



Monsterdesign

Kandidatarbete i Medieteknik 30 hp

VT - 2012

Johan Angélison & Filip Angélison

Examinator: Peter Ekdahl

Handledare: Peter Giger

Biträdande handledare: Kalle Wirén / Fredrik Gullbrandson

Blekinge Tekniska Högskola

Sektionen för planering och mediedesign, Avdelningen för teknik och estetik

Campus Karlshamn

Monsterdesign

Abstract

Monsters are an important part of today's horror movies and horror games in which one of their biggest tasks is to be horror-inducing. This paper is a study that focuses on how to design scary monsters for video games and movies. In our theoretical interpretations we have come across factors that influence what humans see as monstrous beings but also how to make a monster scary at a cognitive level. Examples of these factors include culture, ethnicity, religion. Sexism and racism also fill a role in this connection. With the help of previous research and our own analyzing of scary movies and games we have gathered the tips and ideas on how to successfully design a monstrous being for both games and film. These tips and ideas are to be provided in the resulting book about monster design that we have written in connection with this study.

Keywords

Monster, design, horror, fear, movies, video games

Sammanfattning

Monster fyller en väldigt viktig roll i dagens skräckfilm och skräckspel där en av deras största uppgifter är att vara skrämmande. Denna uppsats är en studie som fokuserar på hur man designar skrämmande monster inom spel och film. Vi har, med hjälp av teoretiska tolkningar, tagit reda på faktorer som kan påverka vad människor ser som monster samt hur man kan göra monstret skrämmande på en kognitiv nivå. Exempel på sådana här faktorer är kultur, etnicitet, religion. Även sexism och rasism har en betydelse i detta samband. Med hjälp av tidigare forskning och analys av skräckfilmer och skräckspel har vi samlat in tips och idéer över hur man designar skrämmande monster. Dessa tips och idéer tillhandahåller vi i den resulterande boken om monsterdesign som vi skrivit i anslutning till denna studie.

Nyckelord

Monster, skräck, rädsla, filmer, spel, design

Ordlista

Agitation - Omskakning, omrörning, oro.

Epistemologiskt - Inom filosofin. Kunskapsteori.

The Promised Land - Målet kristna strävar efter.

Kognitivt - Har med människans kognition att göra. Det handlar om hur vi tar in, lagrar och använder information. För att förenkla det något kan man kalla det vårt tänkande.

Ontologiskt - Inom filosofin. Namnet på läran om det varandes väsen.

Interstitiell - I denna bemärkelse mellan kategorier.

Manifesteras - Uttrycka, demonstrera, yttra sig.

Metaforisk - Bildligt, allegorisk, figurlig.

Innehållsförteckning

Abstract	2
Keywords	2
Sammanfattning	2
Nyckelord	2
Ordlista	3
1 Inledning	7
1.1 Bakgrund	7
1.1.1 Ordets ursprung	8
1.1.2 Skräckfilmens historia	8
1.1.3 Skräckspelens ursprung	10
1.1.4 Skräckspel idag	10
1.2 Disposition	11
1.3 Syfte och mål	11
1.4 Problemformulering	12
1.4.1 Design?	12
1.5 Frågeställning	12
1.6 Avgränsning	12
1.6.1 Body Horror	13

2 Teori	13
2.1 Vad är ett monster?	13
2.1.1 Biologiska monster	14
2.1.2 Omöjliga varelser	15
2.2 Art-horror	16
2.3 Rationell rädsla för monster	17
2.4 Monsters roll inom skräckgenren	19
2.5 De sju monsterteserna	19
3 Metod	22
3.1 Metodval	23
3.2 Analys	23
3.2.1 Semiotik, denotation & konnotation.....	24
3.2.2 Tillämpning av denotation	25
3.2.3 Tillämpning av konnotation	26
3.3 Diskussion	26
3.4 Urval	26
3.4.1 Filmer och spel	27
4 Resultat	29
4.1 Denotation	29
4.1.1 Utseende	29
4.1.2 Rörelser	30

4.1.3 Hot	31
4.1.4 Sjukdomar och parasiter	31
4.1.5 Utveckling	32
4.2 Konnotation	32
4.2.1 Rädsla och obehag	32
4.2.2 Intresse	34
5 Diskussion och slutsats	36
5.1 En kort återblick	36
5.2 Ett monster är... ..	37
5.3 Vad gör ett monster skrämmande?	37
5.4 Vad gör ett monster intressant?	39
5.5 Skillnader mellan film och spel	42
5.6 Slutsatser	43
5.7 Rekommendationer till vidare forskning	44
Källförteckning	45

1 Inledning

Vi är mycket väl medvetna om att monster är ett ytterst tacksamt ämne för både spel och film. Båda två har vi länge varit fascinerade av skräckgenren. Just idag släpps det mycket skräckspel och skräckfilmer, där ju monster ofta tenderar att vara huvudämnet. Det vi tycker är oerhört intressant är i vilken bredd det finns olika drag som skrämmer en i ett monster.

Det har alltid legat en viss mystik bakom vad ett monster egentligen är. Många frågor väcks lätt om detta ämne. Vad är det som är så skrämmande? Monster är ett fenomen som har funnits med oss sedan urminnes tider. Bilden av och synen på monster har ändrats allt eftersom samhället har utvecklats.

Sätter man sig framför en TV idag och ser en skräckfilm så är chansen stor att du kommer att få skåda någon typ av monster. Detta har man kunnat göra sedan skräckgenren var ny och filmproduktionen nästan bara var ett foster under utvecklingsstadiet. Det är intressant att se hur begreppet monster har utvecklats som fenomen under alla dessa år och hur det tolkats på nytt nästan varje gång. Exempel på monster som har tolkats på otaligt många sätt är demoner, onda barn, besatta människor, utomjordingar, zombies etc.

Vi ämnar att skapa en idébok om hur man designar monster som resultat av vårt arbete. Det är tänkt att den ska kunna utnyttjas av grafikerkollegor världen över och den ska behandla olika sätt att designa ett monster. Vi tror att det vi får ut kommer att kunna vara en god grund till monsterdesign i många olika produktioner vare sig det gäller monster inom film eller spel.

1.1 Bakgrund

I detta kapitel går vi kort igenom ordet monster, dess ursprung samt hur skräckgenren inom spel och film har sett ut och hur den ser ut nuförtiden.

1.1.1 Ordets ursprung

Termen 'monster' härstammar ifrån minst ett substantiv och två relaterade verbformer. På latin betyder monstro att visa, demonstrera och avslöja; ett monstrum är ett omen, tecken, ett underbarn eller ett 'onaturligt ting'; och moneo översätts att man ger varning för eller förebådar något. (Burnette, 2003, 2)

1.1.2 Skräckfilmens historia

Skräckfilmens historia går längre tillbaka än många kanske tror. Den allra första skräckfilmen, "*The Devils Castle*" (1896) var endast två minuter lång. Samtidigt som film började nå ut till en allt bredare publik så ökade skräckfilmens popularitet.¹

I stort kan man dela in skräckfilmens historia i olika utvecklingsstadier. Detta börjar inom stumfilmen. Stumskräckfilmerna beskrivs ofta som surrealistiska och stilerade filmer. Stumskräckfilmer hade sin tid på 1920-talet och speglade den visuella stilen som expressionistiska målare utövade på den tiden. "*The Cabinet of Dr Caligari*" (1919) är en film som har beskrivits som en klaustrofobisk och drömlig film. En annan film som kom runt denna tid är "*Nosferatu*" (1922). Denna film var även den allra första vampyrfilmen. Båda dessa filmer var självklart svartvita och de utgjorde grunden för skräckgenren inom film.¹

Runt året 1930 introducerades ljudet till filmen. Med detta kan man säga att det adderades ytterligare en dimension av terror till skräckfilmer. Man tog inspiration från litteraturens värld när man producerade filmer som "*Dracula*" (1931) och "*Frankenstein*" (1931). Man säger även att "*Frankenstein*" (1931) var filmen som cementerade den galna vetenskapsmannen som karaktär. Filmer som "*The Island of Lost Souls*" (1933), "*The Invisible Man*" (1933) och "*The Devil Doll*" (1936) var även delaktiga i detta.¹

¹ Skräckfilmens historia: <http://www.life123.com/arts-culture/cinema/horror-movies/history-of-horror-movies.shtml>

Filmföretaget Universal som stiftades runt 1940 förlitade sig på sina tidigare succéskräckfilmer under krigstiden. De gjorde uppföljare, kombinerade ihop gamla skräckkaraktärer och gjorde nya filmer med dem. Sedan skapades en originell film. Nämligen "*The Wolf Man*" (1941). Dock kunde inte Universal motstå frestelsen att inkludera sin nyskapade varelse i fler filmer. Det blev filmer som till exempel "*Frankenstein Meets the Wolf Man*" (1943) och "*House of Frankenstein*" (1944).¹

På 1950-talet var kärnvapenhotet en hemsk och överhängande påminnelse av det verkliga livets fasor. Som en reaktion på att vetenskapen kanske skulle kunna vara utom kontroll var filmerna som skapades under denna tid, i hög grad, påverkade av detta. Exempel på filmer är "*Them*" (1954), "*Godzilla*" (1954) och "*It Came From Beneath The Sea*" (1955).¹

Billiga drive-in-filmer definierade skräckfilmen under 1960-talet. Exempel på dessa är "*House of Usher*" (1960) och "*The Evil of Frankenstein*" (1964). Det kom även filmer som "*Night of the Living Dead*" (1968) och "*Rosemary's Baby*" (1968). Dock sa man under denna tid att de sistnämnda filmerna i själva verket mer lutade åt att vara sociala kommentarer maskerade som skräckfilmer.¹

På 1970-talet säger man att social paranoia ledde till skapandet av en samling skräckfilmer där monstret var en vanlig människa som det på något sätt blivit fel på. Det började med "*The Exorcist*" (1973) sedan "*Carrie*" (1976) och "*Halloween*" (1978). Dessa filmer frossade i att göra vad som sågs som normalt till något hemskt.¹

1980 var teknikens år. Nu hade tekniken inom film äntligen hunnit ikapp visionerna. Avancerade specialeffekter gjorde blod och fantastiska varelser till något som fansen krävde skulle vara med i en skräckfilm. Filmer som "*An American Werewolf In London*" (1981) och "*The Howling*" (1981) la till ytterligare en dimension till varulvsgenren inom skräcken. Exempel på några andra filmer är "*The Thing*" (1982) och "*Re-Animator*" (1985).¹

¹ Skräckfilmens historia: <http://www.life123.com/arts-culture/cinema/horror-movies/history-of-horror-movies.shtml>

1990-talet blev seriemördarnas år. Man har menat att filmer som till exempel “*Se7en*” (1995) och Oscarsbelönade “*Silence of the Lambs*” (1991) suddade ut gränserna mellan vad som anses vara skräck och vad som är spänningsthiller. Ett annat exempel är “*Scream*” (1996). “*The Blair Witch Project*” som kom ut 1999 visade prov på nya sätt att filma skräckfilm.¹

Med terrorbrott och liknande som har hänt runt 2000-talet har skräckfilmen återigen kommit att spegla sociala rädslor och dagens världsbild. Ett filmexempel är “*28 Days Later*” (2002). Detta är ett exempel på en film som innehåller smittor och biologisk skräck.¹

1.1.3 Skräckspelens ursprung

Det första skräckspelet som släpptes var “*Sweet Home*” som kom ut år 1989. Spelet som dock la grunden för hur skräck skulle hanteras inom spelmediet anses av många vara “*Alone in the Dark*” som kom ut år 1992. Fyra år senare kom det första spelet ur *Resident Evil*-serien som fick en hel generation av spelare intresserade. Spelet utspelades i en övergiven herrgård där spelaren bland annat fick till uppgift att lösa pussel och, framförallt, konfronteras med zombies. Spelet satte skräck i alla och såg till att bli ihågkommet med sina oförglömliga ögonblick då man hoppar till av ren rädsla. Året 1999 kom det första spelet ur *Silent Hill*-serien. Precis som “*Resident Evil*” fick även “*Silent Hill*” en enorm mängd spelares support. Spelet utspelade sig i övergivna lokaler och miljöer precis som i “*Resident Evil*” men riktade in sig mer på psykologisk skräck.

