Den ansiktslösa skräcklen

Pontus Hedenberg | Emil Ljungcrantz
Handledare: Minnamari Helmisaari
Examinator: Peter Giger
ABSTRACT
This bachelor thesis aims to encourage other creators in norm creativity within the horror genre. This genre has become ever-repeated when it comes to certain horror elements. By working around the architectural atmosphere as the main entrance to create new concepts in the horror genre, we have developed a digital game that tries to remove the antagonist from the game and only bases the horror on the atmosphere. The methods used to execute and inspire the design have been a visual game analysis, "The 4-layers approach" and modular level design. The result of our digital game was entirely due to the fact that the player created a thought that an antagonist existed while in our case the enemy was only the architectural atmosphere. The hardest part of this bachelor thesis was that horror is such a subjective genre and the players will react differently, if at all.

Keywords: Horror, antagonist, level-design, architectural, atmosphere, norms
Innehållsförteckning

1 Bakgrund ........................................................................................................................................ 1
   1.1 Frågeställning .......................................................................................................................... 2
   1.2 Syfte ...................................................................................................................................... 2

2 Det gemensamma textskapandet .......................................................................................... 3

3 Tidigare & aktuell forskning ........................................................................................................ 4
   3.1 En kort introduktion till estetik .......................................................................................... 4
   3.2 Definitionen av skräck och monstret .................................................................................. 5
      3.2.1 Monsterkulturen ....................................................................................................... 6
      3.2.2 Dödsdriften av Sigmund Freud ............................................................................... 8
   3.3 Skräckens agens .................................................................................................................. 9
   3.4 Beskrivning av den arkitektoniska atmosfären ............................................................... 10
   3.5 Sammanfattnings ............................................................................................................... 11

4 Metoder ....................................................................................................................................... 12
   4.1 En visuell analys ................................................................................................................... 12
   4.2 The 4-Layers Approach .................................................................................................... 13
   4.3 Modulär level-design ....................................................................................................... 15
   4.4 Sammanfattnings .............................................................................................................. 16

5 Designprocess ............................................................................................................................... 17
   5.1. Idé och koncept ................................................................................................................ 17
   5.2 Analys av Layers of Fear .................................................................................................. 19
   5.3 Valet av stilinriktning .......................................................................................................... 20
   5.4 Verktygen och dess gestaltungstekniker ......................................................................... 21
   5.5 The 4-layers approach i gestaltningen ............................................................................ 22
   5.6 Modulär level-design ....................................................................................................... 23
   5.7 Ljussättning ...................................................................................................................... 23
   5.8 Ljudläggning ....................................................................................................................... 28
   5.9 Sammanfattnings ............................................................................................................. 29

6 Resultat av undersökningen ............................................................................................... 30

7 Diskussion .................................................................................................................................. 33
   Ljudläggningens påverkan ....................................................................................................... 34
   Hur metoderna fungerade ....................................................................................................... 35
   Hur resultatet hade kunnat blivit annorlunda ....................................................................... 35

8 Referenser ................................................................................................................................. 37
8.1 Bibliografi ........................................................................................................................................... 37
8.2 Filmografi ........................................................................................................................................... 38
8.3 Ludografi ........................................................................................................................................... 38
8.3 Verktyg ............................................................................................................................................. 39
9 Ordlista ............................................................................................................................................... 39
10 Övriga bilagor ..................................................................................................................................... 41
  10.1 Bilaga 1, En analysmodell av spelrummets visuella design ......................................................... 41
  10.2 Bilaga 2, Referenser för konstverk i gestaltningen ................................................................. 44
1 Bakgrund

Skräcken har på senare tid präglats av det simpla tricket “jumpscare” som innebär att ett skräckeelement oftast presenteras med höga ljud, bilder och är där för att skapa en reflex. Detta är ett banalt sätt i vårt anseende att skrämma åskådaren på. Oftast är det någon form av antagonist som driver protagonisten till att undersöka vad som sker i hans närhet och det är här en ”jumpscare” appliceras i mediet. Vi citerar skribenten Bryan Bishop (2012) artikel och manusförfattaren C. Robert Cargill, “A good jump scare is a magic trick, he says. It’s ‘I’m going to get you to look over there while i’m doing this,’ and then out of nowhere - bam! - something’s going to get you.” (Bishop, 2012)

Vi ville gräva oss vidare i diskussioner kring skräckgenren för att se vad människor säger och tycker om genren. Vi stötte på en diskussion på internetforumet Reddit där frågan om det finns möjligheter till att skräcken inte behöver någon form av antagonist, i detta fallet en entitet som jagar spelaren. I diskussionstråden frågar användaren Evey9207 (2017) om hjälp till ett designval i hens spelprojekt. Vad hen vill åstadkomma är att spelet inte ska skrämma med ”jumpscares” utan istället låta den kusliga atmosfären göra spelaren rädd av situationen. I samma tråd finner vi även andra användare som diskuterar möjligheterna kring vad användaren Evey9207 kan experimentera med för olika designer. En utav användarna i tråden tar upp om hur det ovetande i skräcken är det mest skrämmande i hens anseende, i detta fallet hur en “jumpscare” oftast dyker upp när du minst anar det, precis som Cargill berättade i Bishops (2012) artikel.

Det var i de här diskussionerna vi började lägga en grund till vårt undersökningstema. Vi diskuterade internt kring vad vi ansåg som ett återkommande mönster i skräcken, som i detta fall var just “jumpscare” och en antagonist som iakttar protagonisten. Vi ställde oss till scenariot där själva skräckupplevelsen inte hade någon varelse som iakttar en utan istället tänkte vi att om bara själva händelserna i rummet, atmosfären och det ovetande var det som faktiskt upplevdes som skräck för spelaren. Att vara ovetande i en ovan eller en vardaglig miljö kan nästintill få vem som helst att känna sig smått obekväma, detta svarar användaren TheOneWhoKnocks97 (2015) i tråden “What actually makes something scary?” med följande citat; “I definitely agree about the unknown being scary. Most of the horror films that have "held up" or become classics tend to rely on what you don't know, and use tension as opposed to jumpscares. If there's a monster involved, it isn't shown until the end or at all ect.” (TheOneWhoKnocks97, 2015).
Genom att skapat oss en omvärldsanalys av skräcken blev vi därmed mer intresserade av att arbeta med ämnet. Vi såg en potential i att arbeta med att bryta det normativa i skräckgenren och istället för att arbeta kring ett narrativ mellan protagonist och antagonist valde vi istället att basera skräcken på den arkitektoniska atmosfären.

