

ÖREBRO UNIVERSITET

Humanistiska institutionen

Medier, retorik och PR, VT-2009

Uppsats 45p

# Från datorspel till film

- Ett arbete om adaption mellan två medier -

**Författare:** Robert Jonsson

**Handledare:** Åsa Jernudd

2009-05-26

# Abstract

**Författare:** Robert Jonsson

**Titel:** Från datorspel till film – Ett arbete om adaption mellan två medier

**Ämne:** Medier, retorik och PR

**Nivå:** Masterutbildning

**Handledare:** Åsa Jernudd

**Termin:** VT -09

**Sökord:** Genre, hypermediacy, immediacy, narrativ, Resident Evil, Silent Hill, spel, verisimilitude.

**Sidantal:** 71 + 24 (bilagor)

**Abstract:** Syftet med uppsatsen var att finna olika strategier som används för att överföra ett narrativ från ett medium till ett annat. Analysobjekten var spelen *Resident Evil* (1996) och *Silent Hill* (1999) samt filmerna *Resident Evil* (2002) och *Silent Hill* (2006).

Uppsatsen visar på två möjliga strategier för adaptioner, där genren inte tycks påverka vilken av dessa som väljs för en adaption. Dels går det att göra en översättning som försöker efterlikna originalet så nära som möjligt. Dels kan man göra en tematisk adaption som endast hämtar narrativets kärna från originalet. Huruvida fler strategier är möjliga krävs vidare studier för, där antalet analysobjekt är fler till antalet.

# Innehållsförteckning

Abstract.....	2
<b>1. Inledning.....</b>	<b>4</b>
1.1. Bakgrund.....	5
1.2. Syfte.....	8
1.3. Material och avgränsning.....	8
1.3.1. Resident Evil.....	9
1.3.2. Silent Hill.....	10
1.4. Metod.....	11
1.5. Tidigare forskning.....	13
<b>2. Teori.....</b>	<b>15</b>
2.1. Genreforskning.....	15
2.1.1. Förväntningar och konventionella markörer.....	17
2.2. Narrativ forskning.....	18
2.2.1. Kärnor och satelliter.....	20
2.2.2. Omedelbarhet och hypermedialitet.....	20
2.2.3. Propps arketyper.....	22
2.3. Det mediespecifika.....	23
2.3.1. Operationer.....	25
2.3.2. Narrativ.....	27
2.3.3. Narrativa skillnader mellan film och spel.....	31
<b>3. Analysen.....</b>	<b>33</b>
3.1. Spelen.....	33
3.1.1. Resident Evil (1996).....	33
3.1.2. Silent Hill (1999).....	39
3.1.3. Jämförelse.....	45
3.2. Filmerna.....	47
3.2.1. Resident Evil (2002).....	47
3.2.2. Silent Hill (2006).....	52
3.2.3. Jämförelse.....	57
<b>4. Diskussion och slutsats.....</b>	<b>59</b>
4.1. Resident Evil.....	59
4.1.1. Diskussion.....	62
4.2. Silent Hill.....	63
4.2.1. Diskussion.....	66
4.3. Slutsats.....	67
<b>5. Sammanfattning.....</b>	<b>69</b>
<b>6. Källförteckning.....</b>	<b>70</b>
6.1. Tryckta källor.....	70
6.2. Övriga källor.....	71
6.3. Film och spelförteckning.....	73
<b>Bilaga A: Kodschema för analysen.....</b>	<b>74</b>
<b>Bilaga B: Resident Evil (Spel).....</b>	<b>75</b>
<b>Bilaga C: Silent Hill (Spel).....</b>	<b>80</b>
<b>Bilaga D: Resident Evil (Film).....</b>	<b>87</b>
<b>Bilaga E: Silent Hill (Film).....</b>	<b>91</b>