1.1.4 Skräckspel idag

Idag har fem spel släppts i *Resident Evil*-serien och ett sjätte spel är redan under utveckling. Sju spel i *Silent Hill*-serien har släppts och ytterligare ett är på väg. “*Resident Evil*” har börjat rikta in sig mer på action än skräck som i dess originalspel. Ett av de främsta skräckspelen idag är ett svensktillverkat spel vid namn “*Amnesia: The Dark Descent*”.

¹ Skräckfilmens historia: <http://www.life123.com/arts-culture/cinema/horror-movies/history-of-horror-movies.shtml>

Spelet är ett utforskningsbaserat äventyrsspel som ses ifrån ett första-persons-perspektiv. Spelet har lyckats inge en väldigt skrämmande känsla i spelaren varje gång man stöter på ett monster. Detta är något som många spel tidigare har misslyckats med eller i alla fall inte lyckats lika bra som "*Amnesia: The Dark Descent*" har.

1.2 Disposition

Vi går in på vad ett monster i själva verket är utifrån olika perspektiv (biologiskt, inom fiktion etc.) samt hur monster både inom spel och skräckfilm har skildrats. Dessa perspektiv ska vi förhålla oss till.

1.3 Syfte och mål

Vi har för avsikt att forska om vad ett monster i själva verket är utifrån dessa olika perspektiv.

Vi förväntar oss att när denna tid av undersökning är över skriva en idébok som gäller för designandet av monster inom skräckgenren som resultat för detta arbete. På så sätt minimerar vi undersökningstiden för spelskapare och filmskapare som vill skapa monster för olika produktioner. Detta då vi redan forskat kring området i fråga.

Som vi skrev tidigare så ska resultatet av detta arbete bli en bok som handlar om designen av monster. Boken är inte tänkt att ange strikta regler för monsterdesign eftersom vi inte tänkt göra en mall. Hade det varit en mall tror vi att detta hade kunnat hämma grafiker som vill använda den inom olika sorters produktioner. Vi vill alltså inte hämma kreativiteten genom att skriva dem på näsan. Vi vill sätta igång den. Därför tror vi att det är lämpligast om vi visar förslag och ger idéer i vår resulterande bok. Då får de som vill använda boken fritt att konceptuellt skapa sin egen bild av vad som är ett skrämmande monster för dem själva. Vi har därför även valt att inte inkludera några bilder i boken varken skissade av oss eller från någon film eller spel.

1.4 Problemformulering

Hur designar man ett skrämmande monster inom skräckfilm och skräckspel? Vi ifrågasätter vad ett monster är utifrån olika perspektiv och drar slutsatser utifrån den kunskap vi samlat genom tidigare forskning. Under denna tid ska vi även gå in och analysera monster inom skräckgenren både inom spel och film för att på så sätt försöka bilda oss en egen uppfattning om ämnet. Vi vill få en djupare förståelse för vad i ett monsters utseende det är som skrämmer samt vad det är som skapar intresse och nyfikenhet.

1.4.1 Design?

Då ordet design kan vara av diffus natur för en utomstående ögon så ska vi här redogöra för vad vi menar med begreppet i just denna kontext. Med designandet av ett monster inom skräckgenren menar vi hur man gestaltar ett skrämmande monster rent grafiskt. Frågeställningen här nedan går även in på djupet av vad det är vi söker.

1.5 Frågeställning

- Vad är ett monster?
- Varför är monster skrämmande?
- Hur designar man ett skrämmande monster inom skräckgenren?
- Hur har monsters design sett ut tidigare?
- Vad gör monster intressanta?
- Vilka känslor bör väckas då man tittar på ett monster?
- Finns det någon orsak till varför de ser ut som de gör i spel/film samt finns det någon skillnad?

1.6 Avgränsning

Eftersom vi valt en mycket bred genre (skräckgenren) som även har många subgenrer väljer vi att endast rikta in oss på en typ av skräck specifikt. Vår inriktning för denna studie kommer därmed att vara en sorts skräck som kallas Body Horror. Det finns mycket underlag inom både film och spel där man behandlar Body Horror som både ämne och grafisk inriktning. Detta material ska vi sedan analysera i vår undersökning.

1.6.1 Body Horror

Body Horror är en subgenre inom skräcken som inriktar sig på kroppsskräck, biologiskskräck eller sjukdomsskräck. Inom genren förekommer sjukdomar, grafiskt förstörda kroppar, parasiter med mera. Genren är gammal och sträcker sig tillbaka till Edgar Allan Poes verk inom litteraturen under 1800-talet. Filmer inom genren har funnits i princip sedan filmens begynnelse med verk som bland annat "*Nosferatu*" (1922).

2 Teori

I detta kapitel redogör vi för tidigare studier och teorier som är relevanta och som kan relateras till vårt problemområde. Utifrån det vill vi sedan skapa oss en referensram för vår studie för att ge en djupare förståelse för hur en grafiker ska gå till väga för att designa ett skrämmande monster för till exempel ett spel inom skräckgenren.

Vi kommer i texten gå djupare in på vad som ses som ett monster enligt ett biologiskt synsätt. Andra perspektiv som vi också utgår ifrån i vår undersökning är filosofi och hur monster har skildrats inom fiktionens värld. Vi går även igenom människans naturliga rädsla för monster samt monstrets roll inom skräckgenren. Med vårt teorikapitel kommer vi att bygga oss en ordentlig stomme som underlag för vår studie. Med dess hjälp kommer vi att kunna analysera och dra kvalificerade slutsatser på vår egen hand. Dessa teoretiska utgångspunkter förväntar vi oss även kunna ha användning av i våra analys- och resultatkapitel.

2.1 Vad är ett monster?

I denna del av vår undersökning kommer vi att presentera texter som går in på vad ett monster är utifrån ett biologiskt perspektiv och utifrån fiktionens värld.

2.1.1 Biologiska monster

Enligt Margrit Shildrick (2002, 10) så bygger allt vad man uppfattar som monster på normer och förutfattade meningar om vad som är normalt eller ontologiskt möjligt. Ontologi är inom filosofin namnet på läran om det varandes väsen. Vad som är 'normalt' påverkas av faktorer som till exempel kultur, etnicitet, religion. Sexism och rasism är även exempel på faktorer som spelar roll i denna uppfattning.

Med detta i åtanke skulle ett exempel på monstrositet kunna vara siamesiska tvillingar. Detta eftersom de inte kan kategoriseras som det biologiskt vanliga. Shildrick (2002, 10ff) belyser att trots att denna sorts monster kanske kan ses som extraordinärt och karaktäriseras som onaturlig är den faktiskt i högsta grad naturlig. Detta monster ligger varken utanför naturens lagar eller det ontologiskt möjliga.

Shildrick (2002, 10ff) fortsätter med att detta i själva verket är ett bevis på naturens kapacitet att producera hittills okända livsformer. Samtidigt har den en otrolig förmåga att skapa identiska tvillingar och gravida kvinnor. Detta med stor precision nästan varje gång. Hon menar även att denna produktivitet inom naturens lagar ger en slags ontologisk osäkerhet. När något som tidigare aldrig har skådats skapas går det i sig emot vad det den ideala kroppen står för. Våra egna normer och förutfattade meningar. Varelsens jag speglas i dess kropp.

Shildrick (2002, 10ff) menar att en sådan här typ av monstrositet har en inverkan på beskrivningen av både biologi och evolutionsvetenskap. Den destabiliserar den. Denna effekt har den eftersom den tillkännager andra sätt att finnas till i världen. Här hänvisar Shildrick till vad professor Haraway har skrivit;

Biology is discourse, not the living world itself (2002, 10).

Vad Haraway menar med detta är att biologin i själva verket mer är ett sorts ramverk. Det speglar nödvändigtvis inte allt av vad som kan försiggå inom dess gränser. Det finns avvikelser eftersom alla varelser är organiska. Det biologiska är inte en garanti av en förutsägbar struktur på verkligheten eller hur någonting kommer att skapas. Till dess motsats är de monster som mest

effektivt utmanar våra fördomar just de som är uppenbart annorlunda. Med detta är de, dessa monster, de mest organiska varelser i sin kroppsliga form (2002,10ff).

2.1.2 Omöjliga varelser

I film, spel och litteratur förekommer bland annat monster som klassas som omöjliga eller övernaturliga varelser. Precis som de monster som klassas som biologiskt möjliga så står även de omöjliga utanför normen. Som man kan förstå på namnet står de även utanför det fysiskt och biologiskt möjliga.

Enligt filosofen Noël Carroll (1990, 32ff) går monster (i detta fall omöjliga varelser) inte riktigt att klassificera eller att kategorisera med våra kulturella kategorier utan går oftast under bemärkelsen "den" eller "det". Exempel på detta är Frankensteins monster som går utan namn, och Howard Hawks "*The Thing*" (1951). De går inte att klassificera på grund av att monstren varken passar in i karaktärernas eller publikens konceptuella system.

Carroll (1990, 33ff) förklarar att monster förekommit i en stor mängd olika former och varianter. De kan vara motsägande genom att vara både levande och döda, som till exempel spöken, zombies, vampyrer, mumier och Frankensteins monster. De kan vara en blandning av minst två tydliga raser/varelser. Exempel på detta kan vara en demon som tar över en människas kropp, varulvar som är både människa och varg eller som dr Jekyll och mr Hyde som är en person med två väldigt skiljda personligheter där den ena beskrivs på ett sådant sätt att han inte uppfattas som helt mänsklig.

Monster kan även vara kategoriskt ofullständiga, det vill säga att de saknar kroppsdelar som till exempel ögon, armar och så vidare. de kan även endast bestå av endast en kroppsdel som till exempel en hand. Tydliga exempel på sådana monster är zombies och spöken. Monster kan även förekomma utan någon kropp istället i form av något som kan klassas som formlös. Exempel på detta är dimmorna i både "*The Mist*" (2007) och "*The Fog*" (2005). Även monster som endast beskrivs suggestivt eller knappt visar sig kan klassas som formlösa (1990, 33ff).

2.2 Art-horror

Paul Santilli (2007, 176ff) är en professor inom filosofi. Han har skrivit om Art-horror vilket är en term som Noël Carroll myntat. Carroll ger en förklaring till sitt begrepp uppdelat i 3 definitioner. Den första definitionen går ut på att art-horror provocerar. Carroll menar att det borde provocera fram ett specifikt känslomässigt tillstånd. Tillståndet är horror (skräck, fasa). Detta känslomässiga tillstånd är en "abnormal", agitation som uttrycker sig fysiskt. Exempel på detta är rysningar, stickningar eller skrik.

