nivå kan hjälpa till att separera karaktären från spelaren.

4.2 Pyramid Head



4.2.1 Observation

Som namnet antyder är den tydligaste delen av Pyramid Heads visuella design den stora metallpyramiden där ett huvud brukar sitta. Metallhuvudet är täckt av rödrostande fläckar med muttrar och vad som liknar en stor buckla på vänster sida. Bakifrån sticker någon form av säckliknande sak ut från pyramiden, och oavsett vinkel går det inte att se in under den. Det går alltså inte att avgöra om pyramiden är något som sitter på huvudet eller om pyramiden är huvudet. Med blottade, muskulösa armar framstår Pyramid Heads kropp som maskulin. Pyramid Head är klädd som en slaktare med ett vitt, blodstänkt förkläde, vita handskar och svarta stövlar. Handskarna verkar bara ha två fingrar separerade: tummen och lillfingret. Resten av fingrarna verkar dela en del av handsken, eller så kanske fingrarna sitter ihop. Förklädets bakre del påminner mer om en sjukhusrock snarare än ett slaktarförkläde, med en stor dragkedja som försvinner under pyramiden. Pyramid Head reagerar inte alls på spelarens försök att skada honom.

4.2.2 Spelkontext

Pyramid Head har blivit ett av *Silent Hill*-seriens mest ikoniska monster; även om flera monster introducerats sedan dess skapelse, har han förblivit en kulturell succé. Pyramid Heads introduktion i spelet är relativt sen, och till skillnad från andra monster vars första introduktion också är deras första interaktion med spelaren, så är Pyramid Heads introduktion statisk och psykologisk. Perron (2006 s. 117) beskrev hur spelaren i *Silent*

Hill 2 (2001) (och andra spel i serien) har en radio som, när monster är nära, ger ifrån sig brus. Ju starkare bruset är, desto närmare är fienden. I spelets *Blue Creek Apartments*-sektion (en sektion där spelaren går igenom en mörk, tom lägenhetsbyggnad) går spelaren, efter att ha löst ett pussel, nerför en lång mörk korridor. Bruset blir starkare och starkare tills spelaren möts av fängelsegaller. En bit bakom gallret står Pyramid Head i mörkret och tittar på spelaren. Om spelaren träder in i någon av lägenheterna och sedan återvänder till denna plats, kommer monstret att vara spårlöst borta.

Pyramid Heads funktion i spelet är som en typisk *slasher* som förföljer spelaren genom spelets gång. Det går inte att besegra Pyramid Head på samma sätt som andra fiender i *Silent Hill 2* (2001). Istället måste spelaren härda ut tills han antingen lämnar eller tar livet av sig. Genom spelet använder sig Pyramid Head främst av en väldigt stor, otymplig och rostig kniv som han svingar mot spelaren. Senare i spelet använder han också ett rostigt spjut.

Rörelserna som Pyramid Head demonstrerar genom spelet varierar men är generellt humanoida, bortsett från vissa onaturliga spasmer. I spelets introduktion av Pyramid Head (som visas i en *cutscene* som spelaren inte har kontroll över), så är rörelserna fyllda med okontrollerade och onaturliga ryck. Trots att Pyramid Head använder sig av en väldigt stor kniv, får den inte nödvändigtvis monstret att verka starkt. Han lufsar fram, släpar vapnet och svingar långsamt. Det som säljer Pyramid Heads farlighet är istället att introduktionen visar hur han tar kål på två fiender som spelaren slåss mot. Detta etablerar Pyramid Head som en ännu farligare fiende än de spelaren stött på tidigare. I samma scen skjuter spelarkarakteren James kulor mot monstret utan någon effekt.

Ito (2001) nämnde skapandet av Pyramid Head och hur de visste vilken fiendearketyper de ville göra redan innan de skapade designen. Redan från början var monstret ämnat att vara en *slasher*. Ito (2001) lade då vikt vid att göra designen så omänsklig han kunde och täckte därför över ansiktet med en pyramid. Den triangulära designen var, enligt Ito (2017), inspirerad av det brutalistiska utseendet hos tyska stridsvagnar från andra världskriget.

4.2.3 Kopplingar

Pyramid Head har en stor, muskulös och typiskt maskulin kropp. Det går att

argumentera för att den blottade huden innebär att Pyramid Head är sexualiserad men en muskulös kropp kan också representera kraft och fysisk styrka. Kroppen täcks av vad som ser ut som ett slags förkläde vilket kan kopplas till bland annat styckning, vilket har varit ett populärt motiv i *slasher*-filmer sedan *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) och dess efterföljare. Även vapnet liknar dem från typiska *slasher*-mördare: stora, överdrivna, och skapat mer för vita duken än för någon praktisk användning. Hela designen är också täckt i blod eller smuts för att indikera striderna och offren som kom före spelaren.

Pyramid Head passar även väldigt bra in i Creeds (1993) definition av en *slasher*-mördare. En vanligtvis manlig figur som mördar med omänsklig styrka och ett vasst vapen (Creed 1993, s. 153). Denna bild av en *slasher* förstärks även av studien som Hernández-Santaolalla & Raya (2022) utförde, vilket fann att 94,4 % av *slasher*-mördare var vita män. I samma artikel summerades mördarens attribut som: "Broadly speaking, the profile is still that of a young or middle-aged white male adult who does not usually engage in any type sexual activity on screen [...] and does not consume either drugs or alcohol" (Hernández-Santaolalla & Raya 2022, s. 1180). Skymmandet av *slasher*-mördarens identitet är något som Rieser (2001) reflekterade över i sin text: "...the killer/monster is more diversified and ambiguous: hardly to be seen, masked, hooded, hardly human..." (Rieser 2001, s. 380). I klassiska *slasher*-filmer förblir mördarens identitet ett mysterium till slutet av filmen (Creed 1993, s. 153). Pyramid Heads visuella attribut som vit hy, manlig kroppsbyggnad, dolt ansikte och bärandet av ett vapen är då alla visuella attribut som passar *slasher*-mallen. Något annat typiskt angående skräckgenren generellt är smutset på Pyramid Head (Carroll, 1990). De blodstänkta kläderna och den rostiga pyramiden följer då Carrolls (1990) påstådda trend inom skräckgenren.