# 1. Inledning

Vi kan ställa oss frågan varför det egentligen är relevant att ägna uppmärksamhet åt narrativ och genrer inom forskningen. Mitt svar är att det är något som berör oss. Ett bra narrativ får oss att uppleva saker som berör våra känslor i säkra miljöer – oavsett om det rör sig om sorg, skräck eller glädje. Det fyller inte bara ett terapeutiskt syfte, det får oss också att komma i kontakt med våra känslor. Som Arthur Asa Berger skriver:

These texts provide us with ways to escape from our personal preoccupations and open us up to a broader sense of possibilities. Ironically, the richer and more varied our fantasy lives, the better we can cope with reality.<sup>1</sup>

Varje narrativ och genre säger en del om den samtid det presenteras i. Det ger oss en inblick i den historiska kontext vari spelet eller filmen producerats.<sup>2</sup> Genom analyser av narrativ och genrer får vi verktyg vi behöver för att kunna diskutera trender hos den målgrupp narrativet, berättelsen, riktar sig till. Varje genre har nämligen sina särskilda drag som lockar mottagaren till berättelsen. Dessa drag ger oss med andra ord verktyg för att säga någonting om kärnan i de narrativ som återfinns inom genren. Eftersom det är en alltmer vanlig trend att adaptationer görs utifrån datorspel är det intressant att studera fenomenet närmare.<sup>3</sup> I uppsatsen kommer originalspelet och filmadaptionen att analyseras för *Resident Evil* och *Silent Hill*, för att se hur narrativet förändrats. Det rör sig om en översättning från ett medium till ett annat under två olika årtionden. Genrerna är likartade, men inte helt identiska: spelen tillhör survival horror, medan filmerna är (postmoderna) skräckfilmer.

Survival horror handlar, till skillnad från många andra spel, inte om att döda monstren, utan det handlar om att överleva. När resurserna är begränsade är inte alltid lösningen att döda fienderna, utan det handlar snarare om att överleva genom att undvika dem. Stämningen skapas inte hos spelaren när de dödar fienderna, istället är det känslan av hjälplöshet och adrenalin som fångar spelaren.<sup>4</sup> Den postmoderna skräckfilmen strävar efter att skapa rädsla hos tittaren genom att anspela på dödsfall, det övernaturliga och/eller galenskap. Vanligtvis sker ett avbrott från det vardagliga som tvingar huvudpersonen att acceptera en, för henne, helt ny situation för att överleva.<sup>5</sup>

---

1 Berger, Arthur Asa. 1997. *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. SAGE Publications. Thousand Oaks. Sid. 133.

2 Ekström, Mats och Moberg, Ulla. 2008. "Semiotik" ur Ekström, Mats (red.). *Mediernas språk*. Liber. Malmö. Sid. 29.

3 Hädanefer använder jag termen spel, istället för datorspel.

4 Janelle, Robert. 31 oktober, 2007. *Survival Horror Video Game*. [http://videogames.suite101.com/article.cfm/survival\\_horror](http://videogames.suite101.com/article.cfm/survival_horror). Från internet den 9 juni, 2009. Värt att påpeka är att survival horror inte är ett lika etablerat begrepp som den postmoderna skräckfilmen, utan är snarare ett begrepp som används av spelare, bolag och journalister.

5 Pinedo, Isabel Cristina. 2004. "Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film" ur: Stephen Prince (red.). *The Horror Film*. Rutgers University Press. New Jersey. Sid. 90ff.

Frågan jag ställer mig är: vilka skillnader uppstår i adaptationen mellan de två genrererna och hur påverkas narrativet i denna översättning? Det här är en viktig fråga att ställa sig. Forskningsfältet om spel är fortfarande ungt, även om det börjat växa i vissa avseenden. Spel har en viktig roll i många personers liv, samtidigt som spelarna inte bara är barn och ungdomar. Det ökar relevansen att se hur en adaptation går till väga från ett nytt medium till ett äldre. Genom att genomföra fler analyser får vi ett större underlag och kan se om adaptationerna och förutsättningarna för dem förändras utifrån nya medier. Trots allt finns det ganska mycket skrivet om adaptationer mellan äldre medier, som när böcker filmatiseras till exempel. Analyserna kan även hjälpa oss kartlägga på vilket sätt filmskapare tar hänsyn till förlagan och därmed se hur högt spel värderas narrativt gentemot film. Med denna uppsats strävar jag efter att utöka forskningsfältet genom att presentera en faktisk studie i vilka strategier som använts för att göra en filmadaptation av ett spel.