1.1 Frågeställning
Hur kan vi med den arkitektoniska atmosfären öppna upp för nya sätt att skapa skräckelement?

1.2 Syfte
Syftet med detta kandidatarbete är att ta reda på de normer som existerar inom genren skräck för att sedan bryta mot många av dessa normer men fortfarande bevara skräcken. Vi vill med detta vidga synen för vad som kan klassificeras som skräck och förmedla till andra kreatörer att genren kan vara mycket mer än vad den är idag. Denna genre har blivit väldigt enformig i form av struktur och koncept, det finns därmed en möjlighet i att försöka bryta och ändra på hur vi ser det idag genom att ta bort vissa element såsom antagonisten som generellt används i form av att göra skräckspel skrämmande. Vi vill lyfta fram att normkreativitet är en viktig del för att skapa något som är unikt och skapa nya perspektiv inom skräckgenren.

Vi vill därmed skapa ett digitalt spel som tjänar syftet i att bryta mot dessa normer som presenteras. Genom att arbeta med en antagonistlös skräck och utan ”jumpscare” i åtanke önskar vi att normkreativiteten syns genom den arkitektoniska atmosfären i vår gestaltning för övriga spelskapare och kreatörer.
2 Det gemensamma textskapandet

3 Tidigare & aktuell forskning

Detta kapitlet börjar med en introduktion till estetik och går sedan över till en större handling om vad skräck är och hur vi definierar genren samt monstrret för att sedan avslutas med skräck i digitala spel och en beskrivning kring vad arkitektonisk atmosfär innebär.

3.1 En kort introduktion till estetik

Estetiken är det som behandlar åskådarens känslor och det visuella i ett verk. Ordet estetik kan benämnas som det vetenskapliga för uttryck. Ett uttryck i detta sammanhang skulle kunna vara väl definierat att det är identiskt med ord som apperception eller intuition, detta berättar den spansk-amerikanska filosofen George Santayana om i sin artikel *What is aesthetics?* (1904). Santayana presenterar ett exempel om en individ som är förtjust i arkitektonisk konst, individen väljer att skapa ett hus av lera och skrot, där hen gjuter gips för att applicera på utsidan, sedan målas väggarna för att kunna dela upp det i stora block som skapar en sorts tidslöshet, vilket menas med att huset kan förmedla ett estetiskt uttryck i ospecificerade år. Genom att beskåda verket med ögat ställer författaren sig frågan vad huset egentligen är och hur länge den kommer kunna bibehålla sitt visuella uttryck. (Santayana, 1904)

Santayana ställer dock lite kritik till att ordet estetik är en väldigt vag term då den innefattar väldigt mycket av vad estetik kan vara. “Now the word 'aesthetics' is nothing but a loose term lately applied in academic circles to everything that has to do with works of art or with the sense of beauty. The man who studies Venetian painting is aesthetically employed; so is he who experiments in a laboratory about the most pleasing division of a strip of white paper.” (Santayana, 1904, s.321). Han menar att det finns en tendens till att klassificera ordet estetik till att det enbart handlar om konst, men i själva verket inte stämmer. Estetik är också en del av det psykiska hos oss människor för att vi ska kunna uppfatta själva verken på ett mer personligt håll. Det vill säga en subjektiv vinkel av vad något kan vara, något kan vara vackert men samtidigt oattraktivt för någon annan. Santayana ställer sig till att estetik är en olöslig fråga om att estetik varken är enbart en filosofisk eller psykologisk inriktning, utan han menar att båda inriktningarna är minst lika viktiga för att utgöra den estetiska känslan.
3.2 Definitionen av skräck och monstret


*That is, in examples of horror, it would appear that the monster is an extraordinary character in our ordinary world, whereas in fairy tales and the like the monster is an ordinary creature in an extraordinary world.* (Carroll, 1990 s.16).

Publiken ska till en viss gräns få liknande känsla som protagonisten, även fast hen vet att det inte är äkta. Monstret och skräck den framhäver, är helt bunden till rädslan för en entitet (monstret i detta fall) och om känslan inte är bunden till någon entitet är det inte skräck. Författaren påpekare också att chock ("jumpscares") i sig inte kan klassificeras som skräck. Det skrämmande momentet som existerar inom denna genre måste ha en känslomässig påverkan, varav chock-rädslan är mer av en reflex. Även fast denna typ av taktik existerar och oftast används inom skräck används den på samma sätt inom andra genrer utanför denna.

Det finns däremot undantag för monsterdefinitionen beskriven ovan. Carroll gav exempel på filmen *Jaws* (1975) i detta fall: "Likewise, the sharks in the *Jaws* series seem too smart and innovative to be sharks, while, like Orca, the creature in the last installment is capable of carrying out long term projects of revenge way beyond the mental capacities of its species." (Carroll, 1990, s.37). Det han menar är att *Jaws* (1975) kan klassificera som skräck, för monstret är hajen. Den intelligens och det medvetandet hajen visar gör den för smart och listig för att vara fullt naturlig. Dess utseende är naturligt, men beteendet den visar är tvärtemot. Mänskliga antagonister inom skräck kan därmed också vara monster baserat på deras inhumana natur. Deras omännliga beteende gör dem till monster i ögonen hos tittarna. Det Carroll menar att ett monster inte behöver vara något groteskt, utan kan även vara en varelse som är extremit grymt eller/och ond. Hens personlighet och handlingar blir istället det groteska.

3.2.1 Monsterkulturen


It seems like a monster, only the monster is the universe. Final Destination is an example where there seems to be a similar force, maybe not a force of justice, but a force of rectification. You might ask, ‘Is there suspense?’ in a force of rectification eliminating characters one at a time. You might also ask, ‘Can you still have suspense in a franchise?’ (Carrol, 2015, s. 340)

1 Noël Carrol insåg själv att hans tankesätt var kontroversiellt på grund av hans definition av ett monster. Därför utelämnades detta ur hans bok för att han inte ville läsarna skulle se honom som homofob.
3.2.2 Dödsdriften av Sigmund Freud


Dödsdriften går även att koppla till synen på döden i samband med hur man använder sig av det inom skräckgenren kopplat till monster. Skräck använder sig generellt av någon form av övernaturlig varelse, såsom zombier, spöken, vampyrer för att framhäva skräckkänslan. I detta fall är de det övernaturliga som fungerar som det destruktiva. Likt hur fantasy skapar varelser som man potentiellt skulle vilja existera i verkligheten gör istället skräcken tvärtom. Skapar varelser man verklig inte skulle vilja anträffa.