Den andra definitionen behandlar den känsla av skräck som genereras av tro, tankar, eller fördomar om en viss typ av objekt. Carroll är kognitivist och hävdar att en känsla inte bara är en fysisk reaktion på miljömässiga stimuli men också ett fysiskt tillstånd som väckts av en kognitiv tanke (2007, 176ff).

I den tredje definitionen beskriver Santilli (2007, 176ff) att det objekt som väcker avsky bedöms oftast vara så eftersom det både är farligt hotfullt och orent.

Santilli (2007, 176ff) fortsätter med att detta objekt eller varelse som Carroll kallar för ett "horror monster", vars monstrositet inte bara kännetecknas av dess skräckinjagande natur, utan även det faktum att det på något sätt är orent och äcklande. Carroll hänvisar till Mary Douglas analyser i *Purity and Danger* när han skriver att monster är "kategoriskt interstitiella". Att monster ligger mellan kategorier. Med det menar man att de är varelser som inte har någon fast plats inom kulturens schematiska kartor och är avskyvärda av just det skälet:

For they are beings or creatures that specialize in formlessness, incompleteness, categorical interstitiality, and categorical contradictoriness (Carroll, 1996, 32).

För att förstå det som Carroll här hänvisar till är det viktigt att ha en vetskap om att monstrets våld inte bara varnar utan också förvirrar. Vi kan heller inte kategorisera våldet enligt våra egna kategorier som vi vanligtvis använder för att bedöma våld. Känslan av horror är urskiljd från känslan av rädsla eller fruktan men också ytterligare element av avsky eller äcklande. Detta

eftersom monstret inte passar in i vår standardbild av en galen, en mördare eller djävulen (2007, 177).

För att ta ett exempel på en ikonisk symbol och ge en bild av 1900-talets fantasi kan man nämna Dracula eller vampyren. Vi kan med det anmärka att dess monstrositet manifesteras på ett sätt som blandar ihop våra djupaste kulturella antaganden. I F. W. Murnaus film "*Nosferatu: A Symphony of Horror*" (1922) är vampyren porträtterad som en hemsk blandning av både det levande och det döda, manligt och animaliskt, näring och blod, sexualitet och död. Var än denna varelse materialiseras är det garanterat att det återfinns råttor, smuts, pest och farsoter på denna plats. Det finns inte rum för en sådan varelse inom kulturen och rädslan för den är inte rädslan för en mördare utan en motvilja för något som är orent eller förorenat. Den tillhör varken naturen eller det mänskliga samhället. Carroll benämner detta såhär;

[monsters] are un-natural relative to a culture's conceptual scheme of nature. They do not fit the scheme; they violate it. Thus, monsters are not only physically threatening; they are cognitively threatening. . . .

For such monsters are in a certain sense challenges to the foundations of a culture's way of thinking
(2007, 177).

Med denna definition menar Santilli (2007, 177) att Carroll har gjort ett värdefullt bidrag inte bara till estetiken inom art-horror utan även till förståelsen till relationen som horror har till de kulturella normerna generellt. Han menar att detta tillåter oss att urskilja *nonhorrific* överträdelser på kulturella normer, vilka kulturen själv kan definiera, från de som är *horror inducing*.

2.3 Rationell rädsla för monster

Professorn Gauts (1993, 333 ff) har skrivit om den amerikanska filosofen Carrolls verk som bland annat hänvisar till antropologen Mary Douglas arbete när han hävdar att monster, så som varulvar eller en man med en flugas huvud är exempel på kränkningar av vårt egna kategoriska system. Douglas menar att sådana här kränkningar är sedda som orena och hotfulla i sin natur. Detta är Carrolls förklaring till varför till exempel skräckfilm frambringar både rädsla och avsky.

Eftersom monster är kategoriska kränkningar är de också fysiskt omöjliga enligt vårt konceptuella system.

Vidare menar Carroll (1990, 22) att karaktärers känslomässiga reaktion till det monstruösa inom skräckberättelser egentligen inte är någon rädsla. Att bli skrämmd av något som hotar med fara. Hotet förvärras/blandas med motvilja, illamående och avsky. Detta överensstämmer med tendensen att man i skräckberättelser beskriver monster på ett sådant sätt att det skulle kunna väcka just dessa känslor. Smuts, sönderfall, slem osv. är ord som ideligen används för att beskriva monster. Monstret ska inte endast vara livsfarligt utan även äckligt. Detta är av stor signifikans. Dessutom är denna kombination väldigt tydlig i språket inom skräckberättandet.

Enligt en tes i 'Rational fear of monsters' av Joyce Richard (2000, 8) är en persons känslor, som respons på skönlitteratur, rationell enligt följande resonemang. Personen är fri till att tänka på monster (som farliga etc.). Personen är även berättigad till att tro att tänka på monster på detta sätt kommer att resultera i stickningar, rysningar (kalla kårar), etc. I kort: Agitationer, upphetsning.

Det är med det sagt inte stickningarna som *är* rädslan utan snarare tanken på monster som frambringar denna reaktion. Kombinationen av dessa händelser utgör rädslan. Därmed betyder det att ha själva tanken *resulterar i* rädslan, där 'resulterar i' är delvis grundläggande i detta förhållande (2000, 14).

Därmed är personen berättigad att tro att tänka på monster på detta sätt kommer att resultera i någon form av rädsla. Personen är berättigad att tro att vara rädd för monster (vid detta tillfälle) är ett effektivt medel för att säkra nyttan B (för att bli utarbetat senare i Richards text men inte av relevans för just oss här). Därför är personens tänkande på monster rationellt; personen är rationell (*ceteris paribus*) (2000, 8).

2.4 Monsters roll inom skräckgenren

En tydlig roll för monster inom skräckgenren är att skrämmas, men enligt Noël Carroll (1990, 182ff) är det inte den största uppgiften som monster har. I stor utsträckning är skräckfiktioner dramer som drivs av avslöjande, upptäckande, bevis och bekräftande vilket drivs av vår nyfikenhet. Carroll anser att monster har som främsta uppgift att frambringa denna typ av nyfikenhet och dramat om bevis. De väcker nyfikenhet och intresse på grund av att de är oförklarliga eller ovanliga beroende på våra kulturella kategorier. Monstrens existens kränker, bryter mot eller problematiserar kulturella klassificeringar.

Detta ger då grund till ett begär av att lära sig och veta mer om dem. Eftersom det inte går att definiera vad de är, så behövs bevis eller i alla fall fiktionen av bevis. Monstret blir då ett subjekt för denna nyfikenhet som skräckgenren bygger på. Den engagerar publiken genom att vara ett drama som handlar om att bevisa att monstret existerar och stegvis avslöja bland annat dess ursprung, identitet, orsak och speciella krafter. Sammanfattningsvis kan man se att monstrets stora roll är att skapa nyfikenhet och dra åt sig uppmärksamhet genom att bryta mot normer (1990, 182ff).

2.5 De sju monsterteserna

Jeffrey Jerome Cohen har skrivit sju teser om monster för att introducera sina uppsatser i hans verk *Monster Theory: Reading Culture*. Här nedan följer korta sammanfattningar från delar av hans sju monsterteser vilka är relevanta för vår inriktning på monster i vårt kandidatarbete. Alla teserna är med här nedan för att man som läsare ska få en bild av helheten av de sju monsterteserna. Två av teserna, nämligen tes fyra och sju, kommer vi inte att använda oss att referera till i vår studie. Detta då de inte på samma sätt tillför något till undersökningen i vårt arbete.

I den första tesen skriver Cohen (1996, 4) om bland annat vampyrer, begravningar och döden. Cohen menar att ett monster endast är fött vid ett metaforiskt vägsäl. Monstret vet inte vilken väg att följa och kommer då att hemsöka denna plats för all evighet. Monstret är endast fött vid detta metaforiska vägsäl, som förkroppsligandet av ett särskilt kulturellt tillfälle - en tid, en

känsla, en plats. Monstrets kropp inkorporerar rädsla, åtrå, ångest och fantasi (fridfull eller inte fullt så fridfull) och ger det liv och kuslig självständighet.

Cohen (1996, 4) menar att monstrets förkroppsligande är ren kultur. En konstruktion och en projektion. Monstret existerar på ett sätt endast för att kunna läsas: *The monstrum* är etymologiskt (vetenskapen om ords härledning) “det som avslöjar”, “det som varnar”. Cohen drar paralleller med hur monster likt en bokstav på ett papper kännetecknar något annat än just sig självt. Det är alltid en utanförskap. Cohen nämner även Derridas bekanta ord om *différance*: en genetisk osäkerhetsprincip, vilket är själva essensen av monstrets livskraft och vitalitet. Det här är orsaken till att monstret alltid reser sig från dissekeringsbordet just när dess hemligheter är på väg att bli avslöjade, och med det, försvinner in i natten.

Cohens (1996, 4ff) andra tes tar i princip vid där den första slutade. Den har att göra med att monstret alltid lyckas undkomma. Material och tydliga bevis på att monstret varit där kommer att finnas kvar på platsen där den varit. Exempel som han nämner är fotspår från yetin över den Tibetanska snön, benen från jätten strandad på en stor klippa. Själva monstret självt har dock immaterialiserats och försvunnit för att sedan dyka upp någon helt annanstans. Monstrets kropp är både kroppslig och okroppslig. Dess hot är i själva verket att den kan byta skepnad.

I den tredje tesen menar Cohen (1996, 6ff) att monstret är förebudet av kategorin kris. Detta eftersom den vägrar att låta sig bli kategoriserad. Han ger ett exempel genom att nämna vad Harvey Greenberg har skrivit om den mardrömslika varelse som Ridley Scott skapade till filmen *Alien*:

It is a Linnean nightmare, defying every natural law of evolution; by turns bivalve, crustacean, reptilian, and humanoid. It seems capable of lying dormant within its egg indefinitely. It sheds its skin like a snake, its carapace like an arthropod. It deposits its young into other species like a wasp. It responds according to

Lamarckian and Darwinian principles (1996, 6).

Cohen (1996, 6ff) fortsätter med att förklara denna vägran att vara med i en klassificering med “var sak på sin plats” är generellt sant för monster. De är störande hybrider vars osammanhängande kroppar motstår att bli inkluderade i någon som helst form av systematisk

struktur. Just därför är monstren farliga, en form svävande mellan det som hotar att krossa åtskillnad. På grund av sin ontologiska anonymitet dyker monstret upp under tider av kris som en slags tredje term som problematiserar krocken mellan extremer som “det som ifrågasätter binärt tänkande och introducerar en kris”.

Monstret är olikhet förkroppsligad. Det är vid denna gräns till olikhet som monstret vistas och det är vad tes fyra handlar om. Cohen (1996, 7ff) fortsätter att behandla hur klassiska monster porträtteras men här nämner han även andra typer av “olikhet”. Vad som ses som monstrositet annorlunda kan till exempel bero på kultur, politik, ras, ekonomi eller sexuellt. Cohen menar att det faktum att man ser kulturell avvikelse som monstrositet är bekant nog. Den mest kända förvrängningen händer i Bibeln, där aboriginer som bor i Canaan är skildrade som hotfulla jättar för att berättiga den Hebreiska koloniseringen av The Promised Land.