## 1.1. Bakgrund

Eftersom uppsatsen inriktar sig på just översättning av narrativ från ett medium till ett annat är det på sin plats med en beskrivning av vad adaptationer är och hur de görs. Adaptioner är något som idag finns överallt, oavsett vart vi vänder oss.<sup>6</sup> Av alla filmer som produceras räknas hälften vara en adaptation, alltså något som bygger på en tidigare förlaga.<sup>7</sup> Faktum är att fram till 1992 var 85% av vinnarna av en Oscarsstatyett för bästa film adaptationer. Målgruppen är dock inte alltid positiv till en adaptation, särskilt inte när det gäller filmatisering av ett tidigare verk. Hos många finns en föreställning om att Hollywood förstör det som gjorde originalet unikt, en inte helt ogrundad åsikt. Roger Avary, manusförfattare till filmadaptationen av spelet *Silent Hill*, berättar om sina erfarenheter och beskriver då en dystert bild. Han menar att man i Hollywood är väldigt snabb med att kasta ut material från originalet, vilket han exemplifierar med filmen *Doom*, där han menar att bolaget fokuserat på action-delen, där spelet egentligen handlar om miljö och stämning.<sup>8</sup>

Adaptioner kan bäst beskrivas som ett narrativ som bekräftar sitt förflutna, där tydliga val har gjorts för att skapa och tolka en intertextuell anknytning till originalet. Det är dock inte alltid originalet som är det viktigaste, ibland kan tidigare adaptationer vara minst lika viktiga.<sup>9</sup>

---

6 Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaption*. Routledge. New York. Sid. 2

7 Wasko, Janet. 2007. *How Hollywood Works*. Sage Publications. London. Sid. 16

8 Gibson, Ellie. 27 februari, 2006. *Games ARE art, says Gans*. <http://www.eurogamer.net/articles/news270206gans> Från internet den 19 maj, 2009.

9 Hutcheon. 2006. Sid. XIII & 8.

I vissa fall kan en adaption bli populärare än originalet, vilket var fallet med *Super Mario Bros. 2* (1988). I USA och Japan blev det mycket framgångsrikt, men få visste då att spelet var en adaption av ett annat spel, nämligen *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* (1987).<sup>10</sup> Känner spelaren till att det är en adaption påverkas hon givetvis av detta, eftersom hon då aktivt erkänner originalet. Succén med adaptionen av *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* belyser dock en viktig poäng: en lyckad adaption ifrågasätts inte när den tar sig friheter med originalet. Först då den upplevs som dålig kommer kritiken.<sup>11</sup> På sistone har spel-filmer<sup>12</sup> (inte att förväxlas med spelfilm) blivit allt vanligare och mer framgångsrika. De möts ofta av negativ kritik från kritiker och fans. En av de mer (ö)kända regissörerna av spel-filmer är Uwe Boll. Han säger att filmerna kommer att få bättre manus och skådespelare i takt med att genren blir allt mer mainstream.<sup>13</sup>

Trots den negativa kritiken verkar det inte sakta ned produktionstakten av nya adaptationer. Linda Hutcheon menar att det finns fyra huvudsakliga motiv till att det görs adaptationer och inte att manusförfattare fritt stjälar från andra narrativ. Motiven är ekonomisk lockelse, rättsliga hinder som förhindrar att en stöld sker, ett kulturellt kapital hos mottagaren samt personliga och politiska motiv hos skaparna av produkten.<sup>14</sup> Den ekonomiska aspekten är viktig, vilket *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) vittnar om. Trots negativa recensioner blev filmen en stor framgång och drog in 131,2 miljoner i intäkter.<sup>15</sup>