Slasher-arketyper reflekterade Creed (1993) vidare på och nämnde flera tolkningar av. En vanligtvis manlig figur som i många fall följer efter ungdomar och dödar de som begått en synd (Creed 1993, s. 153). Rieser (2001, s. 376) påpekade hur diskussioner och reflektioner har skett över vad för synder som *slasher*-mördaren finner anledning nog att straffa med döden. Pyramid Head följer enbart James, och med kontexten att monstret symboliserar James skam över hans synder (att ha dödat sin fru), passar *slasher*-mördarens koppling till bestraffning av synder ganska bra.

Hur *slasher*-mördare skrämmar tittare motiverar Creed (1993) på olika sätt. I Creeds (1993) text motiveras det ofta baserat på könen hos de olika parterna: angriparen och

offret. Knivhuggande som en handling symboliserar penetration av offret (Creed 1993, s. 50). Att få lemmar avskurna har enligt Creed (1993, s. 154) i reflektion över Freuds teorier också en dubbel mening som en symbolisk kastrering. Kastreringssymbolik är inte begränsad till kapandet av könsdelar utan allt, till och med hår (Creed 1993, s. 154). Då alla dessa handlingar är någonting *slasher*-mördare har gjort tidigare, även innan Pyramid Head skapades, så är rädslan redan etablerad. Precis som Cruz (2012, s. 161) nämnde är rädslan i skräckgenren inte baserad på döden utan den potentiella upplevelsen av att bli dödad.

Tack vare att Pyramid Head bär med sig symbolik kopplad till *slasher*-media som kommit tidigare förknippas han inte bara med anledningarna till varför *slasher*-mördare är läskiga, utan också med den bild samhället har av *slasher*-mördare som grupp. Rieser (2001, s. 388) och Creed (1993, s. 153) nämnde hur det är en trend i *slasher*-genren att kameran vid ett eller flera tillfällen får följa mördarens perspektiv. Att delta i mördarens perspektiv kan enligt Creed (1993, s. 153) motivera tittaren att identifiera sig med mördaren, vilket kan förklara varför *slasher*-mördare är så populära. Trots att detta inte sker specifikt med Pyramid Head kan det, på grund av hans koppling till *slashers* som genre, förklara varför Pyramid Head som karaktär inte bara fastställts som det populäraste monstret i *Silent Hill*-serien utan som ännu en välomtyckt, klassisk *slasher*-mördare.

Vad som inte är typiskt för *slasher*-monster är rörelserna och kopplingen till spelets story. Precis som Perron (2006) nämner i sin bok, så får spelaren aldrig svar på vad som är verkligt eller inte, men i *Silent Hill* (1999) så får spelaren veta att staden *Silent Hill* visar folk olika saker. Detta demonstreras i spelet då tre andra karaktärer också är i staden, men med radikalt olika upplevelser. Det går alltså inte att veta om allt är i James Sunderlands huvud eller inte. Denna aspekt går, enligt Jentschs (1906) definition av känslan, att påstå vara något *uncanny* och speglas i andra aspekter av *Silent Hill 2* (2001). För att ge ett exempel introduceras Pyramid Head tidigt (runt mitten av spelet) i *Silent Hill Historical Society* (ett museum i spelet). I museet stöter spelaren på en tavla med titeln "Misty day, remains of judgment" som innehåller en illustration av Pyramid Head. Detta lär skapa frågor hos spelaren: Är tavlan verklig? Vilken kom först? Frågor som dessa gör monstret läskigare, enligt både Jentschs (1906) och Freuds (1919) definitioner av *uncanny*.

4.3 Lying Figure



4.3.1 Observation

Lying Figure ser ut som en människa vars överkropp sitter fast i något som liknar ett tajt, tygaktigt plagg. Färgmässigt är det svårt att avgöra om det är hud eller ej. Armarna ser ut att vara fastbundna under tyget och ansiktet täcks. Benen på monstret är fria och längs med den blottade huden syns blodfläckar och ådror. Det ser också ut som att monstret går i plåtåskor, som är täckta i ett tjockt lager svart blod. Bitar av tyget har svarta streck som får det att se ut som om plagget blivit fastsytt på ställen som höft och ländrygg. En stängd dragkedja syns på framsidan av huvudet. Något att notera är att monstret, trots dess onaturliga former, är påtagligt feminint. Det tygaktiga plagget sitter tajtare på nedre halvan av kroppen, vilket framhäver rumpa, lår och ben.

4.3.2 Spelkontext

Lying Figure rör sig väldigt onaturligt. I en av de vanligare rörelserna lägger den sig ner på mage och kravlar snabbt runt spelaren med hjälp av enbart sina ben, medan den ger ifrån sig ett skrapande ljud. När spelaren väl slår fienden så sprattlar den enbart till, och om spelaren lyckas ta död på Lying Figure så faller den till marken medan den sprattlar och skakar våldsamt.

Lying Figure är det första monstret spelaren stöter på i *Silent Hill 2* (2001). Första gången spelaren får se monstret ses den bakifrån medan den går längre in i stadens dimma. Spelaren lär inte ha fått en bra titt på den, och den skakar inte lika mycket som den kommer att göra senare i spelet. Spelaren kan därför anta att det är en människa.

Dess introduktion är menad att lära spelaren funktionen att slåss tillbaka mot monstren i spelet, och som en första blick på vad spelaren kommer att utsättas för. Spelarens radio börjar brusa i en *cutscene* där monstret blir introducerat. Spelarkaraktern James beväpnar sig med en träplanka, och spelaren får sedan slå ihjäl monstret. Efter introduktionen kommer flera av dem att hittas i staden. Notera att spelaren inte behöver slåss mot dem utan kan, och antagligen bör, springa ifrån dem. I spelet fungerar de som vilken annan fiende som helst; de vandrar omkring tills de ser spelaren och försöker sedan attackera denne. Främst genom att spy brun vätska på spelaren. Lying Figure är ännu en fiende spelaren får se Pyramid Head döda senare i spelet.