3.3 Skräckens agens


sig och potentiellt försöka undvika saker bidrar till rädslan på grund av människans natur att inte vilja misslyckas.


Överlevnadsskräck skriver Krzywinska (2015) att det istället är tvärtom hur action baserade skräckspel vill skrämma individen. ”Given that games are predicated on giving a player agency within a structured situation, it is equally possible to take that agency away to generate a strong and direct sense of loss and vulnerability.” (Krzywinska, 2015, s. 296).
Hon menar att genom att ta bort de stärkande elementen får man istället en annan känsla av förlust och sårbarhet. Spel som The Forest (2014) av Endnight Games gör detta genom att slänga spelaren i en miljö utan några som helst vapen och endast förmågan att överleva vildmarken samtidigt som onda varelser vill komma åt en. Även spel som ger protagonisten föremål och förmågor i början men sedan tar bort dessa ger ett liknande typ av skräckelement. Författaren menar att detta tar bort vad spelaren förväntar sig för att kunna fungera i spelmiljön och skapar en form av panik. Krzywinska nämner även att man kan bryta det traditionella ledande mönstret som de flesta spel har och istället lura spelaren åt fel väg. Då kan spelaren inte förlita sig på vad spelet säger åt hen att göra utan måste göra egna beslut baserat på situationen.

3.4 Beskrivning av den arkitektoniska atmosfären

En ljus ljussättning kan förmedla en viss trygghet och lugn medan den mörka kan skapa en obekvämhet och rädsla.

3.5 Sammanfattning

4 Metoder

Detta kapitel tar upp hur en kan analysera visuella material och senare beskriver vad ”The 4-layers approach” innebär och hur en arbetar med den i designprocessen. Till sist beskriver vi vad modulär level-design är och dess betydelse för skapandet av spel.

4.1 En visuell analys


där vi kan diskutera Bloober Teams designval och använda våra frågor i form av ett stöd för att kolla om frågorna uppfylls i vår egna gestaltning.

4.2 The 4-Layers Approach


- Sammanhang: Gameplay måste passa in med spelets värld, stämning och karaktärer.
- Effektivisering: Viktigt att spelets gameplay inte tar för stora inlärningssteg, detta för att förminska att spelaren fastnar och inte kommer vidare.
- Känslan av utförande: Spelaren ska känna att det är hen som gör sakerna i spelet, exempel tänka utanför lådan eller tuffa val.
- Handlings bekräftelse: Spelaren måste förstå vad hen gör och varför hen gör det. Ett exempel på detta kan vara att hoppa över ett hål för att undvika att falla ner.

I det andra lagret “Narrative Goal” blir målet med din berättelse en koppling till hur ditt gameplay fungerar tillsammans. Här är det viktigt att inte gameplay tar för stor roll över narrativet, då det är berättelsen som är fokus. “It is no longer about “doing stuff to get the story going”, instead it is about “doing stuff because of the story”.” (Grip, 2011). Här menar Grip att narrativet inte blir ett bihang av vad spelaren gör utan istället att spelets gameplay uppmanar till att driva berättelsen vidare. Detta medför i att spelaren känner sig belönad och får en ny del av berättelsen presenterad för sig som gör en motiverad till att fortsätta. Några exempel på hur ett narrativt mål skulle kunna se ut på är mysterium, vilket låter spelaren utforska något okänt och viljan av att lära sig mer om det okända. Det andra exemplet kan vara en obekväm miljö som gör att spelaren inte vill vara kvar i, oftast spel som har en mörk eller läskig miljö. (Grip, 2014)
Det tredje lagret, “Narrative Background” sammanvävs tillsammans med det narrativa målet och handlar mer om själva berättandet, tidigare lager var mer gameplay fokuserat då spelaren begick handlingar för att föra berättelsen framåt. Bakgrundens narrativ sätter därmed en större kontext i berättelsen genom att hela tiden mata spelaren med fragment av berättelsen, detta genom att ge spelaren olika sätt att kunna hitta till exempel anteckningar, ledtrådar eller alternativa dialoger genom att utforska spelvärlden. (Grip, 2014)


The important point here is that most of what exists in the player’s mind has no systemic counterpart. The player might imagine a guard hiding behind a corner, thinking of how he might be looking around. But in reality there is no guard behind the corner. Thus, a great deal of the playing time is spent just imagining stuff. This might seem like a cop-out, and not like proper gameplay, but that’s not the case at all. (Grip, 2011)

4.3 Modulär level-design


Denna produktionsmetod har hjälp oss i att kunna arbeta mer effektivt. Emil som arbetat med 3D-grafik har bara behövt fokusera på att skapa modeller och texturer. Istället för att bygga en enda stor modell konstruerade han istället delar av en modell för att sedan ge dessa till Pontus som har arbetat med level-design och scripting. Pontus kunde därför använda sig av modellerna i spelmotorn för att konstruera nivån, detta gjorde även att tiden kunde utnyttjas och mer framsteg kunde göras på kortare tid. Eftersom metoden är väldigt iterativ kan det enkelt ändras på i nivån då alla modeller är separata bitar, istället för att göra en enda stor modell som måste skickas tillbaka till grafiska processen för att kunna göra ändringar i nivån. Däremot kommer iterationer av modellerna fortfarande kunna ske, men det fanns alltid annat material att arbeta med samtidigt då det var viktigt för oss att inte skapandet blir stillstående.
4.4 Sammanfattning

5 Designprocess


5.1. Idé och koncept


Vi började gestaltningen med att göra några penna och papper skisser på hur huset skulle kunna tänkas se ut. Första skissen av huset hade några intressanta aspekter till sig men vi blev inte riktigt nöjda då huset blev alldeles för simpelt men också en dålig planlösning i form av rörelseschema och sammanhang. I den andra iterationen började vi istället tänka mer kring former för husets arkitektur. Att skapa ett hus som inte enbart består av 90-graders vinklar var en process som också blev utmanande då vi helt plötsligt fick fler vinklar att arbeta med och om huset såg logiskt ut från spelarens perspektiv. Denna iterationen blev inte det vi hade önskat då huset blev istället alldeles för stort och inte passade in på ideëns beskrivning. En tredje iteration gjordes därefter och denna gången fick vi ett resultat som var möjligt att börja arbeta utefter, huset innehöll vinklar och var inte alldeles för stort för att passa in i den fiktiva världen.
Figur 1: (Egen bild), iteration nr2 av huset.