När en adaption görs genomgår den tre faser.<sup>16</sup> Först bestäms utformningen av adaptionen, där val av bland annat media, genre och perspektiv görs. Ett exempel på problem som uppstår vid en adaption är hur originalets narrativ ska överföras och hur trogen man är detta. Det enklaste tillvägagångssättet är att utgå från originalets tema när man gör en adaption.<sup>17</sup> På så sätt undviker man problem som annars uppstår vid en överföring av narrativet från ett medium till ett annat. Ett exempel på hur ett spel skiljer sig från filmen är att spelet har moment som bygger på interaktivitet, till exempel *Resident Evil 4* (2005) som har filmsekvenser som kräver att spelaren reagerar på vad som sker. Det här är ett mediespecifikt drag som saknas inom filmen. Varje medium har helt enkelt sitt eget sätt att förmedla narrativet på. Olikheterna som riskerar att uppstå kan göra inbitna fans upprörda, ju större skillnad adaptionen har gentemot originalet. Det betyder dock väldigt lite för företaget.

---

10 Wikipedia. 2008. *Super Mario Bros. 2*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario\\_Bros\\_2](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros_2). Från internet den 15 november, 2008. Utförligare beskrivningar av skillnader mellan original och adaption finns på: The Mushroom Kingdom. 2008. *TMK | Super Mario Bros. 2 Madness*. [http://themushroomkingdom.net/smb2\\_ddp.shtml](http://themushroomkingdom.net/smb2_ddp.shtml) [http://themushroomkingdom.net/smb2\\_ddp.shtml](http://themushroomkingdom.net/smb2_ddp.shtml) (15 november, 2008).

11 Hutcheon. 2006. Sid. 6f & 120f.

12 När jag skriver spel-film menar jag en filmadaption som gjorts på ett spel och bör inte förväxlas med ordet spelfilm.

13 Gibson, Ellie. 8 november, 2005. *Uwe Boll talks sequel plans*. <http://www.eurogamer.net/articles/news081105uweboll>. Från internet den 19 maj, 2009.

14 Hutcheon. 2006. Sid. 85ff.

15 För information om intäkterna, se Wasko. 2007. Sid. 168. För definition av en framgångsrik film ("hit"), se De Vany, Arthur. 2004. *Hollywood Economics – How extreme uncertainty shapes the film industry*. Routledge. New York. Sid 90.

16 Hutcheon. 2006. Sid. 7f. Samtliga tre faser beskrivs närmare här.

17 Hutcheon. 2006. Sid. 10

Resonemanget är enkelt: fansen ser ändå filmen oavsett hur stor skillnaden är, så fokus läggs istället på teman som bolaget tror att en bredare publik kommer att uppskatta. De gör inte film för en liten grupp fans, utan försöker skapa en framgångsrik och underhållande film.<sup>18</sup> Givetvis finns det undantag, där regissörer och manusförfattare verkligen brinner för att göra en adaptation och lägger stor energi på att spelet ska tilltala originalets fans.<sup>19</sup> Därefter följer själva adaptationsprocessen då originalet återtolkas och återskapas inom de nya ramarna.<sup>20</sup> Interaktiva medier är i dag nästan synonymt med spel som har en nära koppling till filmen, eftersom de växt fram under liknande former. Med tiden har de också kommit varandra allt närmare i takt med att filmindustrin antingen försöker ta kontroll över spelindustrin eller licensierar ut sina titlar.<sup>21</sup> Varje mediaform har sitt sätt eget sätt att få oss att känna oss närvarande i narrativet. Just förändringen i hur ett narrativ förmedlas är något som ”översättaren” måste beakta. Vid den tredje och sista fasen når adaptationen mottagarna, vilket för en film är när den kan ses och för ett spel när det kan spelas. En lyckad adaptation kan sägas bero på hur det familjära återskapas och hur den får narrativet att kännas nytt för publiken. Givetvis spelar även andra orsaker in: regissörers och skådespelares tidigare filmer skapar intertextuella kopplingar som påverkar mottagarens åsikter om adaptationen.<sup>22</sup> Utöver det påverkas även mottagarens uppfattning om adaptationen utifrån hennes egna förväntningar. Har en person spelat originalet har hon givetvis förväntningar på filmen som påverkar hennes åsikt om adaptationen.