Inspirationen bakom designen av Lying Figure kom enligt Ito (2022) från BDSM-kläder och när hans kollega fastnade i en hoodie. Den ska representera en sjukhuspatient och väcka känslor hos spelaren om fångenskap och klaustrofobi. Sjukhuspatient utseendet har också en koppling till spelets narrativ, och syftar då på Mary och hennes tid på sjukhuset.

4.3.3 Kopplingar

Lying Figure är nästan humanoid, något den delar med föregående monster, och likt de andra hamnar den någonstans i *The Uncanny Valley*. Enligt Mori (1970 s. 99) passeras *the uncanny valley* när en människa dör. Men om en död människa skulle börja röra sig faller den in i *the uncanny valley*. Lying Figure är, likt många monster i *Silent Hill 2* (2001), likblek och skakar som om rigor mortis slagit till. Den har nästan mänskliga proportioner, rörelser och färger, men inte riktigt. Ordet *uncanny* passar då också som beskrivning av dess rörelser och hur styligt den rör sig, vilket indikerar att något är väldigt fel. Cruz (2012, s. 164) reflektioner om kroppsliga förändringar i skräck baserar rädslan i bristen på kroppslig autonomi och kontroll, vilket är uppenbar tematik när det kommer till Lying Figure: en kropp som är förvriden, saknar funktionalitet, kommunikationsmedel och grundläggande anatomi.

Monstrets ben slutar även i en klack, eller plattform, vilket får monstret att framstå som feminint. Den mutilerade kvinnliga figuren i skräckgenren är någonting som Creed (1993, s. 154) och Rieser (2001, s. 376) nämner i sina diskussioner om kvinnligt våld i *slasher*-genren. Tropen av en skrikande, sexualiserad kvinnlig figur som muteras, styckas och vanställs är populär inom skräck. Faktumet att varelsen inte visar några karakteristiska tecken, utöver klackar, indikerar en könsroll för figuren, vilket får

designen i sin helhet att läsas som ett stympat kvinnligt offer och en avhumaniserad människa.

Lying Figure är också det enda monstret i *Silent Hill 2* (2001) som verbalt avhumaniseras, trots dess mänskliga proportioner. Spelkaraktären James Sunderland säger: "Is it dead? What the hell is it? It's not human..." efter att spelaren slagit ihjäl Lying Figure i början av spelet. Avhumaniserande attribut har nästan alla monster i *Silent Hill 2* (2001) rent visuellt (brist på exempelvis ansikte), men Lying Figure är det enda monstret som spelaren får verbal bekräftelse för.

Lying Figure attackerar mest med spya. Just spya exemplifierar det *abjekta* kroppsliga avfallet enligt Kristeva (1982, s. 2), där handlingen att spy direkt liknas vid förkastandet av *abjektet*, då spya förkastas från kroppen. *The Exorcist* (1973) är ett exempel på en film i skräckmedia som Creed (1993, s. 50) tog upp i koppling till *abjektifieringen* av spya. Utöver just spya är Lying Figure-kroppen också täckt av blodfläckar, vilket är ännu en form av ett kroppsligt avfall som *abjektförklarats*.

4.4 Flesh Lip



4.4.1 Observation

Flesh Lip är huvudsakligen en massa klädd i hudfärgat tyg med påsydda kroppsdelar. Den har två ben som dinglar ner, en mun mellan benen och en arm på toppen av massan. Huvudformen är inramad av stål balkar, vilket även ser ut att vara fästa vid en bår som tyget/huden på Flesh Lip har smält samman med. Flesh Lip är täckt av blodfläckar, smuts och rost.

4.4.2 Spelkontext

Spelet introducerar Flesh Lips i en *cutscene* i *Brookhaven Hospital*. James blir lurad av Laura (en liten flicka han träffade i staden) och inlåst i ett rum. Flesh Lips kommer sedan ner dinglande från taket med hjälp av sin arm. Väl i spelet glider de omkring längs taket för att försöka komma åt spelaren. Funktionsmässigt är detta en sorts *boss*. Det låsta rummet är litet och spelaren måste röra sig omkring och skjuta två stycken Flesh Lips tills de dör.

Båren som Flesh Lip är bunden till representerar, enligt Ito (2015), James minnen av sin fru Mary i sjuksängen. Munnen mellan monstrets ben ska representera de verbala attacker Mary utsatte James för, något som faktiskt går att utläsa i spelets olika slut: "I was so angry all the time and I struck out at everyone I loved most. Especially you, James". Detta står i Marys brev till James, som spelaren får berättat för sig i många av

spelets slut.

4.4.3 Kopplingar

Huckvales (2020 s. 282) tolkning av mutationer och abnormaliteter hos humanoider i media reflekterar vår egen vilja att behålla vår *normalitet*. Enkelt sagt är de läskiga och obehagliga för att de inte ser normala ut. Flesh Lip verkar vara ett extremt fall, då den enbart har vissa humanoida attribut som två ben, en arm och en mun. Resten av monstret är en oformad massa av kött och hud. Carrolls (1990) ansedda mönster av smuts och groteska drag är väldigt tydliga hos Flesh Lip. Den är täckt av smuts och blod och dess ram är rostig. Något intressant är att, eftersom Ito (2015) nämnt att Flesh Lip representerar Marys tid i en sjuksäng, går det att tolka Flesh Lip som en *fusion* mellan människa och säng. Kroppen är täckt i tyg, likt en madrass, och fast i en ram, likt en sänggram. Täcket av vad som klarligen är den mest muterade och motbjudande biten av Flesh Lips kropp minimerar även sympatin för monstret, vilket vidare hjälper till att avhumanisera det.