När man presenterar en främmande kultur på detta sätt som monstrositet rättfärdigar man en undanpressning eller till och med utrotning genom att återge en sådan här akt som heroisk. Cohen (1996, 7ff) säger att man kan se flera liknande beteenden genom tiderna. Till exempel så har rasskillnader varit en lika kraftfull faktor för att sätta igång skapandet av monster som kultur, kön och sexualitet.

Ett exempel på detta som Cohen (1996, 7ff) ger i sin text är när befolkningen i Afrika tidigt blev västvärldens signifikanta andra. Deras hudfärg tydde på invånarnas ontologiska olikhet. Enligt den grekiska myten om Phaëon trodde man att de Etiopiska invånarna hade mörk hudfärg eftersom de blivit brända av solen. Dessa skillnader blev snabbt moraliserade genom en genomsyrande retorik om avvikelse. Paulinus av Nola, en förmögen markägare blev tidigt en kyrklig predikant. Han förklarade till exempel att Etiopierna hade blivit brända av synd och last snarare än av solen.

Med tes nummer fem menar Cohen (1996, 12ff) att monstret vaktar gränsen till det möjliga. Monstret låter sig inte fångas in av de epistemologiska (inom filosofin, kunskapsteori) näten av de lärda. Det finns ingen logisk kategorisering. Från sin position på gränsen av att veta, står monstret som en varning mot vidare utforskning av hur den själv finns till i världen. Jättarna i Patagonien, drakarna från Orienten och dinosaurier i Jurassic Park är alla exempel på att

nyfikenhet oftare straffas än belönas. Man sitter säkrare i sin egen hemmiljö än om man befinner sig utomlands och under vakande blickar. Cohen menar att monstret förhindrar rörlighet (intellektuell, geografisk eller sexuell) och med det avgränsar det de sociala utrymmena. Att försöka röra sig utanför denna officiella geografiska gräns betyder att man riskerar att bli attackerad av någon monstros gränsbevakare eller (ännu värre) att du själv blir sedd som monstros.

Cohen (1996, 16ff) skriver i tes sex att rädslan för monster egentligen är en sorts åtrå. Monstret är kontinuerligt kopplat till förbjudna saker i syfte att normalisera. Monstret lockar även. För samma varelse som skrämmer och motsäger kan framkalla kraftiga eskapistiska fantasier. Denna sammankoppling av monster med det förbjudna gör att monstret som ämne blir än mer lockande. Som ett tillfälligt utträde ur vardagens tvång. Denna samtidiga repulsion och attraktion i kärnan av monstrets sammansättning tror Cohen står, i hög grad, för dess fortsatta kulturella popularitet. Vi misstror och avskyr monstret samtidigt som vi kanske avundas dess frihet.

I tes sju skriver Cohen (1996, 20) om att monster är våra barn. De kan pressas ut till de mest avlägsna geografiska platser, undagömda vid kanterna av världen och i de förbjudna skrymslen i vårt sinne men de kommer alltid tillbaka. När de kommer tillbaka har de inte bara en större kunskap om vår plats genom historien eftersom de kommer från utsidan. De ifrågasätter hur vi uppfattar världen. De ber oss att omvärdera våra kulturella antaganden om ras, sexualitet, vår uppfattning om olikhet och vår tolerans mot dess uttryck. De frågar oss varför vi har skapat dem.

3 Metod

Som vår metod att göra egna undersökningar har vi valt att använda oss utav analys. Vi har analyserat filmer och spel med skrämmande monster i för att på så sätt skapa oss egna uppfattningar och sätta vår egen kunskap som vi samlat på prov. Vi bygger även på så sätt upp en slags referensbank som vi ska ta inspiration från när vi, i ett senare skede, skriver vår bok. Vi kan ta det som vi lärt oss av vår undersökning och applicera detta på monstren i filmerna och spelen för att på så sätt hitta nya element som vi kanske inte sett eller tänkt på tidigare. Vi har bland annat letat grund för hur en äcklande känsla används i monsterdesignen för att förhöja känslan av skräck. Genom vårt arbete med undersökningen inför analysen har vi flera gånger

stött på texter där filosofer, så som till exempel Noël Carroll, tagit exempel från tidigare verk inom skräckgenren. Detta har haft en betydande inverkan på vårt val av metod för detta kandidatarbete.

3.1 Metodval

Vi kände att vi behövde skaffa oss mer kunskap utöver att bara läsa in oss på dessa olika perspektiv och hur, av oss utvalda filosofer, har sett på monster inom skräck. Därmed ämnade analys vara bäst lämpat för detta ändamål. Detta skulle kunna gynna oss då vårt arbete är riktat på hur monster estetiskt är designade. I analysen ställer vi oss inte några Ja- eller Nej-frågor utan vi ger utförliga svar och spekulationer på väldigt öppna frågor. Man skulle kunna säga att vi med vår undersökningsdel har svaren på varför designen på monster sett/ser ut som den gör inom film och spel. Det vi med denna analys frågar oss är hur detta har gjorts och hur det påverkar deras grafiska utformning.

3.2 Analys

Eftersom det inte redan finns någon befintlig metod att analysera monster så har vi skapat en egen. Den har vi skapat genom att gå igenom redan existerande metoder inom andra ämnen. Exempel på detta är analys av bild, reklam och film. Därefter valde vi ut de delar som vi ansåg vara relevanta för vår analys av monster.

Vi har delat in analysen av monster i tre olika delar som kallas för denotation, konnotation och diskussion. Denotation och konnotation är delar som vi har tagit från reklam²- och bildanalys¹ som i sin tur är tagen ifrån semiotiken. Frågor som vi ställde i dessa är delar tog vi även från filmanalys³. Diskussionsdelen är en del som vi har plockat från reklamanalysen.

¹ Bildanalys: <http://www.sprog.asb.dk/lma/index2-en.htm#onanalysis>

² Reklamanalys: http://www.malmo.se/download/18.4d147ba1286e5bcbb4800067202/Bildanalys_%C3%B6vningar

³ Filmanalys: http://www.mallar.info/filmanalys_mall.htm

⁴ Semiotik: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem06.html>

3.2.1 Semiotik, denotation & konnotation

Semiotik kommer ifrån grekiskans *semeion* som betyder tecken. Ofta används semiotiken till att tolka olika sorters tecken eller teckensystem. Det första många tänker på är skrift och språkliga tecken. Semiotiken är dock mycket bredare än så. Den kan appliceras på områden som trafiksignaler, skyltar, reklam och sport.⁴

Man säger att semiotiken har åtta grundprinciper. Dessa principer är; ikon, index, symbol, metafor, metonymi, kod, denotation och konnotation. Denotation och konnotation är de principer som vi valt att använda oss av till vår analysmetod.⁴

Man har sett prov på att semiotiken kommer ifrån den Schweiziska lingvisten Ferdinand de Saussure och den amerikanske filosofen Charles Sanders Peirce. Som många andra tankesätt har även semiotiken sina förespråkare, belackare och vetenskapliga tvister. Semiotiken fyller en viktig roll i dagens samhälle då den kan användas till att identifiera formella mönster som används till att sända fram budskap i många aspekter inom vår kultur. Detta, i synnerhet inom media.⁴

Forskaren Daniel Chandler beskriver semiotiken såhär:

"In semiotics, denotation and connotation are terms describing the relationship between the signifier and its signified, and an analytic distinction is made between two types of signifieds: a denotative signified and a connotative signified. Meaning includes both denotation and connotation."⁴

Denotation tenderar att beskrivas som något definitionsmässigt bokstavligt. Något som är uppenbart eller vad man ser. När det till exempel gäller språkliga tecken så är innebörden som ges av en ordlista eller ordbok den som gäller.⁴

⁴ Semiotik: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem06.html>

Konsthistorikern Erwin Panofsky definierade denotationen som en bild som alla ser som samma bild oberoende av vem det är som ser den, vilken tidpunkt, och inom vilken kultur som helst. Chandler kritiserar detta i sin text då *alla* som ser den även kan vara väldigt unga barn eller potentiellt galna människor. Om man då skulle försvara denna teori med att det gäller kulturellt anpassade människor blir det istället en fråga om ifrån *vilken* kultur betraktaren är ifrån, vilket i sin tur gör att frågan går över till ett konnotationsperspektiv.⁴

Begreppet konnotation används ofta för att referera till socio-kulturella och personliga associationer (ideologiska eller känslomässiga) i ett tecken, en symbol eller bild. Dessa associationer är ofta relaterade till tolkarens klass, ålder, kön, etnicitet och så vidare. Tecken kan ha fler betydelser än endast en och därav vara mer öppna för tolkning inom konnotationen än denotationen. Chandler hänvisar till Anthony Wilden som menar att denotation kan ses som en digital kod medan konnotationen som en analog sådan.⁴

3.2.2 Tillämpning av denotation

Denotationen är en beskrivande del, där vi analyserade monstrets yttre. I denotationen beskrev vi hur monstret såg ut. Vi beskrev även hur monstret rörde sig samt vad den gjorde i filmen eller spelet.

Vi har analyserat vad det är som kan tänkas skapa intresse kring monstrets utseende samt väcka frågor om den för att skapa det drama om bevis som skräckgenren i stor utsträckning bygger på. Vi ville ta reda på vad det är som förklaras gällande bland annat monstrets bakgrund, orsak med mera och sedan analysera om detta på något sätt skildras eller påvisas i dess utseende.

⁴ Semiotik: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem06.html>

3.2.3 Tillämpning av konnotation

Konnotationen är den del då vi tolkade det vi fått fram i denotationen. Vi tolkade vilka känslor som monstrets yttre väckte och därefter tolkade vi vad det var i monstrets yttre som väckte dessa känslor. Vi hade störst fokus på de känslor som är viktiga inom skräcken nämligen rädsla och obehag.

Vi tog även reda på hur monster ser ut för att inge en äcklande känsla vilket är av oerhörd signifikans då det gäller att öka den skrämmande känslan. Detsamma gäller även hur monster uppfattas som hotfulla, då vi analyserade vilka grafiska aspekter som kan inge en hotfull känsla.

3.3 Diskussion

Efter konnotationen avslutades analysen med en diskussion där vi tog upp för- och nackdelar med monsterdesignen angående hur skrämmande den var samt hur intressant den var. Som grund till detta använde vi oss av den tidigare forskningen som vi gått igenom i teoridelen.

3.4 Urval

Det finns en ofantligt stor bredd av både spel och filmer inom skräckgenren. Det var då för oss en nödvändighet att hålla vissa restriktioner eftersom området för vår forskning ej ska bli för stort för oss att studera. Vi valde därför att endast se filmer och spela spel inom Body Horror som är en subgenre inom skräcken, vilken det finns en hel del material inom. Detta nämner vi även i del 1.6 i vår avgränsning.

Värt att nämna är att vi inte valt att analysera några filmer som gjorts tidigare än 1979 (då den första "*Alien*"-filmen kom ut). Orsaken till detta var därför att vi anser att filmer gjorda tidigare än 1979 inte har haft lika stora möjligheter eller likvärdiga resurser för att skapa monster. Vi anser att filmer gjorda tidigare inte har lika mycket för oss att analysera rent grafiskt eftersom filmtekniken har utvecklats enormt på senare år. Det skulle vara svårt att göra en kvalitativ jämförelse med filmer över en så lång tid då det inte hade gjort de tidigare filmerna rättvisa.