Figur 2: (Egen bild), iteration nr3 av huset.
5.2 Analys av Layers of Fear


Spelet tar sin början i den viktorianska eran och spelaren sätts direkt in i karaktärens hus. Redan i detta första rum som är en hall kan vi bekräfta stilen av spelet, möblerna är utav viktoriansk stil, den kommersiella elektriciteten har börjat ta fart, fotografier och tidningar är svartvita. Spelet tar sedan fart med att introducera några små skräckelement, några av dessa moment blev vi själva överraskade men samtidigt inspirerade utav. Ett exempel vi fastnade för var den oväntade effekten av att gå i mörker och trampa på olika objekt som gav ifrån sig ljud utan att vi visste av vad som låg på golvet. Det gav oss mersmak för hur vi i gestaltningen kan använda oss av vardagliga objekt och självförvållade handlingar som skräckelement.

Analysen fick sitt största fokus kring vilka typer av skräckelement som presenterades och hur de fungerade i praktiken. Spelets sätt att skapa dessa element är genom psykologisk skräck, föremål i huset får speciella effekter och oväntade rörelser, speciellt tavlor som är en stor del av spelets narrativ. Dörrar används även också väldigt mycket i spelet, vissa dörrar kan nämligen skapa flertalet vägar fast det var samma dörr som passerades. De inledande gångerna vi möttes av dessa dörrar och tavlor kände vi ett obehag av att vara vilse i ett stort hus, då varje dörr ledde oss till ett annat okänt rum. Cirka halvvägs in i spelet började vi få känslan av återuppreptingningar, vi kunde se mönster i att dörrar ledde oss till andra ställen och objekt som var uppenbara att skrämmas med. I den andra halvan av spelet syntes en första skynt av spelets antagonist, vilket går att tolka som en icke fysisk antagonist då allt baseras på karaktärens psyke. Däremot när antagonisten hamnade i konflikt med protagonisten skedde det oftast genom en “jumpscare”.

Spelet tar sin början i den viktorianska eran och spelaren sätts direkt in i karaktärens hus. Redan i detta första rum som är en hall kan vi bekräfta stilen av spelet, möblerna är utav viktoriansk stil, den kommersiella elektriciteten har börjat ta fart, fotografier och tidningar är svartvita. Spelet tar sedan fart med att introducera några små skräckelement, några av dessa moment blev vi själva överraskade men samtidigt inspirerade utav. Ett exempel vi fastnade för var den oväntade effekten av att gå i mörker och trampa på olika objekt som gav ifrån sig ljud utan att vi visste av vad som låg på golvet. Det gav oss mersmak för hur vi i gestaltningen kan använda oss av vardagliga objekt och självförvållade handlingar som skräckelement.

Analysen fick sitt största fokus kring vilka typer av skräckelement som presenterades och hur de fungerade i praktiken. Spelets sätt att skapa dessa element är genom psykologisk skräck, föremål i huset får speciella effekter och oväntade rörelser, speciellt tavlor som är en stor del av spelets narrativ. Dörrar används även också väldigt mycket i spelet, vissa dörrar kan nämligen skapa flertalet vägar fast det var samma dörr som passerades. De inledande gångerna vi möttes av dessa dörrar och tavlor kände vi ett obehag av att vara vilse i ett stort hus, då varje dörr ledde oss till ett annat okänt rum. Cirka halvvägs in i spelet började vi få känslan av återuppreptingningar, vi kunde se mönster i att dörrar ledde oss till andra ställen och objekt som var uppenbara att skrämmas med. I den andra halvan av spelet syntes en första skynt av spelets antagonist, vilket går att tolka som en icke fysisk antagonist då allt baseras på karaktärens psyke. Däremot när antagonisten hamnade i konflikt med protagonisten skedde det oftast genom en “jumpscare”.
Av analysen tar vi med oss mest från den första halvan av spelet in i vår gestaltning då det var det som fångade vårt intresse mest och kan relateras till Carrols (2015) universella antagonist. Den universella antagonistin kan tolkas vid flera tillfällen i spelet då vissa skräckelement sker utan att någon fysisk antagonist befinner sig i närheten och vi tror på att den universella antagonistin kan bidra med annorlunda idéer i gestaltningen. (Se Bilaga 1 för hela analysen)

5.3 Valet av stilinriktning


Där man i början känner sig bekväm i ett flygplan, men allt tas ifrån en när man kraschar i skogen som spelet utspelar sig i.

5.4 Verktygen och dess gestaltningstekniker


Monstret i detta fall är just vår miljö, och vi vill visualisera detta både i modellerna, men också i atmosfären. Det var därefter viktigt att vi använde texturerings program såsom Quixel Suite (Quixel, 2017) och Substance Painter (Allegorithmic, 2018) för att framföra denna känsla. Dessa program ger en stor möjlighet att skapa realistiska 3D-modeller tack vare dess bibliotek av material som efterliknar deras motsvarighet i verkligheten.


För att skapa denna typ av atmosfär i scenen krävdes en spelmotor som har effektiv rendering av både material samt ljus. Detta var framförallt viktigt då många av de modeller vi använder oss av har en blandning av både trä och metall, såsom guld. Unreal Engine (Epic Games, 2018) är väldigt bra på att hantera dessa typer med hjälp av sina olika “Reflection” metoder. Skillnaden mellan denna och andra gratis spelmotorer är att Unreal Engine är till stor del
bättre på att rendera material som ska efterlikna dem man ser i verkligheten. Spelmotorn har också sin egna inbyggda funktion som kallas “Blueprint”, detta verktyg gör det möjligt för oss att snabbt prototypa funktioner och sätta upp material för våra 3D-modeller.