Så varför existerar adaptationer? Vad får folk att vilja återuppleva en berättelse om och om igen? En adaptation är inte en kopia av ett original, utan istället en ny berättelse med ett igenkännbart tema. Folk känner trygghet i detta och njuter av berättelsen. Det är ett av skälen till varför adaptationer görs och varför de älskas. I grunden kvarstår det faktum att om det inte vore önskvärda hos publiken skulle de inte fortsätta göras. Vi finner en fascination i den igenkännelser vi får och vill återuppleva det.<sup>23</sup>

---

18 *On the Page: Screenwriting #7*. 2007-10-15. Det betyder dock inte att bolagen medvetet försöker göra adaptationerna väsensskilda från originalet. Kan de göras relativt lika gynnar det de redan existerande fansen, något som gagnar adaptationen. (Hutcheon. 2006. Sid. 122) Vad som istället åsyftas är att bolagen inte slaviskt följer originalet eller fansens förväntningar.

19 Gibson, Ellie. 31 mars, 2006. *Avary talks Silent Hill movie*. [http://www.eurogamer.net/articles/news\\_310306\\_silenthillmovie..](http://www.eurogamer.net/articles/news_310306_silenthillmovie..) Från internet den 2 mars, 2009.

20 Hutcheon talar om tre olika sorters adaptationer: adaptation mellan ett berättande och ett visuellt medium, mellan två visuella medier och ett berättande eller visuellt och ett interaktivt medium. Eftersom denna uppsats fokuserar på det sistnämnda (från spel till film) berör jag endast den i texten. (Hutcheon. 2006. Sid. XIV & 38ff.) Vad som dock förefaller märkligt är det uppenbara utelämnandet av en kategori, nämligen adaptation mellan två berättande medier. Vid en första tanke kanske det inte verkar särskilt troligt att sådana uppstår, men det finns exempel på detta. Ett exempel är rollspelet *Wheel of Time* (2001) som är en adaptation från Robert Jordans fantasyepos med samma namn. Detsamma gäller åt andra hållet. *Vampire – the Masquerade* (1998) mynnande ut i den långa sviten av ”Clan novel”-böcker som var en adaptation från rollspelet. Det är därför relevant att betänka hur denna kategori av adaptationer går till närmare, eftersom det inte alls tas upp.

21 Nichols, Randy. 2008. ”Ancillary Markets – Video Games: Promises and challenges of an emerging industry” ur McDonald, Paul & Wasko, Janet (red.). *The Contemporary Hollywood Film Industry*. Blackwell Publishing, Malden. Sid. 133.

22 Hutcheon. 2006. Sid. 115, 126, 142f.

23 Hutcheon. 2006. Sid. 9, 173 & 177.

## 1.2. Syfte

Syftet med uppsatsen är att få insikt i hur narrativ förändras vid en adaption från spel till film. Det ämnar jag att göra genom att sätta temat i fokus, något som görs genom att sätta karaktärerna, hjälten såväl som skurken, i förgrunden av analysen.<sup>24</sup> Jag hoppas inte bara att föra en diskussion om det specifika förhållandet mellan ett original och dess adaption, utan även vilka strategier som är möjliga vid adaptationer till spel-film.