⁴ Semiotik: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem06.html>

3.3.1 Filmer och spel

28 days later

Vi valde ”28 days later” (2002) eftersom det är en mycket omtalad film som bland annat vunnit pris för bästa skräckfilm år 2004.¹

Alien

Monstret i filmen ”Alien” har nämnts av flera av de forskare vi skrivit om i vår studie och beskrivits som ett monster som effektivt undviker kategorisering på flera plan. Detta var osaken till att vi blev intresserade av filmen och sedan valde den till vår analys.

Dawn of the Dead

”Dawn of the dead” (2004) valde vi på grund av att vi sett den tidigare. Vi visste på förhand att vi skulle få intressanta och skrämmande monster att analysera.

Hellraiser

Vi bestämde oss för att se ”Hellraiser” (1987) framförallt för att det är en prisbelönt film som bland annat vunnit för bästa skräckfilm och blivit nominerad till bästa film. En annan orsak var att ett känt monster som kallas för ”Pinhead” är med i filmen, vilken vi hört väldigt mycket om från våra vänner och bekanta som sett den.²

Silent Hill

”Silent Hill” (2006) är också en film som vi tidigare har sett. Vi valde denna film på grund av att vi visste att filmen innehöll ett stort antal monster som vi ansåg kunde bidra till vår analys. Detta var även en film vi hört väldigt mycket om och som rekommenderats av vänner och bekanta.

¹ 28 days later: <http://www.imdb.com/title/tt0289043/awards>

² Hellraiser: <http://www.imdb.com/title/tt0093177/awards>

Slither

“*Slither*” (2006) valde vi på grund av att den har varit nominerad till bästa skräckfilm samt för bästa specialeffekter. ¹

Splice

Även “*Splice*” (2009) är en film som vi sett sedan tidigare. Vi valde den för att vi visste att den hade ett väldigt speciellt monster som skiljer sig från de flesta skräckfilmer vi har sett tidigare. Till skillnad från de övriga filmerna var detta monster skapat på genetisk väg av två forskare, vilket var något som vi trodde skulle ge mer bredd till vår monsteranalys.

Splinter

Vi valde “*Splinter*” (2008) eftersom det är en prisbelönt film som bland annat vunnit pris för bästa varelse och bästa effekter. Den har även varit nominerad till bästa skräckfilm. Detta var även en film som vi hört väldigt mycket om då dess monster minst sagt är av en speciell natur. ²

Amnesia: The Dark Descent

Vi valde “*Amnesia: The Dark Descent*” eftersom det är ett skräckspel som har fått väldigt bra kritik av både spelare och kritiker. Det är även ett spel som vi läst och sett mycket ifrån, vilket fått oss båda att vilja spela det. Som en bonus så är spelet väldigt känt och vitt spritt på internet. Därför finns det säkerligen många som känner igen det och relatera till det som vi berör i analysen när de läser vår studie. ³

¹ Slither <http://www.imdb.com/title/tt0439815/awards>

² Splinter <http://www.imdb.com/title/tt1031280/awards>

³ Amnesia: The Dark Descent: <http://www.metacritic.com/game/pc/amnesia-the-dark-descent>

Silent Hill 2

Vi valde ”*Silent Hill 2*” eftersom det är en del av en av de främsta spelserierna inom skräck samt att det har fått bra kritik av både kritiker och spelare.¹

Resident Evil 5

”*Resident Evil 5*” valdes på grund av att det tillhör en av de största skräckserierna inom spel och precis som de övriga spelen fått bra kritik av både spelare och kritiker.²

4 Resultat

Nedan följer en presentation av resultat av denotationen och konnotationen som vi har fått fram genom våra analyser av monster från spel och film. Se föregående kapitel för att se vilka spel och filmer som ingick i analysen. Resultatet presenteras sammanfattat istället för att presentera varje film och spel för sig. Detta dels för att få en bättre överblick och dels för att undvika att ta upp för stor del av arbetet. Resultatet har vi delat upp i två delar, vilka är denotation och konnotation.

4.1 Denotation

Enligt denotationens regler har vi under vårt arbete analyserat hur monster har designats rent estetiskt. Vi har tittat på hur olika monster ser ut och hittat samband och skillnader mellan dessa.

4.1.1 Utseende

Eftersom alla de monster som vi analyserat tillhör samma subgenre inom skräcken så hade givetvis ett flertal monster mycket gemensamt rent utseendemässigt. Vi analyserade exempelvis flera olika monster i samma film när vi analyserade ”*Silent Hill*” (2006) där monstren höll sig inom ett specifikt tema. Generellt för denna film så var många av monstren i filmen väldigt köttiga och blodiga. Detta märkte vi var ett genomgående tema i de filmer inom Body Horror som vi analyserade.

¹ Silent Hill: <http://www.metacritic.com/game/playstation-2/silent-hill-2>

² Resident Evil 5: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/resident-evil-5>

Det fanns dock vissa undantag, som till exempel varelsen från "*Splice*" (2009) eftersom den skiljde sig från andra monster inom subgenren. Monstret skiljde sig estetiskt på så sätt att den inte hade så mycket inslag av kött, blod och slem som de andra monstren även om filmen i stort hade en viss mängd av det ändå. Varelsen hade mänsklig hud, var bipedal och hade mänskliga drag i ansiktet även om dessa drag skiljde sig något från en människas.

Näst intill alla monster vi har analyserat har varit humanoida varelser. En del har varit mer mänskliga medan till exempel varelsen från "*Alien*" (1979) mer kan beskrivas som en animalisk blandning av flera djur inklusive människa. Den är till exempel bipedal, lägger ägg i andra varelser likt en geting och har en segmenterad och instektoid kropp.

En del monster såg precis ut som människor fast i ett nerbrutet stadie och i vissa fall torterade på ett flertal läskiga sätt. Exempel på filmer som innehöll detta var bland annat "*28 dagar senare*" (2002) och "*Silent Hill*" (2006).

Vi såg även prov på att näst intill samtliga av de monster vi analyserat lämnade spår efter sig på ett flertal olika sätt. Hur dessa lämnades och hur de såg ut berodde på monstrets design. Det kunde bland annat vara blodspår, bitmärken, rivmärken, fotspår och liknande.

Svagheter och svaga punkter på monstret var i vissa fall synliga i deras yttre. Det var inte alltid de syntes i deras utseende men i vissa fall syntes det emellertid väldigt tydligt. Ett exempel på detta var i spelet "*Resident Evil 5*" där de svaga punkterna lätt kunde urskiljas från resten av deras kroppar. Dessa svaga punkter lyste en orange färg, vilket skiljde sig mycket från de övriga färgerna som fanns på monstren. Sköt man på dessa punkter så tog monstren skada.

4.1.2 Rörelser

Trots att flera av monstren var humanoida, så rörde de sig i flesta fall inte helt mänskligt. Vissa slingrade sig likt en orm, eller kröp som en spindel längs marken. Vissa rörelser påminde mycket om mänskliga rörelser, men något ryckigt eller en aning för snabba eller långsamma.

4.1.3 Hot

Sätten som monstren attackerade sina offer på skiljde sig mycket beroende på hur de var utformade och vad deras mål var. Till exempel tömde ett av monstren i "*Hellraiser*" (1987) sina offer på bland annat blod. Detta gjorde monstret för att kunna återbygga sin egen kropp som från början endast bestod av skelett. Vissa monster attackerade och dödade människor för sin egen överlevnad. De livnärde sig på människokött eller levande vävnad.

Som sagt var tillvägagångssättet som monstren attackerade sina offer varierande. Vissa monster använde sig av vapen som till exempel ett monster som är med i både filmen "*Silent Hill*" (2006) och spelet "*Silent Hill 2*" som kallas för Pyramid Head. Varelsen från "*Alien*" (1979) hade sylvassa tänder och klor som den använde för att attackera sina offer på olika morbida sätt. Dess blod var även extremt frätande vilket utgjorde nästan ett ännu större hot då den blev sårad. En del monster hade övernaturliga krafter så som till exempel övernaturlig styrka eller snabbhet. Vissa attackerade människor på egen hand medan andra gjorde det i stora grupper.

4.1.4 Sjukdomar och parasiter

Flera av de filmer som vi sett inom Body Horror skildrade monster som smittobärare eller parasiter. Smittan kunde innebära ett flertal olika saker. Offret kunde i vissa fall bli ett likadant monster, bli en del av monstret, eller helt förlora kontrollen över sin kropp. Att komma i monstrens närhet kunde även innebära döden. Sätten som smittospridarna spred sina smittor på skiljde sig från monster till monster. De spreds via bland annat beröring eller genom att monstret bet sitt offer.

De monster som var parasiter livnärde sig på sina offer och vissa la till och med sina ungar i deras kroppar. Där fick de utvecklas färdigt samtidigt som varelsen i människan försåg offret med syre i ett slags symbiotiskt förhållande. Sedan föddes den unga ur offrets kropp för att därmed ta död på det.

4.1.5 Utveckling

Gemensamt för många av de monster vi studerat under analysstadiet har varit att de utvecklats under filmens gång. Det var oftast att monstret blev mer och mer monstros eller mindre mänskligt beroende på vad den varit i en begynnande fas. Det kunde även vara att monstret utvecklade mer och mer predatoriska egenskaper. Ett exempel på detta är i filmen "*Splice*" (2009) där monstret började som en liten och försiktig varelse men för att sedan utvecklas till något helt annat.

Denna utveckling gjorde i synnerhet varelsen i filmen "*Splice*" (2009) än mer oberäknelig och farlig. Den var även unikt genetiskt anpassad för många olika situationer då den till exempel både kunde flyga, vara extremt snabb på marken och hade förmågan att andas över och under vatten. Dessa anpassningar var en del av utvecklingen.

Klassiska filmer som använder sig av samma teknik med utveckling för att hålla monstren och därmed skräcken oberäknelig är "*Alien*" (1979) och "*Hellraiser*" (1987). Även nyare filmer som "*Slither*" (2006) använder sig av denna metod.

4.2 Konnotation

Konnotation handlar om känslor och sinnesstämningar som dessa filmer och spel inom skräckens genre kan ge upphov till. Vad vi människor känner har sin bakgrund i våra egna erfarenheter och vad vi förknippar med vad som händer på skärmen framför oss. Det kan mycket väl vara så att hur en person tolkar något inte alls överensstämmer med någon annans åsikt. Detta är väldigt personligt och, därför för oss, oerhört intressant. Vi ska här nedan gå igenom en del av de ovanstående kategorierna i denotationen men nu med en vinkling till konnotation.

4.2.1 Rädsla och obehag

Samtliga monster som vi har analyserat har på något sätt undvikit kategorisering. De har använt sig av antingen ett eller flera av de olika sätt som filosofen Noël Carroll förklarar. Detta gör att monstren blir kognitivt skrämmande. Det var dock inte endast utseendemässigt som monstren undvek kategorisering. Andra faktorer som hjälpte dem att undgå kategorisering var deras

beteende och rörelser. Monster som till exempel kröp fram längs marken trots att de hade ben att gå med uppfattades som väldigt obehagliga eftersom de gjorde något som man som åskådare inte väntade sig.