5.5 The 4-layers approach i gestaltningen


Detta sammanlänkas också bra ihop med den mentala modelleringen eftersom det bygger på att hur spelaren kan måla upp en händelse i tankarna, därför är det intressant i vår gestaltning vad spelarna kommer att skapa för bilder om vad som sker i huset. Vi har valt att basera våra skräckelement på objekten i huset då vi vill att spelaren ska vara orsaken till händelserna, men också för att spelaren ska känna att det är någon annan som utövar händelserna trots att det är hen som skapar dem. En hypotes vi har är att spelarna kommer att reagera på att det är ett skräckspel och därför måla upp ett scenario av vad som upplevs. Tanken ligger i att spelarna ska känna sig bekanta med skräckgenren och bör förvänta sig att det ligger något bakom händelserna på grund av skräckens formula de senaste åren.

För att skapa en mer plötslig skräck i vår atmosfär skapade vi olika former av händelser som utspelar sig baserat på spelarens interaktion med saker utplacerade i världen. Tanken med detta är att det på sätt och vis ska få spelaren att inte känna sig ensam. Likt hur ett spökhus skapar känslan av en närvaro vill vi med dessa händelser få en liknande känsla. Detta fungerar på sätt och vis som vårt monster i detta sammanhang. Genom att få spelaren att inte känna sig ensam i huset med en form av uppbyggnad av små händelser kommer det i sin tur skapa en form av paranoia. Detta hjälper oss som utvecklare att sedan lägga till ytterligare skräck moment som med hjälp av denna paranoia kan krämma spelaren. Istället för att endast göra en händelse som ska krämma spelaren direkt bygger vi sakta upp till det mer skrämmande momentet. Detta är också baserat på att vi inte vill ha någon form av ”jumpscare”, utan
händelser som potentiellt skulle kunna ha samma påverkan i verkligheten. Det hjälper därmed väldigt mycket att vi använder oss av den modulära level-designen som lätt tillåter oss att lägga till event som påverkar nivån i sig själv. Som nämnt tidigare kan vi med denna metod även koppla händelser till föremål i världen genom att stärka den illusion man får utav vissa möblers redan existerande symboler. Därmed på ytterligare sätt lura spelaren att det finns en närvaro utöver sin egen.

5.6 Modulär level-design

Den modulära level designen hjälpte oss på många olika sätt. Den största faktorn till att vi använder oss av det är just för att den tillåter oss att lägga till event genom att ha möjligheten att ändra miljön exakt hur vi vill utan att behöva göra om något stort. Vi kan genom att använda denna teknik byta färg eller applicera ”shaders” på olika väggar både estetiskt men också kopplat till de olika händelser i spelet. Detta tillåter oss även att eventuellt senare bygga nya nivåer med andra händelser, men samtidigt använda samma modeller utan att det ser uppenbart ut att detta är något vi gjort. Vi kan även använda oss av plane dekaler, såsom smuts, trasigt golv eller trasig tapet, som vi lägger ovanför modeller för att det ska se olika ut på vissa områden.

5.7 Ljussättning

Med Unreal Engine som spelmotor fick vi ett kraftfullt verktyg för att skapa ljussättningar som vi strävade efter. Vi började med att bygga upp ett litet simpelt rum för att testa olika typer av ljus och färgsättningar, rummet gav ifrån sig ett distinkt ljus och skapade väldigt skarpa och mörka ytor där ljuset inte skulle befinner sig på. Men de mörka ytorna blev alldeles för mörka för att kunna se något och dels att rummet var alldeles för litet för att arbeta vidare på, därför itererade vi och började bygga upp det hus som vi bestämde oss att arbeta med i vår skiss.
Med hjälp av den modulära level-designen kunde vi enkelt och effektivt bygga upp en ny nivå och ändra på den om vi inte kände att vi fick det resultat vi strävade efter. När väl huset var ihopsatt började vi lägga ut ljusällor vid namn “point lights”, som fungerar precis som en vanlig glödlampa. Detta gav en första insikt på hur nivån kommer att se ut med ljus, men den ljusa atmosfären skulle inte vara i fokus och vi började direkt arbeta kring att mörkklägga huset.
När vi lade in en mörkare ljussättning i huset blev det alltför mörkt för spelaren att navigera omkring och vi var tvungna att utnyttja fönsterna på ett bättre sätt, vi skapade därmed en ljuskälla kallad “directional light” och fungerar som solsken, eller i detta fallet månsken. Med denna ljuskälla kunde vi få in ljus genom fönsterna som skapade lite mer ljus runt omkring i rummen. Av ljuset fick vi dock ett resultat som inte vi var riktigt nöjda med då ljuset kändes orealistiskt, ljuset landade enbart på golvet eller närliggande väggar och det var något som saknades enligt oss för att uppnå det ljuset vi eftersökte.

Vi undersökte därmed närmare på en metod kallad “volumetric lightning” som innebär att ljuset får en volym till sig när ljuset passerar vissa volymer i världen, i vårt fall använde vi oss av en svag dimma i huset som skapade denna volumetriska effekt. Resultatet av detta gav en visuell effekt i form av ljudstrålar från fönsterna och passade perfekt i den korridor vi skapade i huset då det fick en väldigt obehaglig atmosfär samtidigt som det blåa månskenet lyste in. Det volumetriska ljuset löste dock inte helt och hållet resten av husets fönster, då månen är placerad på en fast punkt och roterar därmed inte runt huset. Detta betydde att det fortfarande var mörkt i de andra delarna av huset och vi behövde skapa någon form av portabel ljuskälla för spelaren eller ett åskväder där blixtarna lyser upp rummen under en kort stund.

*Figur 5: (Egen bild), svaga strålar syns från volumetric lightning.*
Figur 7: (Egen bild), en mörk korridor med volumetric lightning.

Figur 6: (Egen bild), den senaste iterationen av korridoren och ljuset.
Figur 8: (Egen bild), korridoren i ljust tillstånd.