Förändringen som Flesh Lip klarligen undergått kan också beskrivas i kontexten av Cruz (2012) mutationer. En kropp som, på någon nivå, förändrats på oförutsägbara sätt. Oförutsägbara kroppsförändringar kopplade Cruz (2012, s. 164) inte bara till mutationer i media, utan även i den verkliga världen. Mutationer i den verkliga världen har seriösa implikationer på individers hälsa. I skräck har mutationer lite mer kreativa konsekvenser; karaktärer kan förlora kontrollen över enskilda kroppsdelar som *body rebellion films* (Gonder 2003, s.1), genomgå fantasifulla kroppsförvandlingar eller förlora förståndet. Över alla dessa reflektioner och kopplingar betonade Cruz (2012, s. 154) bristen på kontroll den utsatte känner som det känslomässiga centrumet i tropen. Denna brist på kontroll för individen ser även ut att vara central i monsterdesignen. Flesh Lip har bara en kroppsdel att manövrera sig med och majoriteten av dess kropp är inte igenkännbar, för att inte tala om bristen på organ som har med sinnesuppfattning att göra. En till konsekvens av mutationer, sedd både i verkliga livet och i media, är implikationerna för fortplantning, vilket i kontexten av Flesh Lip kanske inte är den viktigaste faktorn.

Flesh Lip har en mun placerad mellan sina ben, vilket i koppling till litteraturen kan tolkas på flera olika sätt. Det kan tolkas som en brist på det manliga könsorganet, vilket Creed (1993, s. 155) diskuterade utförligt i koppling till Freuds teorier. Den kastrerade

mannen motiveras vara otolerbar för att mannen med brist på en penis kan liknas vid kvinnan (Creed 1993, s. 15). För att inte nämna hälsoriskerna med en avskuren penis. Om munnen mellan benen ska representera det kvinnliga könsorganet är det inte heller första gången i skräckgenren. Kristeva (1982) och Creed (1993) nämnde båda exempel där det kvinnliga könsorganet representerar fara, död eller förintelse. I kontexten av Flesh Lips design nämnde specifikt Creed (1993, s. 13-14) hur det kvinnliga könsorganet representerats med tänder i allt från mytologi till modern media. Ett exempel på sådan representation är till exempel filmen *Teeth* (2007), där en ung kvinna upptäcker att hennes könsorgan utvecklat tänder på grund av strålning, vilket hon senare använder för att kastrera män som antastat henne.

4.5 Mannequin



4.5.1 Observation

Mannequin består av två sammansatta underkroppar. En av underkropparna har fötter, medan den andra kapas av vid fotleden. Majoriteten av lederna har någon form av markering som liknar dem på en docka. Mannequins höfter, övre mage, fotleder och knäveck på de kapade benen har tydliga sådana markörer. Kroppen är täckt av fläckar från smuts, rost, blod eller liknande som formats speciellt längs leder och veck. Mannequin går med benen som har fötter och attackerar med sina två stumpar.

4.5.2 Spelkontext

Första introduktionen av fienden är i *Wood Side Apartments*, där spelaren hittar sin ficklampa. Ficklampan hittar spelaren på en skyltdocka som bär samma kläderna som Mary bar. Bakom dockan ligger Mannequin på marken, tillsammans med andra lemmar från skyltdockor. När spelaren tagit ficklampan kommer monstret till liv och börjar attackera. Detta är fienden Pyramid Head dödar i hans introducerade *cutscene*.

Dess gång mot spelaren är ganska framåtlutad, då de övre benens veck sitter åt motsatt håll jämfört med dess lägre par. När den väl attackerar spelaren svingas ett av de övre benen. När den själv blir skadad vacklar den våldsamt innan den återfår balansen.

Designen var enligt Ito (2014) inspirerad av ett monster från japansk folktro som kallas för *Ashinaga-Tenaga* och Freuds psykologi angående människans utveckling.

4.5.3 Kopplingar

Mannequin har en mutilerad kropp som, likt hur Jentsch (1906, s. 9) nämner vaxdockor, vid första anblick framstår som mänsklig och därför *uncanny*. En docka som rör sig är inget nytt fenomen i skräck, men eftersom dess mänskliga kropp saknar lemmar (och tekniskt sett hela överkroppen) får monstret någon sorts *body horror*-aspekt. Enligt Huckvale (2020, s. 281) innebär styckning ett värre öde än döden då det fördärvar den existentiella helheten mellan kropp och sinne. Mannequin drar nytta av både rädsla för styckning och en generell kroppslig abnormalitet genom sin överkropp. Den upplevs vara deformerad eller muterad och strider mot vad den *normala* mänskliga formen föreställer (Huckvale 2020, s. 282). Återigen är monstret täckt i brunt, tjockt smuts och fortsätter i Carrolls (1990) mönster av smutsig representation i skräckgenren.

Mannequin-kroppen passar ganska bra in i Creeds (1993) och Cruz (2012) beskrivningar av människohybriden. Trots monstrets omänskliga material ser det fortfarande ut som en sammansättning av två individer. Cruz (2012, s. 163) beskrev hur människohybrider i stort är läskiga på grund av deras koppling till verkliga konsekvenser som korsade djurarter har och implikationerna en människohybrid har för livskvaliteten för de utsatta. Utan en riktig kroppslig stabilitet förekommer brist på kroppslig funktionalitet, vilket inkluderar reproduktionsorgan. Utöver de praktiska implikationerna blir individen också evolutionärt ensam. Cruz (2012, s. 163) beskrev detta som att vara utanför det evolutionära trädets, alltså att individen inte liknar någon annan art, vilket betyder att även om könsorganen fungerar har individen ingen att föröka sig med. I fallet med Mannequin, trots att de är täckta av blodfläckar, finns det ingen klar indikation på att den blivit ihopsydd, utan den liknar mer två underkroppar som smält samman, utan något funktionellt sinnesorgan förutom känsel.

De mest noterbara aspekterna hos Mannequins design är uppenbarligen dess ben, då de utgör majoriteten av kroppen. Monstret saknar alla personifierande och kommunikativa attribut, vilka bytts ut mot ytterligare en höft, en till rumpa och ytterligare ett par ben. Monstret har då effektivt blivit avhumaniserat. Den har på många sätt också sexualiserats. Denna form av brutal, mutilerande sexualisering är enligt Rieser (2001, s. 377) populär i *slasher*-genren där offer styckas, lemlästas och sexualiseras i samma stråk.