Att karaktärer i film eller man själv som spelare är hjälplös i en konfrontation mot monstret bidrar väldigt mycket till rädslan. Ett spel som utnyttjade detta väldigt bra var "*Amnesia: The Dark Descent*". Monstren behövde nästan endast vidröra spelaren för att spelaren skulle dö. Detta var väldigt skrämmande och även obehagligt. I spelet blir man allmänpåverkad bara genom att vara i närheten av monstret. Skärmen blir dimmig, suddig och börjar till slut mörkna som om man är på väg att förlora medvetandet. Man har heller inget vapen att försvara sig med. Allt detta ger upphov till att man känner sig än mer hjälplös. Även filmer utnyttjade detta på liknande vis. Just känslan av hjälplöshet förstärktes i flera fall av monstrets utseende som till exempel ett av monstren från "*Silent Hill*" (2006). Detta eftersom monstret är gigantisk i jämförelse med en fullvuxen människa. Monstret släpade på ett blodigt lik och ett stort svärd som skulle vara för tungt för en vanlig människa att bära som ett bevis på sin styrka.

I och med att monstren inom Body Horror ofta associerades på något sätt med kött, blod, sjukdomar, parasiter och döden så skapas ett väldigt starkt obehag till dessa monster. Detta på grund av att det är saker som vi ser som orena och hemska. Detta har vi sett flitigt utnyttjas i monstrens utseende. Som vi skrev tidigare i denotationen så var det frekvent förekommande att monstren var smittobärare eller parasiter. Smittorna de bar på kunde i vissa fall innebära att man själv blev ett likadant monster. Detta tror vi kan vara mer skrämmande än döden för en hel del. Detsamma gäller rädslan för de monster som lägger sina levande ungar inuti sina offers kroppar för att låta dem utvecklas där. I och med att varelsen redan uppfattas som skrämmande och obehaglig, så blir tanken att ha en likadan varelse växande inuti sin egen kropp vedervärdig.

Spåren som monstren lämnade efter sig märkte vi ingav blandade känslor av obehag, skräck och rädsla men samtidigt väckte de även en nyfikenhet. Man ville veta vad det var som lämnat spåren efter sig samtidigt som man fruktade vad det kunde vara för monstrets varelse.

4.2.2 Intresse

Vi har under vår analys sett att det flitigt använts olika sorters metoder för att hålla uppe intresset i filmen. Den mest framträdande för just monstret har varit utveckling. I stort sett börjar det med att man endast får veta lite av monstret och vad dess förmågor är. På så sätt blir publiken för filmen eller spelet mer engagerade i vad det är som egentligen försiggår. De vill veta mer om denna varelse och på så sätt väcks intresset.

En film som skickligt använder sig av denna teknik som vi märkte under vår analys var filmen "Splice" (2009). Man fick se när den genetiskt framforskade varelsen från det att den fötts till att den blivit en fullvuxen varelse. Allt medan filmen och handlingen fortskred fick man veta mer om dess förmågor och hur den betedde sig. Varelsen tedde sig oberäkneligt och verkade även vara väldigt känslig. Det var svårt att veta var man hade den och det verkade aldrig som om de två forskarna som tog hand om den riktigt hade kontroll över den.

En annan film som håller intresset igång på ett liknande sätt är den klassiska filmen "Alien" (1979). Där får man även se varelsen från födseln (från ett foster som lagts i en människas kropp för att utvecklas) till ett fullvuxet monster.

Gemensamt för båda filmerna är även att dessa båda monster har en otroligt snabb utvecklingsprocess och de når väldigt snabbt fullvuxet stadiet. Detta gör att människorna som behöver tampas med dessa varelser inte riktigt har full kontroll över dem vilket förhöjer spänningen ytterligare. Samtidigt har publiken samma känsla och kan relatera till dessa människor i filmerna. Detta som ett resultat eftersom att man som åskådare får upptäcka varelsernas förmågor samtidigt som människorna i filmen. Man vet aldrig riktigt heller när dessa monster uppnått full utveckling vilket gör att man ständigt är beredd på att det kan komma nya oväntade utvecklingar.

En annan metod som vi sett som man kan använda sig av för att på ett liknande sätt väcka intresse är att ha ett monster som tidigare varit människa. Det skulle kunna vara en mutation efter en olycka eller ett experiment som gått fel. Det finns många exempel på detta. På detta sätt blir åskådarna engagerade på så sätt att de vill veta mer om bakgrunden och orsaken till varför denna

människa förvandlats till något monstros. Kanske personens monstros del allt mer tar över så att resten av berättelsen handlar denna persons jakt efter ett botemedel. Detta för att personen ska komma tillbaka till sin forna form eller för att förhindra att andra ska bli som honom eller henne. Det kan även exempelvis vara så att monstret är berättelsens antagonist och därmed behöver bekämpas. Detta spelar ingen roll. Intresset väcks likväl på samma sätt för åskådare och spelare.

Hur monstret är designat rent estetiskt är även det viktigt för att ett intresse ska väckas för åskådarna. Samtidigt är det viktigt att man kan förstå hur det fungerar. Ett koncept för en utomjordning skulle potentiellt kunna vara svårt att förstå om detta monster har delar som man som åskådare aldrig sett tidigare på en levande varelse. Därför är Ridley Scotts design på monstret och tillika rymdvarelserna i filmen "*Alien*" (1979) så smart. Det är en blandning av olika djurarter från jorden som i sig utgör en helt ny, aldrig tidigare skådad, varelse. Den är därmed möjlig att relatera till eftersom den har dessa delar man kan känna igen från vår egen värld. Just därför är det möjligt för åskådarna att få en känsla för hur den fungerar utan att den för den delen ser ut som något som man tidigare sett.

Vidare om filmen "*Alien*" (1979) så handlade själva berättelsen om hur besättningsmedlemmarna på en rymdfarkost försökte hitta svagheter som varelsen hade för att på så sätt kunna oskadliggöra den. Detta allt medan varelsen utvecklades i oerhörd fart och ständigt lyckades överraska dem på olika sätt. Att man inte vet vad för speciella förmågor varelsen skulle demonstrera härnäst förhöjer känslan av skräck och ovissheten som man faktiskt som åskådare delar med karaktärerna i filmen. Detta hjälper i sin tur inlevelsen. Detsamma gäller för spel där man ibland måste ta reda på monstrens svagheter för att lyckas besegra dem.

I enlighet med Jeffrey Jerome Cohens ena monstertes om att monster symboliserar någonting mer än sig själva har vi hittat bevis på detta inom främst film. Ett exempel på detta är monstren i filmen "*28 days later*" (2002) där de symboliserade människans våldsamma natur. Rent utseendemässigt kunde vi inte se att de symboliserade något. Det var istället något som uppdagades genom filmens handling. "*Splice*" (2009) var även en film där monstret symboliserade något mer än sig självt. Monstret symboliserade frågan om vad som är mänskligt. Detta förtydligades med hjälp av monstrets utseende som hade både mänskliga och animaliska

drag. Filmens handling hjälpte även till att förstärka denna symbolism. Sättet att använda någon form av symbolism anser vi ger monstren ett större djup vilket på så sätt gör dem mer intressanta.

5 Diskussion och slutsats

I denna del ska vi diskutera och dra slutsatser kring studiens resultat utifrån vår analys och våra teoretiska utgångspunkter. Vi ska här föra fram samband och skillnader mellan vad vi själva sett jämfört med vad vi studerat i våra teoretiska avsnitt. I diskussionen kommer vi att gå igenom tillvägagångssätt för att designa ett skrämmande monster. Vi kommer även att redogöra för vilka andra faktorer som är viktiga för att få fram känslan av skräck och i monstrens design som helhet. Vi avslutar sedan diskussionen genom att presentera våra slutsatser och rekommendationer för vidare forskning om monsterdesign. Detta för att kunna ta forskningen ett steg längre i en riktning som vi tror skulle kunna vara intressant och givande.

Det är viktigt för oss att redogöra att vår analys av monster inom Body Horror inte täcker alla filmer och spel som finns inom subgenren. Vi valde en så stor mängd spel och filmer som vi hade tid för att analysera utan att förlora någon kvalitet i studien.

Vi tror med stor säkerhet att den tidigare forskning som vi har samlat till detta arbete går att applicera på monster inom fler skräckgenrer än bara inom Body Horror. Resultatet av vår analys kan vi dock inte med full säkerhet säga om det går att använda inom andra genrer i och med att allt material till analysen kom från Body Horror. Vi tror även att denna undersökning kan appliceras inom litteraturen i och med att den tidigare forskningen har handlat om monster inom litteratur och film.

5.1 En kort återblick

Denna studies uppgift har som sagt varit att svara på hur man designar ett monster inom skräckgenren för spel och film. Den ska även vara ett underlag för oss att skriva en bok som gäller för designen av monster. Exempel på frågeställningar som har hjälpt oss genom arbetet och för att uppnå våra mål har varit: Vad är ett monster? Varför är monster skrämmande? Hur designar man ett skrämmande monster inom skräckgenren? Hur har monsters design sett ut

tidigare? Vad gör monster intressanta? Vilka känslor bör väckas då man tittar på ett monster? Finns det någon orsak till varför de ser ut som de gör i spel/film samt finns det någon skillnad?

5.2 Ett monster är...

Vad är ett monster? Detta var en fråga som vi fick besvarat genom tidigare forskning om biologiska och fiktiva monster.

Enligt det biologiska perspektivet så dikteras vad som uppfattas som ett monster av våra egna normer och förutfattade meningar om vad som är normalt eller ontologiskt möjligt. Ontologin gäller för läran av det varandes väsen inom filosofin. Vad som är normalt påverkas i sin tur av faktorer som till exempel kultur, etnicitet och religion. Även sexism och rasism måste inkluderas i denna bild eftersom även de utgör en grund i denna uppfattning. Enligt detta perspektiv är ett monster något som förhåller sig inom biologins gränser men ändå inte kan ses som normalt eller ontologiskt möjligt. Potentiellt så skulle siamesiska tvillingar eller en person med en extra tå kunna ses som monstrositet enligt detta perspektiv.

Detta stämmer även bra in på monster inom fiktion. Dock är det inte endast åskådarna som måste se monstret som en varelse som bryter mot deras normer utan även karaktärerna inom fiktionen. Detta för att på så sätt förstärka varelsens monstrositet. Därmed kan åskådarna relatera till karaktärerna i fiktionen och på så sätt betinga denna uppfattning mellan det verkliga livet och vad som händer i fiktionen.

Vi visste även att människor kan uppfattas som monster på grund av deras handlingar, idéer och tankar. Det kan grundas i att de begått hemska våldsbrott, terrorbrott eller agerat inhumant på något annat sätt. Detta var dock inte något som vi ville gå in på, eftersom monstrens utseende var det som intresserade oss allra mest i denna studie.

5.3 Vad gör ett monster skrämmande?

Monster kan vara skrämmande på flera olika sätt. Enligt Noël Carroll som vi hänvisar till i vårt teoriavsnitt så är monster kognitivt skrämmande om de inte passar in i någon kategorisering eller klassificering. Detta stämmer även bra in på Jeffrey Jerome Cohens tredje monstertes där han

menar att monster tillhör kategorin kris. Carroll gav exempel på hur monster inom skräck undgår att passa in. Dessa sätt upptäckte vi var väl använda både inom film och spel under vårt analysstadium. Vissa monster använde sig även av kombinationer av metoderna istället för att endast använda sig av en. Sätten de undvek kategorisering var inte begränsade till monstrens utseende utan de sträckte sig även till rörelser och deras beteende. Vid designandet av monster borde det vara av stort intresse att ha en tanke om hur monstret ska röra sig för att bryta mot normer och skapa rädsla och obehag.