Figur 9: (Egen bild), ett vardagsrum.
5.8 Ljudläggning

Ljudet var ett viktigt moment för gestaltningen för att förhöja atmosfären i huset, vi inspirerades väldigt mycket av ljuden i *Layers of Fear* (2016) när vi designade ljudet i spelet. Eftersom vi inte är ljuddesigners i grund och botten fick vi istället använda oss av en hemsida (freesounds.org) som erbjuder ljudfiler skapade av andra användare för att användas i icke kommersiella produktioner. Det som inspirerade oss genom *Layers of Fear* (2016) var just hur de använde många olika typer av ljud för olika typer av interaktioner och situationer, detta gav oss en stämning som fick oss att känna närheten i miljön. Genom att interagera med objekten i deras hus, som möjligtvis inte var nödvändiga i att föra berättandet vidare gav det denna känsla av att befina sig i huset, då ljuden från objekten oftast var naturligt gjorda för att känna sig hemma. Då menar vi i själva miljön, ljud från regn som smattrar på fönstret, åskan dundrar, dörrar och skåpluckor ger ett knarrande ljud ifrån sig.

Vi började därmed att leta ljud baserat på den atmosfär vi hade skapat, vi ville använda oss som *Layers of Fear* (2016) gjorde, naturliga ljud som kan uppstå i vardagen. Därmed hittade vi olika fotstegs ljud och baserat på vilken yta spelaren gick på skiftade även ljudet till den korrekta ytan, detta var en viktig funktion att få med i spelet då ett event i spelet baseras på att spelaren ska trampa över glassplitter utan att veta av att det ligger något på marken. Viktigt för husets atmosfär var att även lägga in atmosfäriska ljud som spelades lite dovt i bakgrunden under spelomgången, dessa ljud var till exempel regn som hördes nära fönster och åskan som dundrade efter blixt men hade slagit ner. Vi diskuterade även om vi ville ha någon form av bakgrundsljud som inte var av naturliga skäl, utan mer baserat på instrument som spelar läskiga typer av ljud.

Till en början med använde vi denna typ av ljud, men vi kände att det inte skedde av naturlig orsak och tog därmed bort dem för att enbart testa med åskan och regnet i bakgrunden. Detta gav blandade resultat då i vissa delar av huset var det tyst och hade då passat med instrumentalt bakgrundsljud men i de andra delarna passade det med att bara använda de naturligt skapade ljuden.
5.9 Sammanfattning

6 Resultat av undersökningen


Många av sakerna vi skapar i miljön ska därmed ha möjligheten att påverka på olika sätt, både genom spelarens interaktion men också genom förbestämda händelser som vi har förberett under skapandet av spelet. Det var även viktigt att vi byggde upp till att skräckelementen

Människor som är någorlunda bekanta med genren kommer även kunna relatera till ljussättningen i vår korridor som är uppsatt på ett sätt där slutet av korridoren är svårt att se. Ett vanligt element inom skräck är att placera det antagonistiska monstret i ett sådant område i syfte av att skrämma spelaren. Detta är därmed något som kommer förväntas, men kommer inte ha den verkan som hen förväntar sig då vårt monster inte är en fysisk varelse. Skuggor och mörker är ett väldigt effektivt sätt att etablera en närvaro, baserat på att många är rädda för det ovetande mörkret hjälper att bistå med. Det hjälper även att vi i denna korridor har oväntade ljud i form av glas på golvet som är kopplade till att lamporna går sönder. Tanken är att med detta ljud är att spelaren egentligen skrämma sig själv då hen inte vet ursprunget av ljudet först hen tittar ner och faktiskt ser att glaset är placerat där. Liknande händelse påverkade oss när vi analyserade Layers of Fear (2016) där många moment skapades av de beslut och rörelser vi gjorde under spelets gång.

Då dödsdriften och skräck är väldigt kopplade till det okända var detta något vi verkligen ville förmedla i vår gestaltning. Detta har vi gjort genom att leda spelaren mot badrummet med ljud, en knackning. I badrummet har vi därmed skapat en situation där kranen är trasig, därav en vattenpöl på golvet. När spelaren försöker fixa vattenkranen med en interaktion, börjar hen
sjunka ner i vattenpölen och hamnar därefter i ett djupt öde vatten, liknande ett hav. Tanken med detta eventet är att simulera den känsla man får av det okända i havet. Där allt under en känns som en oändlighet av mörker och rädslan för att dras ner bidrar till detta.


Alla dessa händelser kopplat till den atmosfär vi har skapat har i sin tur lett till att vi har lyckats få en skräckkänsla som ger den påverkan på spelaren vi ville åstadkomma. Genom detta har vi brutit mot den vanligaste normen inom skräckgenren vilket är en antagonist som alltid jagar spelaren och har istället skapat en illusion av en antagonist som spelaren i sig tror existerar baserat på alla delar skapade som är kopplade till varandra. Med allt detta hoppas vi att andra kreatörer tar inspiration och därmed även kan skapa ett skräckspel som helt och hållet är utan någon form av fysisk varelse i form av en antagonist som alltid fungerar som det skrämmande moment spelet är baserat på.
7 Diskussion

Efter att ha arbetat med skräckgenre under ett par månader kom vi till instinkt hur subjektiv genre verkligen är, precis som vi skrev i inledningen under kapitlet Definitionen av skräck och monstret. Vi människor är aldrig lika när det kommer till hur vi väljer att tolka, reagera och uppleva olika former av upplevelser, oavsett om vi pratar digitala medium eller hur läskigt det där monstret var. Detta eftersom skräck kan variera och påverka på många olika sätt som skulle kunna anses som skrämmande. När det väl kommer till skräck är det svårt att definiera vad som anses skrämmande för en större mängd användare. Vad vi menar är att en person som enbart spenderar tid med att uppleva olika skräckgestaltningar kommer att gå in med en viss erfarenhet och kommer förvänta sig vad skräcken har att erbjuda, jämfört då med en person som inte har upplevt skräckgenre lika mycket och har möjligtvis tendens till att reagera mer eller annorlunda på vad som sker. Vi hade några enstaka studenter som testade vår gestaltning och berättade för oss att de ansåg att vi hade fått fram den känslan vi strävade efter, men de reagerade inte direkt på eventen i spelet då de förmodligen redan visste om premissen för vår gestaltning.