4.6 Återkommande egenskaper mellan karaktärerna

Majoriteten av de presenterade monstren har många gemensamma drag. Carrolls (1990) mönster att alla monster i skräck har någon sorts *äckel*-faktor skiner igenom hos alla nämnda (och icke-nämnda) monster i spelet. Blod och smuts syns någonstans på alla monster i spelet. Spelaren blir upprepat utsatt för äckliga saker i samband med skräck vilket, enligt Sah (2017, s. 1) och Salzman (u.å. stycke 11), skapar ett mönster för amygdalan. Kopplingen till sjukhus finns också hos flera monster, vilket direkt kontrasteras med smutsigheten hos alla monstren. Smutsigheten på monstren med en koppling till sjukvård strider då mot de förutfattade meningar samhället kan ha om vården och bryter ytterligare normer. Creed (1993, s. 23) och Kristeva (1982, s. 2) beskrev också *abjektifieringen* av blod och spya; hur befintligheten av materia som egentligen borde vara inom kroppen, men befinner sig utanför kroppen, direkt kopplas till förkastandet av det *abjekta*. Blodet utanför kroppen får ännu en mening då blodiga karaktärer redan etablerats i skräckgenren och, som Sah (2017, s. 1) och Salzman (u.å. stycke 11) argumenterade, bär skräckkunniga spelare med sig den exponeringen för blod i samband med läskiga händelser. Hanterandet av vapen har en liknande koppling, om inte till våld i verkligheten, till *slasher*-genren, då Rieser (2001, s. 380) och Creed (1993, s. 153) beskrev de typiska mördarna i *slasher*-filmerna som våldsamma, monstruösa och icke-mänskliga.

Alla karaktärer är missformade på något sätt, vilket också visualiseras i deras ickenormativa rörelser. De skiljer sig alltså från huvudkaraktären James, som framstår som normal. Huckvales (2020) tolkning av abnormaliteter hos monster i media är att det reflekterar vår egen rädsla för att framstå som onormala. Obehaget som går att finna i en kropp som inte går att styra är någonting som Gonder (2003, s. 34) noterade i koppling till skräckgenren, då det associeras med en förlust av kontroll. Många monster passar in i Cruz (2012) beskrivning av den muterade kroppen eller människohybriden, vilket verkar ha tagits till en ny nivå med spelets monster. Cruz (2012, s. 164) beskrev hur de läskiga aspekterna av den muterade kroppen och människohybriden ligger i åskådarens sympati för individens livskvalitet. Människan är rädd för att utsättas för något som kan orsaka kroppslig dysfori (Huckvale 2020, s. 281). Urvalet av monstren i *Silent Hill 2* (2001) exemplifierar inte bara de problem som Cruz (2012) beskrev, utan flera nedsättningar utöver dessa. Nedsättningarna inkluderar bristen på ögon, öron och mun, vilket har grova implikationer för monstrens förmåga att uppfatta sin omgivning. På grund av muteringen många av monstren visar tecken på, passar de också in i Kristevas (1982, s. 102) diskussion om hur en söndrig, ärrad eller markerad kropp är

abjekt i religiösa kontexter. Monstren passar då inte in i vad Kristeva (1982, s. 71) kallade för *den rena och ordentliga kroppen*, vilket illustreras i deras kroppsfunktionalitet, kroppstillstånd och könsrepresentation. Många av monstren har påtagligt feminina drag utöver sin kroppsliga mutilering; denna kombination av drag är inte ny för filmer i exempelvis *slasher*-genren. Det finns flera motiveringar i litteraturen till varför just kvinnliga karaktärer mutileras i skräckmedia. Kristeva (1982, s. 95; s. 78) beskrev, i reflektion av bibliska sentiment, hur kvinnor utförde den första synden och hur könsseparation är imperativ för att inte orsaka samhällets förstörelse. Cruz (2012, s. 165) talade om makten kvinnan har i sin påverkan på fortplantning, vilket evolutionärt hotar involverandet av manliga parter. Creed (1993, s. 26) förklarade hur mödrar har en oönskad makt över sin avkomma, vilket hotar faderns makt. Rieser (2001, s. 377) beskrev hur kvinnan ofta straffas, i exempelvis *slasher*-genren, för promiskuitet riktad mot en oönskad individ. Det finns alltså många olika potentiella anledningar till varför monstrens könsrepresentation tenderar mot det feminina utifrån litteratur angående skräckfilmer.

Det främsta gemensamma draget, bortsett från smuts, är att inget av de valda monstren har ett ansikte. Dolda eller saknade ansikten skapar en sorts avhumanisering av monstren, trots många av deras humanoida drag. Avhumanisering definierades av Fischer och O'Mara (2023) som nekandet av påtagligt mänskliga drag, och i detta fall innebär det ansiktet. Det är ett välkänt faktum att ansiktet är ett väsentligt instrument för mänsklig socialisering, så genom att maskera eller deformera det viktigaste sociala verktyget blir monstren *uncanny* och därför obehagliga. Ett saknat ansikte hjälper dem att framstå som monstruösa, och spelaren har då lättare att se dem som fientliga. Mori (1970, s. 100) skrev i sin text om *The Uncanny Valley* att obehaget som går att känna inför *the uncanny* utan tvekan kommer från människans självbevaringsdrift. Att avhumanisera något hjälper troligen spelaren att känna sig hotad, men kan också hjälpa till att motivera spelaren att utöva våld mot monstren, vilket reflekteras i Fischer och O'Maras (2023) text. I Jentschs (1906) text om *uncanny* som känsla nämns boken Sandmannen (1816) av Hoffmann för att illustrera en poäng: I boken får läsaren aldrig riktigt veta vad Sandmannen är för något, men han beskrivs enbart ha mänskliga drag. Trots att Sandmannen beskrivs ett flertal gånger genom boken får läsaren aldrig en fullkomlig bild av honom. Monstren i *Silent Hill 2* (2001) har en liknande anda, då spelaren aldrig får svar på vad som händer, vad monstren är för några, vad deras syfte är eller vad som är verkligt. Detta kan då bidra till en ytterligare nivå av *uncanny* för spelets monster.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Studien ämnar observera och identifiera attribut hos monstren i *Silent Hill 2* (2001), koppla dem till relevant litteratur och motivera grunden till det obehag de orsakar. Dessa faktorer kan potentiellt användas i framtida verk för att åstadkomma en liknande känsla. Vissa av dessa designval kan dock ha problematiska grunder som framtida spelutvecklare kan lära sig av. Eftersom *Silent Hill 2* (2001) är ett av de mest populära spelen i skräckspelsgenren är det ett rimligt exempel på attribut som effektivt kan illustrera skräckupplevelsen.