Att undvika kategorisering tror vi är väldigt viktigt men vi tror även att man ändå borde fundera på att behålla någon form av igenkänning i monstrets design. Detta för att ge monstret en större trovärdighet. Igenkänningen kan vara i form av mänskliga eller animaliska drag i monstrets utseende. Vi skulle även vilja påstå att de monster som mest effektivt skrämmar och äcklar är de som fortfarande har drag av mänsklighet kvar. Detta skulle presumtivt kunna bero på att det är något som vi lätt känner igen men som förgrimmats eller transformerats på något hemskt sätt. Vi kan även leva oss in i hur denna "människa" känner och/eller fruktar att vi själva kanske till och med skulle kunna förvandlas till att bli likadan.

Vi tror dock att det inte räcker att endast bryta mot kategorisering för att uppnå en skrämmande effekt. Vi tror att varelsen måste obehag hos åskådaren på något sätt. För att uppnå önskad effekt är relativt säkra på att dessa kategoriseringsbrytningarna ej ska kunna associeras med något positivt. Vi skulle emellertid potentiellt kunna ha fel gällande detta. Det betyder såklart inte att man inte skulle kunna designa ett monster på detta sätt men enligt vår mening är de mest effektivt skrämmande monster de som kan associeras med negativ associering. Till följd därav skapar monstret obehag och skräck hos åskådarna.

Som vi gått igenom i vår analys så är det väldigt förekommande att monster inom Body Horror genren är antingen smittospridare eller parasiter. Sjukdomar och parasiter är något som uppfattas som orent och därmed ökar på den skrämmande effekten. Vid designande av monster som till exempel fungerar som smittospridare så bör man fundera på hur monstret sprider sjukdomen eller sjukdomarna. Detta kan nämligen påverka monstrets utseende.

Enligt våra studier har vi sett att det är viktigt för personer som har som uppgift att designa monster att deras monstret inger känslor av obehag och äckel i åskådarna. På detta sätt förstärker man känslan av skräck. I vår analys har vi sett många prov på detta och vi har även tyckt att det fungerar. Man använder sig, synnerligen inom Body Horror, till exempel ofta av blod, kött, slem etc. för att uppnå detta mål. Det är därför viktigt för denna person som tänkt sig att skapa ett monster att inkorporera dessa element rent estetiskt i monstrets design. De kan i sin tur ge upphov till dessa känslor av obehag, skräck och illamående eftersom de är något vi ser som en slags negativa stimuli. Alltså element som vi förknippar som obehagligt, skräckinjagande eller dåligt på något annat sätt.

Ett tips till göra monster oförutsägbara och på så sätt skrämmande är att göra så att monstret utvecklas under tidens gång genom filmen. Det som gör den oförutsägbar är att man som åskådare eller spelare inte helt säker vet hur monstret kommer se ut eller vilka fysiska förmågor den har. Denna metod tror vi kan vara väldigt bra men det kan bli mycket jobb med ett utvecklande monster då det gäller att ha en klar bild över vilka stadier monstret ska genomgå. Det gäller att monstret ska dyka upp mer än en vid ett tillfälle för att kunna använda sig av denna metod.

Studien har även visat att känslan av hjälplöshet förstärker rädslan avsevärt. Monster som ser ut att kunna åstadkomma stor skada på en människa eller som ser ut att vara övermäktig en människa lyckas med detta. Samtidigt kan man förstärka känslan av hjälplöshet om spelarkaraktern i ett spel eller huvudkaraktären i en film i sin tur inte har något vapen att försvara sig med. Det skulle även kunna vara så att personen som konfronteras av monstret har en temporär sinnesnedsättning när detta äger rum vilket i sin tur kan påverka hur monstret presenteras.

5.4 Vad gör ett monster intressant?

Enligt Noël Carroll kunde skräckfiktioner i stor utsträckning förenklas och förklaras som dramatan om bevis där monster är den stora intressepunkten som vi tidigare har nämnt i vårt arbete. Det går i princip oftast ut på att filmens eller spelets protagonist hittar bevis på eller till och med konfronteras av ett monster. Så som handlingen oftast utspelar sig sedan är att denna protagonist

först övertygar en liten skara människor för att sedan övertyga ännu fler samtidigt som monstret är på fri fot.

Detta passade dock inte riktigt in på alla filmer som vi analyserat då det i flera fall var så att alla karaktärer i filmerna redan visste om monstren. Detta gjorde att dramat om bevis försvann. I spelen vi analyserade fanns heller inte detta drama om bevis. Som spelare spelade man antingen helt ensam eller tillsammans med en annan karaktär. Det var aldrig så att man behövde bevisa för någon karaktär att monstren existerade.

Vi förstod ändå att monster behöver vara intressanta oavsett om där är ett drama om bevis eller ej. Detta eftersom monstren ofta innehar en central roll inom genren.

Rent grafiskt för monster så är det många faktorer i dess utseende som kan hjälpa det att få ett större djup och därmed bli än mer intressant. Här är några faktorer som man kan ha i åtanke när man designar ett monster; var den kommer ifrån, vad den har gjort och hur den lever. Detta kan i sin tur speglas i hur monstret ser ut. Detta gör att monstret känns mer trovärdigt och verkligt utifrån ett åskådarperspektiv. Det skulle potentiellt kunna resultera i att åskådarna fantiserar vidare om monstret utan att man för det behöver berätta så mycket om monstrets bakgrund i filmen eller spelet. På detta sätt skapar åskådarna egna bilder av monstret utifrån deras egna erfarenheter och rädslor vilket i sin tur kan göra det än mer skrämmande. Effekten som vi försöker förklara skulle man kunna likna vid ett objekt som först är fullt synligt i ett ljust rum. När man sedan släcker kan objektets silhuett se ut som något helt annat, kanske skrämmande, utifrån ens egen fantasi. Enda skillnaden här är att till vårt ändamål ska objektet uteslutande skapa rädsla.

Vi tror dock att man ska vara varsam med hur mycket information man försöker förmedla med monstrets utseende. Det kan lätt bli att man försöker förmedla för mycket och lämnar allt för lite till åskådarens fantasi. En risk finns även i att det kan bli för plottrigt och svårt för en åskådare eller spelare att se vad det ska föreställa. Samtidigt skulle det kunna skapa obehag i att just vara svårt att se vad det monstret ska föreställa och på så sätt bli en framgångsfull, fungerande monsterdesign.

Spåren som monstren lämnar efter sig kan göra objekt eller områden mer intressanta samt även mer skrämmande. Ett exempel på detta skulle kunna vara en dörr som har blivit klöst av ett monster. Spåren på dörren kan väcka flera frågor för åskådarna både gällande vad det är som har klöst på dörren men även om vad som finns bakom den. Det kan då vara av vikt att man tänker på vilka spår monstret ska lämna efter sig då man designar dess utseende. Detta passar bra in på Cohens andra monstertes som handlar om att monstret alltid undkommer. Vi menar inte att monstret alltid undkommer . Vi syftar snarare på att monstret är okroppsligt. I och med det kan dessa spår uppfattas som minst lika skrämmande och intressanta som monstret själv. Vi skulle till och med kunna säga att spåren mer effektivt kan skrämna en åskådare. Detta då åskådarens fantasi sätts igång och skapar en slags individuell bild av monstret. I och med att denna bild är personlig och byggs på ens egna rädslor och associationer blir man mer skrämmd som ett resultat.

Spåren anser vi inget både en nyfikenhet och rädsla. Detta är i enlighet med Cohens sjätte monstertes som handlar om att rädslan egentligen är en slags åtrå. Man vill få reda på mer om det trots att det finns en naturlig repulsion i det faktum att monstret är hemskt och fränstötande i sin natur. Vi anser dock inte att rädslan i sig är en åtrå. Vi tror snarare att det ligger i människans natur att söka svar på det okända vare sig det gäller till exempel astronomi eller monster. Samtidigt är detta engagemang en slags eskapism när det just gäller monster. Man flyr vår egen verklighet och låter sig svepas med i det faktum att monstret faktiskt existerar i fiktionens värld. Vi tycker att det är otroligt hur mycket de subtila spåren som monster lämnar efter kan åstadkomma genom att väcka känslor i en åskådare.

Angående Jeffrey Jerome Cohens tes som behandlar symbolismen kan vi inte helt hålla med honom att alla monster är ren kultur och att de symboliserar någonting mer än sig självt. På vissa monster stämmer det bra in. Så är dock inte fallet för alla. De som symboliserar någonting mer än sig själva anser vi vara intressantare och ger även på så sätt monstret ett större djup. Symbolism ser vi som något som kan tillföra en hel del i ett monsters design. Det kan vara grafiskt för monstret men kan också synas i dess beteende eller i spelets eller filmens handling vad beträffar monstret.

Som vi skrev tidigare om att monsters utveckling kan ha en skrämmande effekt och göra den oförutsägbar, så blir den även intressantare. Detta på grund av att man vill veta hur den ser ut i nästa steg av utvecklingen eller vad den kan bli kapabel till att göra härnäst. Detta sätter även igång ens fantasi och innan man får se monstret igen har man som åskådare redan tänkt ut sin egen version av monstret utifrån ens egna rädslor.

Att leta efter monsters svagheter eller svaga punkter tycker vi även hjälper att skapa intresse runt monstret. Monstrets svagheter är något som kan skildras i monstrets utseende. Det är även något som säkerligen kan påverka svårighetsgrad i spel beroende på hur lätt det är att urskilja dess och svaga punkter. Vi tror även att hur svårt det kan vara att hitta monstrets svagheter kan ha inflytande i hur pass skräckinjagande monstret är. Både för en spelare eller en åskådare eftersom det lätt kan uppkomma stressade situationer när dessa svaga punkter ska hittas

5.5 Skillnader mellan film och spel

Vilka skillnader finns det i designen av monster i film och spel? Det är egentligen inte så mycket som skiljer sig mellan monsterdesignen för film och spel. När man konceptuellt skapar ett monster för en båda medier så går man förmodligen igenom väldigt liknande steg. Exempel på detta skulle kunna vara hur man får se monstret i filmen eller spelet, vilket ju kan vara väldigt kontrollerat. Vi skulle gå så långt att säga att skillnaden mellan monster i film och spel inte är större än den mellan olika filmer. Att man passivt tittar på en film medan det finns en interaktivitet i spel behöver nödvändigtvis inte utgöra någon skillnad i monstrets utseende, beteende eller bakgrund.

I vår analys såg vi dock bevis på att designen av monster i spel i vissa fall hade förtydligat monstrets svagheter eller svaga punkter jämförelsevis med den inom film. Detta då spelaren ofta måste besegra de monster (ofta i form av slutbossar för olika kapitel i berättelsen) som han/hon ställs inför. Då gäller det för spelaren att hitta monstrets svaga punkter. Designen var förtydligad på så sätt att dessa punkter var lätta att urskilja från monstrets övriga kropp. Ofta var de i någon lätt urskiljbar färg eller så såg helt enkelt området svagt ut rent designmässigt. Film visade i de flesta fall inte monstrens svagheter i deras design lika tydligt. Deras svagheter var något som ofta förklarades genom konfrontationer med monstren istället.