Detta var ett av det svåraste momentet under designandet av gestaltningen då vi inte visste ifall det var skrämmande det vi skapade. Eftersom det enbart var vi två som arbetade med att skapa dessa skräckelement fick vi skapa utifrån vad vi ansåg och kunde vara ett möjligt skrämmande moment i miljön. Gestaltningen och designprocessen hade möjligtvis varit i behov av mer organiserade användartester som i sådana fall hade haft frågor i anslutning till testet. Det hade kunnat vara ett stort stöd i att få en slags bekräftelse över att skräckelementen faktiskt utgjorde sitt syfte och att den arkitektoniska atmosfären kändes obekväm när väl ljuset stocknade.

Den andra utmaningen låg till grund hur den tidigare forskningen och valet av metoder utformades. Eftersom vårt syfte med arbetet var att bryta normer inom skräck och lyfta fram normkreativitet hamnade vi ibland i tankar som tog oss tillbaka till det mer bekväma och stadiga tankesättet. Eftersom Noël Carrol (1990) skriver om att skräck inte fungerar utan iakttagelsen av en antagonist, är vi beredda att både hålla med och inte hålla med. En antagonist kan nämligen underlätta i designprocessen då det finns något konkret att falla tillbaka på och utveckla ett berättande mellan protagonisten och antagonist, men vad är det utmanade i att bara skapa samma designer om och om igen?


**Ljudläggningens påverkan**

En viktig del i den arkitektoniska atmosfären var just ljud och det var i denna del av vad som bygger upp denna atmosfär som det saknades någon som faktiskt var insatt i skapande av ljud och ljudläggning. Eftersom vi använde oss av en användarbaserad hemsida för ljud var det ibland svårt att hitta de ljuden som faktiskt skulle vara i de tänkta eventen, om vi jämför med *Layers of Fear* (2016) har de ju definitivt ett dedikerat lag med ljuddesigners. Detta påverkade resultatet i och med att vi själva inte kunde lägga ner mycket tid och kunskap på att faktiskt skapa ljud själva, därför fick vi istället arbeta kring att klippa och klistra olika sorters ljud för att någorlunda passa in. Det blev inte direkt det bästa resultatet men var en stabil grund för att ändå framföra vårt tankesätt kring ljudens påverkan och dess syfte i atmosfären.
Hur metoderna fungerade

Metoderna som vi använde fungerade i högsta grad till vårt arbete. Den visuella analysen av *Layers of Fear* (2016) gav oss utförlig information och inspiration, däremot konstruktionen av vår egna analysmodell skulle kunna vara mer utförlig i vissa av frågorna. En del frågor fick inte lika mycket utrymme jämfört med några av de andra frågorna, detta berodde nog helt och hållet på att de frågorna som fick minst utrymme inte direkt var jättemycket att diskutera och reflektera över, sen tror vi att analysen är väldigt beroende av vilken typ av spel som skall analyseras. Ett spel med en öppen värld är kanske mer intressant att kolla på hur miljöerna är uppbyggda både tekniskt och estetiskt.


Hur resultatet hade kunnat blivit annorlunda


Mer kopplat till produceringen skapade nämligen den viktorianska stilen även mer tidskrav när det kommer till skapandet av arkitektur och möbler. Om vi istället hade valt en stil som är mer simplistisk i form av mer modern stil, hade vi potentiellt hunnit göra mer 3D-modeller. Detta hade i sin tur gett oss mer tid att även skapa mer händelser och förbättrat skräcken kopplat till specifikt den delen. Den mer moderna och simppla arkitekturen hade däremot inte bidragit lika bra till den känslan som vi framhävde gentemot den äldre viktorianska, vilket både bistod till det estetiskt fina och skräcken kopplat till spökhus.

Vårt val av att göra spelet realistisk grafiskt är till stor del kopplat till Sigurdsons beskrivning av dödsdriften och hans analys av *Night of the Living Dead* (1968) av George A. Romero. Han argumenterar om att skräck blir läskigare om det är något man kan direkt koppla till. Vi ville genom det grafiskt se till att detta går att koppla till verkligheten, för att förstärka kopplingsförmågan i spelet. Då protagonisten inte är synlig behövde vi på något sätt koppla det och detta höll vi med om var ett fungerande alternativ. Om vi istället hade gjort en tecknad art-style hade det brutit denna koppling och hela spelet hade istället fått bestå av händelser för att kompensera avsaknaden. En existens av en antagonist hade i detta fall varit idealt för att framställa rädslan.

För framtida undersökningar hade det varit idealt att använda sig av ordentliga speltester under olika delar av produceringen av gestaltningen för att få kritik och därmed kunna förändra gestaltningen baserat på dessa. Det hade givit en förbättrat kopplingen till spelaren och slutligen skapat ett bättre resultat för andra kreatörer att ta del av. Eftersom ingen av oss som skapade denna undersökning hade någon som helst erfarenhet i skapandet av ljud hade möjligheten att ha en sådan person definitivt förbättrat känslan i gestaltning. Ljudet var en väsentlig del för att förstärka den arkitektoniska atmosfären. Avslutningsvis hoppas vi att andra kreatörer förhoppningsvis har fått nya tankar om normer och normkreativitet!
8 Referenser

8.1 Bibliografi


8.2 Filmografi


8.3 Ludografi


Hello Neighbour [Datorspel]. (2017). Bothel, tinyBuild LLC.

8.3 Verktyg

9 Ordlista

**3D-modell:** En matematisk representation av något 3 dimensionellt som används för att porträttera fysiska objekt.

**Art style:** Ett sätt att beskriva hur konstverk ser ut i förhållande till varandra.

**Directional light:** Ett ljus som lyser åt en specificerad riktning.

**Gameplay:** En term som används för att definiera spelarens interaktion med spelet.

**Jumpscare:** Det är en teknik som används för att skrämma med en abrupt förändring i en händelse.

**Level design:** En spelutvecklingdisciplin som involverar skapandet av spelnivåer.

**Material:** Det är en representation av ett eller flera ämnen som ett föremål består av. Inom spel använder man material för att få föremålet att se ut som trä exempelvis.

**Plane:** Det är en platt yta utan någon tjockhet.
**Point light:** En ljuskälla som skapar ljus åt alla håll från centrumet av källan.

**Scripting:** Ett programmeringsspråk som har förutsatta kommandon inom sig som kan bli genomförda utan att bli sammanställt i slutet. Normalt behöver man sammanställa innan man kan köra det i datorn.