Denna fallstudie innefattar en kvalitativ analys av *Silent Hill 2* (2001). Ett urval av monster har analyserats och viktiga aspekter har tagits fram och analyserats utifrån en mängd litteratur som kopplats till verkets tematik. Monstren har analyserats ytligt och sedan satts i kontext av spelupplevelsen samt skaparnas intentioner. Därefter har de noterade aspekterna kontextualiserats och jämförts med litteraturen. Metoden att analysera, kontextualisera och jämföra urvalet har tillåtit inkluderingen av aspekter separata från de visuella. Men då litteraturen i stort lutat mot analyser av skräckgenren, genus och psykologiska fenomen, handlar monsterreflektionerna också om dessa ämnen. Detta kan ha orsakat bias angående utvald litteratur och skribentförmåga.

Monstren i *Silent Hill 2* (2001) har många gemensamma drag: smutsighet, opersonlighet, en *uncanny* representation av kroppsdelar och en sexualiserad representation av den kvinnliga kroppen. Målet med varje karaktär är att representera känslor kopplade till huvudkaraktärens liv, och de har därför visualiserats med känslor, som exempelvis hjälplöshet, i åtanke. Teman som sexualitet eller sjukhus är återkommande. Många karaktärer är mutilerade, förbundna eller skadade på ett eller annat sätt. Trots att monstren är menade att representera specifika aspekter av huvudkaraktären har de attribut som är läskiga även utan den kontexten. Cruz (2012, s. 161) förklarade hur rädsla inte kommer från döden, utan människans rädsla för att dö. Rädslan exemplifieras av många av monstren i *Silent Hill 2* (2001), då de är muterade bortom igenkänning, avhumaniserade och berövade sin mänsklighet.

5.2 Diskussion

Monstren i *Silent Hill 2* (2001) har uppnått ikonisk status, men en djupare analys kring monstren gör det inte omedelbart tydligt varför. De visar inte en stor mängd nya drag för skräckgenren i sin helhet. Smuts, blod, missbildade människohybrider och en obeveklig förföljare är alla vanliga aspekter i genren (Carroll 1990; Creed 1993; Kristeva 1982). *Friday the 13th* (1980) och John Carpenters *The Thing* (1982) är bara några exempel på skräckverk där dessa aspekter finns. Spelets monster har alla mänskliga drag, lemmar, silhuetter och så vidare, men något gjorde dem ändå obehagligare än andra monster. Studiens fokus ligger på de visuella aspekterna av monstren, men ett attribut som alla monster i *Silent Hill 2* (2001) delar med varandra, som inte är visuellt, är spelkontexten. Inga monster i *Silent Hill 2* (2001) får någon förklaring i spelet; vad monstren representerar, var de kommer ifrån och varför de finns blir aldrig kommunicerat till spelaren. I *Silent Hill* (1999) förklaras, enligt Perron (2006), stadens fenomen och monster med en kultritual som manifesterat saker från en ung flickas psyke. Ingen sådan förklaring ges i uppföljaren. Istället lämnar spelet spelaren med frågor som: Varifrån kom monstren? Varför dödade Pyramid Head sig själv? Vad betydde Flesh Lip? Eftersom detta oförklarliga är den mest unika attributet hos spelets monster lär det ha stor betydelse för hur de upplevs. Freud (1919) och Jentsch (1906) var båda eniga om att *uncanny*-känslor härstammar från det oförklarliga, eller luckorna i vår kunskap. Genom att inte tilldela en förklaring till monstrens ursprung så fortsätter artefakten att vara *uncanny*. Det ligger i mänsklig natur att vilja få svar på sina frågor; att inte få svar kan ofta resultera i att frågan stannar hos en. Exempelvis hur en bok eller film utan ett ordentligt slut lockar konsumenten att läsa eller titta på nästa bok/film, men i *Silent Hill 2* (2001) finns det ingen *nästa*. *Silent Hill 3* (2003) är inte relaterad till *Silent Hill 2* (2001) i sin story alls. Spelaren kontrollerar en annan karaktär, befinner sig på en ny plats och stöter på andra monster med annan symbolik. Även om vissa monster har en liknande anda, exempelvis finns det ett sjuksköterskemonster i både *Silent Hill* (1999), *Silent Hill 2* (2001) och *Silent Hill 3* (2003), så har de inte samma utseende. Medvetet eller inte så lyckades Team Silent göra något som inte många skräckverk lyckas med: att behålla mysteriet. Spelet ger spelaren enbart tillräckligt med information för att själv försöka sätta ihop bitarna. Bitar som nästan alla passar med varandra, som nästan ger ett svar men där inget är definitivt. Monstren i *Silent Hill 2* (2001) är alltså inte bara väl designade och genomtänkta ur skräckgenrens perspektiv, med vanliga troper som smuts, och mutationer, utan också ett fantastiskt exempel på hur viktigt ett mysterium är för åskådaren. Det går att argumentera emot den gynnande effekten av ett mysterium via vidhållande av kontexter, då inte nödvändigtvis alla spelare strävar efter att dra alla

kopplingar själva. Trots detta är *Silent Hill 2* (2001) fortfarande populärt än idag, med forum som spekulerar kring budskapen bakom det spelet visar spelaren.