5.6 Slutsatser

Vi har med vår teori och analys kommit fram till ett flertal viktiga punkter och observationer gällande design av skrämmande monster inom Body Horror. Vi har dock full förståelse att det inte endast är monstrets design som inger skräck utan även hur den presenteras med bland annat omgivning, ljud och ljussättning m.m.

Metoden som vi använde oss av för att undersöka monsterdesign inom Body Horror tycker vi fungerade bra till vårt ändamål. Den hade dock kunnat förbättras genom att ha fler personer som är delaktiga i analysen för att på så sätt få in fler åsikter.

Vi har med denna studie även kommit underfund med att monster nödvändigtvis inte behöver se skräckinjagande ut eller obehagliga för att de ska vara skrämmande. Ser de inte skräckinjagande ut så ligger det mycket mer fokus på hur monstret presenteras och hur konfrontationer med monstret utspelar sig. Det kan ge ett större chockvärde då man inte förväntar sig något speciellt från ett monster som inte ser särskilt farligt ut, men för att senare visa sig vara just det. Det kan dock hjälpa till att göra första anblicken av monstret mer obehaglig och effektiv om monstret ser skrämmande ut.

Alla de idéer och tips som vi har kommit fram till i denna studie gällande monsterdesign tror vi kan komma till stor nytta för personer som vill designa ett monster. Vi tror dock att vissa av dessa tips och idéer inte nödvändigtvis fungerar till alla skräckspel och skräckfilmer. Detta beroende på hur pass mycket plats monstret ska ha i handlingen samt vilken typ av skräck det handlar om.

Under studietiden fick vi reda på att vad vi uppfattar som monster påverkas av bland annat kultur. Detta var något som vi inte hade tid till att undersöka. Vi tror emellertid att med hjälp av de tips och idéer som vi har samlat så borde det ändå gå att skapa ett skrämmande monster där man har personer som har samma kulturella bakgrund som sig själv som målgrupp. Om du, i rollen av en monsterdesigner, känner till något som i din kultur ses som monstruöst eller skrämmande så kan detta implementeras i din monsterdesign. Det kan till exempel vara så att man inom din kultur ser skorpioner som allmänt skrämmande. Ditt arbete går då ut på att göra skildringen av detta element (skorpionen) skrämmande för folk inom andra kulturer.

Vi har gjort ett första utkast av idéboken till att lämna in på kandidatarbetets slutdatum. Vi kommer att färdigställa boken så snart som möjligt därefter under sommaren, för att till slut få den tryckt.

5.7 Rekommendationer till vidare forskning

I och med att vi visste att uppfattningen av vad som ses som monster beror på kultur, så ville vi undersöka hur detta påverkade deras design. Detta blev dessvärre inte av på grund av tidsbrist och brist på material i form av spel och filmer inom Body Horror från olika kulturer för att göra en kvalitativ undersökning av denna teori.

Vi håller emellertid fast vid att detta hade kunnat bli en intressant vinkling om man skulle vilja ta vårt arbete med analys men kanske även teorin vidare. Därmed hade vi kunnat få en större förståelse för hur kulturen påverkar skräcken.

Det hade dessutom varit intressant att se hur pass likt Body Horror kan vara skräcken i stort eller andra subgenrer inom skräcken i jämförelse. Med mer tid åt undersökning men även analys hade detta inte varit en omöjlighet. På så sätt hade vi kunnat skapa en idébok som svarar för en ännu bredare genre än den vi arbetat med. Därmed hade vår målgrupp utökats något och resulterat i en bok som passar till en större målgrupp inom spel- och filmproduktion. Med detta är det dock inte sagt att det inte skulle vara en intressant bok att läsa för en som inte har monsterdesign som sysselsättning eller yrke.

Vi tror även att det hade varit av stort intresse att ta reda på människans medfödda rädslor samt hur dessa kan inkorporeras i ett monsters grafiska skildring. Detta tror vi skulle kunna utnyttjas flitigt inom design av monster eftersom det är rädslor som delas av presumtivt alla människor.

Källförteckning

28 days later (2002) Regisserad av Danny Boyle. Fox Searchlight Pictures: U.K. [Video: DVD]

Alien (1979) Regisserad av Ridley Scott. 20th Century Fox: USA. [Video: DVD]

An American Werewolf In London (1981) Regisserad av John Landis. Universal Pictures: USA.

Amnesia: The Dark Descent (2011) [Digitalt spel]. Designers: Thomas Grip, Mikael Hedberg, Jens Nilsson. Sweden: Frictional Games.

Amnesia: The Dark Descent Metascore[Internet] Tillgänglig:
<http://www.metacritic.com/game/pc/amnesia-the-dark-descent> (Hämtad 2012-06-05)

Alone in the dark (1992) [Digitalt spel]. Producent: Bruno Bonnell. France: Infogrames

Awards for 28 dagar senare [Internet] Tillgänglig: <http://www.imdb.com/title/tt0289043/awards>
(Hämtad 2012 -06-05)

Awards for Hellraiser [Internet] Tillgänglig: <http://www.imdb.com/title/tt0093177/awards>
(Hämtad 2012 -06-05)

Awards for Slither [Internet] Tillgänglig: <http://www.imdb.com/title/tt0439815/awards> (Hämtad
2012 -06-05)

Awards for Splinter [Internet] Tillgänglig: <http://www.imdb.com/title/tt1031280/awards> (Hämtad
2012 -06-05)

Burnette, Mark Thornton.(2003). *Constructing 'Monsters' in Shakespearean Drama and Early Modern Culture*. Gordonsville, VA, USA: Palgrave Macmillan

Carrie (1976) Regisserad av Brian De Palma. United Artists: USA.

Carroll, Noël.(1990). *Philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York: Routledge.

Chandler Daniel. *Semiotics fo Beginners* [Internet] Tillgänglig:

<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem06.html> (Hämtad 2012-06-05)

Cohen, Jeffrey J. (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press.

Dawn of the Dead (2004) Regisserad av Zack Snyder. Universal Pictures: USA. [Video: DVD]

Dracula (1931) Regisserad av Tod Browning. Universal Pictures: USA.

Filmanalys mall - Skriva filmanalys [Internet] Tillgänglig:

http://www.mallar.info/filmanalys_mall.htm (Hämtad 2012-04-30)

Frankenstein (1931) Regisserad av James Whale. Universal Pictures: USA.

Frankenstein Meets the Wolf Man (1943) Regisserad av Roy William Neill. Universal Studios: USA.

Gaut, B. (1993). The paradox of horror. *British journal of aesthetics*, Vol. 33, No. 3, 333-345.

Godzilla (1954) Regisserad av Ishirō Honda. Toho: Japan.

Halloween (1978) Regisserad av John Carpenter. Compass International Pictures: USA.

Hellraiser (1987) Regisserad av Clive Barker. New World: U.K. [Video: DVD]

House of Frankenstein (1944) Regisserad av Erle C. Kenton. Universal Studios: USA.

House of Usher (1960) Regisserad av Roger Corman. American International Pictures: USA.

It Came From Beneath The Sea (1955) Regisserad av Robert Gordon. Columbia Pictures: USA.

Malmö stad. Reko Bildanalysen steg för steg [Internet] Tillgänglig:

http://www.malmo.se/download/18.4d147ba1286e5bcbb4800067202/Bildanalys_%C3%B6vningar.pdf (Hämtad 2012-04-30)

Mark, Lise. Handelshögskolan i Århus, Sprog, Formal Picture Analysis [Internet] Tillgänglig:

<http://www.sprog.asb.dk/lma/index2-en.htm#onanalysis> (Hämtad 2012-04-30)

Night of the Living Dead (1968) Regisserad av George A. Romero. The Walter Reade Organization: USA.

Nosferatu (1922) Regisserad av F.W Murnau. Prana-Film: Weimar Republic.

Resident Evil (1996) [Digitalt spel]. Producent: Shinji Mikami. Japan: Capcom

Resident Evil 5 (2009) [Digitalt spel]. Producent: Jun Takeuchi. Japan: Capcom

Resident Evil 5 Metascore [Internet] Tillgänglig: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/resident-evil-5> (Hämtad 2012-06-05)

Richard, Joyce. (2000). Rational fear of monsters. *British journal of aesthetics*, No. 40, 209-224.

Rodriguez, Gene. *The History of Horror Movies* [Internet] Tillgänglig:

<http://www.life123.com/arts-culture/cinema/horror-movies/history-of-horror-movies.shtml> (Hämtad 2012-04-20)

Rosemarys Baby (1968) Regisserad av Roman Polanski. Paramount Pictures: USA.

Santilli, Paul. (2007). Culture, Evil and Horror. *American Journal of Economics and Sociology*, Vol. 66, No. 1, 173-193

Scream (1996) Regisserad av Wes Craven. Dimension Films: USA.

Se7en (1995) Regisserad av David Fincher. New Line Cinema: USA.

Shildrick, Margrit. (2002). *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*. London: SAGE Publications Inc.

Silence of the Lambs (1991) Regisserad av Jonathan Demme. Orion Pictures: USA.

Silent Hill (1999) [Digitalt spel]. Producent: Gozo Kitao. Japan: Konami

Silent Hill (2006) Regisserad av Christophe Gans. TriStar Pictures: USA. [Video:DVD]

Silent Hill 2 (2001) [Digitalt spel]. Producent: Akihiro Imamura. Japan: Konami

Silent Hill Metascore [Internet] Tillgänglig: <http://www.metacritic.com/game/playstation-2/silent-hill-2> (Hämtad 2012-06-05)

Slither (2006) Regisserad av James Gunn. Universal Pictures: USA. [Video:DVD]

Splice (2009) Regisserad av Vincenzo Natali. Dark Castle Entertainment: Canada.[Video:DVD]

Splinter (2008) Regisserad av Toby Wilkins. Magnolia Pictures: USA.[Video:DVD]

Sweet Home (1989) [Digitalt spel]. Producent: Jūzō Itami: Japan: Capcom

The Blair Witch Project (1999) Regisserad av Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Artisan Entertainment: USA.

The Cabinet of Dr Caligari (1919) Regisserad av Robert Wiene. Decla Bioscop: Weimar Republic.

The Devil Doll (1936) Regisserad av Tod Browning. Metro-Goldwyn-Mayer: USA.

The Devils Castle (1896) Regisserad av Georges Méliès. Georges Méliès: France.

The Evil of Frankenstein (1964) Regisserad av Freddie Francis. Hammer Film Productions: U.K.

The Exorcist (1973) Regisserad av William Friedkin. Warner Bros.: USA.

The Fog (2005) Regisserad av Rupert Wainwright. Columbia Pictures: USA. [Video:DVD]

The Howling (1981) Regisserad av Joe Dante. Avco Embassy Pictures: USA.

The Invisible Man (1933) Regisserad av James Whale. Universal Pictures: USA.

The Island of Lost Souls (1933) Regisserad av Erle C. Kenton. Paramount Pictures: USA.

Them (1954) Regisserad av Gordon Douglas. Warner bros.: USA.

The Mist (2007) Regisserad av Frank Darabont. Metro-Goldwyn-Mayer: USA. [Video: DVD].

The Re-Animator (1985) Regisserad av Stuart Gordon. Empire Pictures: USA.

The Thing (1982) Regisserad av John Carpenter. Universal pictures: USA.

The Wolf Man (1941) Regisserad av George Waggner. Universal Pictures: USA.