**Shaders:** Det är en kodning inom 3D grafik som bestämmer hur ett föremål ska renderas och hur ljus reagerar på det i miljön.

**Skräckelement:** En term för hur ljud, effekter eller bilder kan vara chockerande och skrämmande.

**Skulptering:** En visuell teknik för att forma, skära och skapa skulpteringar. Inom 3D använder man denna teknik på liknande sätt, men digitalt.

**Textur:** En digital representation av en yta på ett föremål. Innehåller information för att beskriva hur transparent eller reflektivt ett objekt kan vara.

**Tråd:** Ett webbaserat diskussionsforum där flera personer diskuterar olika ämnen med varandra.

**Volumetric lightning:** En teknik som används i spelmotorer för att skapa solstrålar genom exempelvis fönster.

**Spelmotor:** En mjukvara för att bygga spel.
10 Övriga bilagor

10.1 Bilaga 1, En analysmodell av spelrummets visuella design

Vilken typ av stil är spelet satt i? Konstinriktning? Epok?

Spelet är satt i en viktoriansk stil, där huset är förmultnat. Epoken är inte något som speciferas i spelet i sig, det är däremot visat med objekt, möbler och kläder. En tidning visar exempelvis att det året är i alla fall mellan...(okänt?)

I slutet av spelet hamnar man i samma hus fast förstört och övergivet. En konstig sak vi lade märke till i köket av huset var att skafferiet var igenmurat och istället hängde det vad vi antog vara doftgranar? Denna sekvens av spelet tyder vi därför att det utspelar sig någonstans mellan 1952 (doftgranens födelse) och framåt.

Uppmanar spelets level-design till att utforska området? Vad finns det att hitta/interagera med?

Level-designen är gjord på ett sätt att de flesta möbler går att interagera med där det går att finna små anteckningar som leder narrativet. Detta gör att man vill gå runt och utforska, interagera och läsa anteckningarna eller objekten man kan hitta.

Vad finns det för olika typer av rum eller områden? Är de unika från tidigare besökta områden?

Spelets rum är till mesta del vanliga rum som finns i ett vanligt bostadshus, toalett, hall, sovrum och kök. Men utöver dessa rum finns det en hel del små utrymmen såsom kök, vind, skafferier och garderober. Det märks att återupprepningar sker i 3D-modeller och besattheten av att använda korridorer är tydlig, huset verkar enormt.

Rum som läser spelaren inne med olika pussel, skapar en klaustrofobisk känsla

Hur kopplas det primära narrativet med hjälp av omgivningen? Finns det sekundära narrativ att hitta i omgivningen?

Narrativet är primärt uppgjort av lappar/anteckningar/objekt som går att läsa eller lyssna på. Det ger en bakgrund till din karaktär men även resten av din familj.
Det finns kryptiska meddelanden ritade på väggarna runt om i huset som är riktade till spelaren, vem som skriver meddelanden vet man inte riktigt utan är upp till en fri tolkning.

**Hur är ljussättningen?**

Mörka miljöer med få eller svaga ljuskällor, ljuset kommer mestadels från taklampor, bordslampor men sker även i svaga stearinljus. I början åskar och blixtrar det vilket lyser upp rummen vid en blixt.

**Färgschema?**

Grått och brunt, mörka toner.

**Ljuddesign?**


**Relaterat till frågeställningen och tidigare forskning**

**Finns det någon antagonist? Hur presenteras denna?**

Första halvan av spelet visar sig ingen fysisk antagonist, däremot antyder det på en universell antagonist då det sker saker utan någon som utövar handlingen.

Längre in i spelet förekommer en skepnad och skulle kunna klassas som antagonisten, däremot är den psykiskt baserad och existerar inte utanför protagonistens huvud. Den återkommer vid några tillfällen och ibland händer det att man är fast i ett ställe där det krävs en interaktion, denna interaktion sker oftast i ett ”jumpscares”. Alltså plötsliga rörelser (pop-ups) och höga ljud.

**Finns det några typiska skräckeelement?**

Några typiska element vi stötte på i ljud och presentation var grätande bebisar, vind som blåser? Även klassiska event så som gungande stolar och en boll som rullade ner för en trappa uppstod.
Vad är de tänkta skrämmande momenten? Återupprepas samma skräckelement?

Föremål som går att interagera med men som kan ge en oväntad effekt. Pianot i början av spelet smäller igen när man väl spelat en not och skapar ett hög smäll. Ett skåp som spelaren kan öppna relativt tidigt i spelet gör så att objekten i skåpet ramlar ut och skapar ett buller av ljud då det faller ett flertal flaskor.

Vi fick en känsla av att vissa taylor i spelet kollade på en med deras ögon, vi vet inte riktigt om detta stämde men det gav oss en illusion av det.

Dörrar är också en väldigt stor del av spelets skräckelement, då karaktären har märkbart tydliga psykiska problem används dörrar på ett sätt som gör att en dörr kan bilda flera olika vägar, trots att det är samma dörr som precis passerades. Det bildar en form av labyrint och man vet inte riktigt vart i huset man befinner sig, detta leder även till att spelaren/karaktären kan känna sig vilse.

Tavlorna i huset får ibland en ”livlig effekt”, de får konstiga rörliga effekter och det ser ut som tavlorna smälter/förtvinar bort.

Föremål trillar oväntat självmant, kan ses som Noël Carrols universella antagonist.

De sagda skräckelementen som vi presenterat hittills har återupprepats ganska frekvent, fast oftast trappas de upp några nivåer och blir värre. Tavlorna ändrar dess skepnad kopplat med ett ljud, rum förändras mer och mer när man befinner sig i dem, ljuden blir mer frekventa och högre/pitchade. Fler event som upprepades var de klassiska viskningarna som oftast förekommer i mystiska miljöer, även lampor som plötsligt släcks när en skepnad eller ett event händer.

Bakgrundsmusiken försvinner däremot och uppstår endast när det händer något i spelet, eller när något emotionellt sker i narrativet.
10.2 Bilaga 2, Referenser för konstverk i gestaltningen

De Goya, F. (1819-1823). Saturn Devouring His Son.
Fildes, L. (1891). The Doctor.
Gainsborough, T. (1748). Mr. and Mrs. Robert Andrews.
Haydon, B. (1845). Benjamin Robert Haydon.