Urvalet för studien gjordes främst utifrån behov. *Silent Hill 2* (2001) har tio olika monster med unika design, funktioner och interaktioner. De fem valda monstren prioriterades främst då de illustrerar ett tydligt genomgående mönster mellan monstrens olika design, och på grund av tidsbrist inkluderades inte spelets alla monster. Skräck är ett svårt ämne att diskutera konkret, då människor påverkas olika mycket av olika saker. Frågor om varför blod är obehagligt är svåra att ge ett konkret och applicerbart svar på, då det kan finnas många olika anledningar, varav många kan vara personliga. Ännu ett problem är att, eftersom *objekta* artefakter står emot sociala normer som konstant förändras med åren, så ändras vad som skrämmer folk konstant. Det mest konkreta studien kommit fram till är då att tidlösa element som härstammar från evolutionärt utväklade dispositioner är mest sannolika att orsaka obehag hos tittare. Artefakter som exempelvis inkluderar blod, smuts, spya, sjukdom, et cetera lär alltså vara effektiva. Detta betyder inte att dessa aspekter krävs för monsterdesigner, men att de är bra faktorer att inkludera. Flera faktorer bör användas för att stärka monstrets skräckfaktor, vilket inkluderar faktorer som narrativ, ljud och gestaltning. Denna information är dock inte något nytt. Resultatet av studien syftar till att identifiera och presentera viktiga aspekter hos monstren i *Silent Hill 2* (2001). Slutsatsen går förhoppningsvis att använda för att återskapa monstrens framgångsrika aspekter i framtida spel. Studier om vad som gör monsterdesigner läskiga har gjorts innan med tydligare resultat. Vad denna fallstudie kommit fram till är att de viktigaste aspekterna hos monstren inte bara är utseendet, utan elementet av oförklarlighet. Att aldrig få veta monstrens ursprung, vad de symboliserar, deras syfte eller motiv.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Studien utfördes utan deltagare då det är en kvalitativ innehållsanalys av *Silent Hill 2* (2001) där skribenternas observationer av spelet varit centrala. På grund av urvalet av litteratur eller bias hos skribenterna kan problematiska designval ha missats i studien. Dessa ignorerade element kan potentiellt normaliseras för läsare då de lämnas oemotsagda.

Könsnormerna representerade i spelet kan tolkas som stötande för många. Då många av monstren inte bara är sexualiserade utan även mutilerade, är det möjligt att materialet

inte bara i spelet utan även det som visas i denna studie är svårt att titta på. Representationen av mutilerade kvinnokroppar kan också potentiellt bidra till att läsare blir desensibiliserade inför innehållet, vilket kan skada läsaren. Spelets problematiska relation till sjukvård eller funktionsnedsättningar kan även förstärka problematiska synsätt.

Resultatet av studien kan också rimligtvis ha negativa effekter på människor, då obehag rädsla för vissa är mycket negativa känslor. Då studiens resultat möjliggör skapandet av läskigare monster kan detta påverka folk negativt. Motargumentet för detta är att de individer som potentiellt hade kunnat skadas av studiens resultat, det vill säga av obehagligare monster, inte är målgruppen för skrämmande spel till att börja med. Då skräck är en väletablerad genre finns det en liten risk att folk som påverkas negativt söker upp genren. Resultatet kommer därför med störst sannolikhet inte att ha en negativ påverkan, utan förhoppningsvis en positiv, då målgruppen för skräckgenren ofta vill känna obehag.

5.4 Framtida arbete

Spelindustrin är i dagens samhälle en av de största industrierna i världen, med miljontals konsumenter världen över, vilket kommer med ett ansvar. Konsekvenserna av upprepad representation och association är påtagliga, då kunskapsbrist kan leda till samt sprida redan existerande fördomar. Spelutvecklare bör vara kunniga om sin sociala påverkan. Detta börjar med medvetenhet om vad som redan finns i industrin. För att få en bättre bild av varför ett populärt spel som *Silent Hill 2* (2001) fångar spelares intresse hade det varit gynnsamt att analysera material i andra spel, likt denna studie. Detta i syfte att inte bara öka medvetenheten om problematisk praktik, utan även hjälpa framtida spelskapare att identifiera faktorer för att skapa egna verk. En vidare studie som hade kunnat gynna detta ännu mer hade varit en djupare jämförelse mellan *Silent Hill 2* (2001) och *Silent Hill 3* (2003). Syftet hade varit att vidare undersöka vad de två spelen gjorde annorlunda, och om det finns någon koppling mellan deras monsterdesigner.

Referenser

Alien (1979) [Film]. Regissör: Ridley Scott. Los Angeles: 20th Century-Fox & Brandywine Productions.

Carroll, N (1990). *The philosophy of horror, or Paradoxes of the heart*. New York : Routledge.

Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine : film, feminism, psychoanalysis*. Routledge.

Cruz, R.A.L. (2012). Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological Horror. *JOURNAL OF POPULAR FILM AND TELEVISION*, 40(4), s. 160–168. doi:10.1080/01956051.2012.654521.

Stoker, B (1897). *Dracula*. London: Archibald Constable and Company.

Fungo (2012/2001). *Making of Silent Hill 2 - HQ* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=E1VKvED76WQ&t=968s> [2026-03-18]

Freud, S. (2003, 1919). *The Uncanny*, övers. McLintock. D. London: Penguin Books. https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Freud_Uncanny.pdf [2026-02-06]

Friday the 13th (1980) [Film]. Regissör: Sean S. Cunningham. California: Paramount Pictures; Georgetown Productions INC.

Fischer, V. and O, M.S.M. (2023) ““They deserve it for what they’re doing”: dehumanising rhetoric as a facilitator of the recourse to violence against the defenceless”, *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 51.

doi:10.1016/j.cobeha.2023.101280.

Gonder, P. (2003). Like a Monstrous Jigsaw Puzzle: Genetics and Race in Horror Films of the 1950s. *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television*, (52), s. 33–44. doi:10.1353/vlt.2003.0022.

Grimm, J. W. (1812). Snövit. *Grimms Märchen*, Tyskland: Grimm, J. W. s. 32- 48.

Halloween 2 (1981). [Film]. Regissör: Rick Rosenthal. California: Dino De Laurentiis Company & Universal Pictures.

Hernández-Santaolalla, V. and Raya, I. (2022). Male Monsters Still Stalk, Yet More Violent: A Comparative Analysis of Original Slasher Films and Their Remakes. *Sexuality & Culture: An Interdisciplinary Journal*, 26(3), s. 1167–1189. doi:10.1007/s12119-021-09937-3.

Hoffmann E.T.A (1816). *Der Sandmann*. Berlin. Verlag Georg Reimer.

Ito, M [伊藤]. (13 sep. 2010) *Hi Hasuak. "Mouth" means Alessa's shrieking insanity from the bottom of her heart. SH3's "Another world" where Heather enters is reflected* [Forum] teacup.

https://web.archive.org/web/20160411234831/https://8226.teacup.com/hill_nobu/bs/1476

Ito, M [@adsk4]. (22 aug. 2014) @SH_Dreams The "ashinaga-tenaga", it's mainly.[Tweet] Twitter/X. <https://x.com/adsk4/status/502722949141372928>

Ito, M [@adsk4]. (22 aug. 2015) 「SH2」のクリーチャーには”登場順”に意味合いを込めていて、ライング→マネキン→バブル [Tweet] Twitter/X. <https://x.com/adsk4/status/569433283487932416>

Ito, M [@adsk4]. (24 maj. 2017) *Edges of Pyramid Head's helmet is inspired by skirt of lower hull of German tank "King Tiger" in WW2. Yes.* [Bild bifogad] [Tweet] Twitter/X. <https://web.archive.org/web/20190120081030/https://twitter.com/adsk4/status/867407857762705408>

Ito, M [@adsk4]. (3 juni. 2017) *It's a vestige or remains which I tried to make the symbol of a James and Mary's wish.* [Tweet] Twitter/X. <https://x.com/adsk4/status/871112029695651840>

Ito, M [@adsk4]. (10 juli. 2019) *The role who wrote the story was Owaku. But the base of the story was built by some members. And* [Bild bifogad] [Tweet] Twitter/X. <https://x.com/adsk4/status/1149024287430365185>

Ito, M [@adsk4]. (10 juli. 2020) *And, if I remember correctly, we didn't describe/depict their wish to have their baby/kid. But I've put it* [Länk bifogad] [Tweet] Twitter/X. <https://x.com/adsk4/status/1244286176342577153>

Ito, M [@adsk4]. (15 aug. 2022) *Early sketches for Lying Figure. They were more BDSM-like appearance. The left one was based on a straightjacket, the* [Bild bifogad] [Tweet] Twitter/X. <https://x.com/adsk4/status/1559074388972285952>

Jacob's Ladder (1990) [Film]. Regissör: Adrian Lyne. Los Angeles: Carolco Pictures.

Jentsch, E. (1995/ 1906). *On the Psychology of the Uncanny*, övers. Sellar. R. https://theuncannything.files.wordpress.com/2012/09/jentsch_uncanny.pdf [2026-02-06]

Kristeva, J (1980) *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, övers. Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press

Mori, M., Macdorman, K. F. & Kageki, N. (1970/2012). The Uncanny Valley. IEEE Robotics & Automation Magazine, 19(2), 98-100. DOI: <http://dx.doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>

Perron, B. (2006). *Silent Hill: The Terror Engine*. Michigan: The University of Michigan Press.

Psycho (1960). [Film]. Regissör: Alfred Hitchcock. Alfred J. Hollywood: Hitchcock Productions, Shamely Productions.

Rieser, K. (2001). Masculinity and Monstrosity: Characterization and Identification in the Slasher Film. *Men and Masculinities*, 3(4), s. 370–392.

doi:10.1177/1097184X01003004002.

Salzman, C. D. (u.å.). *Amygdala*. I Encyclopedia Britannica.
<https://www.britannica.com/science/amygdala> [2026-02-06].

Sah, P. (2017). *Fear, Anxiety, and the Amygdala*. Neuron, 96(1), ss. 1-2. doi:
<http://dx.doi.org/10.1016/j.neuron.2017.09.013>

Šekrst, K (2022). Huckvale, D (2020) Terrors of the Flesh: The Philosophy of Body Horror in Film. *Film-Philosophy*, 26(2), s. 280–283. doi:10.3366/film.2022.0201.

Shelley, M (1818). *Frankenstein*. London. The London Firm.

Team Silent. (1999). *Silent Hill* [CD] Playstation. Tokyo, Japan.

Team Silent. (2001). *Silent Hill 2* [CD] Playstation 2. Tokyo, Japan.

Team Silent. (2003). *Silent Hill 3* [CD] Playstation 2. Tokyo, Japan.

Teeth (2007). [Film]. Regissör: Mitchell Lichtenstein. New York: Pierpoline Films & Teeth LLC.

The Exorcist (1973). [Film]. Regissör: William Friedkin. California: Warner Bros.

The Fly (1986) [Film]. Regissör: David Cronenberg. Los Angeles: Brookfilms & SLM Production Group.

The Hills Have Eyes (1977) [Film]. Regissör: Wes Craven. Kanada: Blood Relations Company.

The Shining (1980) [Film]. Regissör: Stanley Kubrick. Burbank: Warner Bros.

The Silence Of The Lamb (1991). [Film]. Regissör: Jonathan Demme. New york: Strong

Heart/Demme Productions, Orion Pictures.

The Texas Chainsaw Massacre (1974) [Film]. Regissör: Tobe Hooper. Texas: Vortex Inc.

The Thing (1982) [Film]. Regissör: John Carpenter. California: Universal Pictures, Turman-Foster; Company & Province of BC, Ministry of Tourism, Film Promotion Office (CA)

Tomé, F. *et al.* (2024) 'I Found it Cathartic': Exploring Empathy and Mental Health Awareness in Psychological Horror Video Games, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction - CHI PLAY*, 8(CHI PLAY), s. 1–21. doi:10.1145/3677083.

Twin Peaks (1990-1991). [TV-program]. Lynch/Frost Productions, ABC Network