## 1.3. Material och avgränsning

Valet att göra en studie av adaption från spel till film gjordes eftersom det i nuvarande klimat blivit allt vanligare med sådana. Adaptioner har som sagt varit alltid funnits, men just spel-filmer är inte ett lika gammalt fenomen. Det har blivit mer aktuellt allt eftersom spelen i sig genomgått en narrativ utveckling, något som jag ämnar diskutera närmare under 2.3 *Mediespecificitet*. Vid val av analysobjekt anser jag det är relevant att titta på de mest framgångsrika exemplen, eftersom de titlar som är framgångsrika sätter en norm för andra. Genom att undersöka de mest lyckade adaptionerna är det troligare att vi finner strategier som kommer att användas vid andra adaptationer. Det innebär att jag fokuserade mitt val på de tio mest framgångsrika titlarna.<sup>25</sup>

Bland dem valde jag att göra en analys av *Resident Evil* (1996) och *Silent Hill* (1999). Skälen till det är flera. För det första tillhör spelen liknande genrer och har rönt stora framgångar, vilket gör det enklare att skönja liknande drag eller stora olikheter i adaptionerna, eftersom de från flera aspekter har liknande förutsättningar. För det andra är de gjorda relativt tätt inpå varandra, vilket gör studien mer relevant, då detta säger någonting om tiden då spelet såväl som filmen skapades. Jag anser att uppsatsen vinner på att specifikt kunna tala om möjliga strategier från samma årtionde hellre än att sprida dem över flera, eftersom jag inte gör en studie av hur adaptioner förändrats över tid. Istället vill jag utröna möjliga strategier i en modern kontext, vilket utesluter flera spel och filmer på listan. Slutligen motiveras urvalet också utifrån det material som praktiskt funnits tillgängligt för analys. För analysen av spelen har jag även hämtat hjälp från officiellt såväl som fanpublicerat material, som publicerats på sajten *GameFAQs* och flera videoinspelningar av personer som tagit sig igenom spelen från sajten *YouTube*.

---

<sup>24</sup> Hjälten är den traditionellt goda huvudrollen som berättelsen handlar om, medan skurken är hjältens motståndare som hon måste besegra. Jag hämtar de här definitionerna från de arketyper som Propp fastställt. Det här går jag djupare in på under 2.2.3. *Propps arketyper*.

<sup>25</sup> Box Office Mojo. 2009 *Video Game Adaption Movies*. <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=videogameadaptation.htm>. Från internet den 15 maj, 2009.



## 1.3.1. Resident Evil

I *Resident Evil* undersöker S.T.A.R.S.<sup>26</sup> Alfa Team försvinnandet av sitt Bravo Team. De finner deras kraschade helikopter och blir snart attackerade av blodtörstiga hundar. De söker skydd i en herrgård där Jill Valentine och Chris Redfield börjar undersöka vad som har hänt deras kollegor i Bravo Team. *Bilaga B* går djupare in på spelets handling. När *Resident Evil* (1996) kom kallades det för ”survival horror”, en beteckning som tagits från spelet som anses vara grunden till genren: *Alone in the Dark*.<sup>27</sup> *Resident Evil* var inte först, men kom att bli ett av de tre stora spelen inom survival horror-genren tillsammans med *Alone in the Dark* och *Silent Hill*. Spelet hade premiär 1996 då Capcom släppte det första spelet till Playstation och *Resident Evil* skulle komma att bli en av de mest lyckade och skrämmande spelserierna.<sup>28</sup> Visserligen har det förts fram kritik mot spelen, men den har nästan uteslutande rört sig om spelkontroll, inte att spelet saknat förmåga att skapa skräckstämning. Spelserien har blivit väldigt omtyckt hos såväl fans som kritiker, samtidigt som den dragit in mycket pengar till Capcom. Uppföljaren *Resident Evil 2* till Playstation är Capcoms näst mest sålda spel och hela serien deras mest sålda spelserie med en upplaga på 34,5 miljoner exemplar.<sup>29</sup> Det femte spelet, *Resident Evil 5* (2009) släpptes nyligen och Capcom har redan utropat det till en ”mega-hit”.<sup>30</sup> Hittills ska nästan 4,5 miljoner exemplar ha sålts, vilket för upp siffran till närmare 40 miljoner exemplar sammanlagt.<sup>31</sup> Mycket av spelets atmosfär etablerades tidigt med George A. Romeros filmsvit om zombier som började med *Night of the Living Dead* (1968). Han regisserade dessutom två reklamfilmer för *Resident Evil 2*. Det var därför inte särskilt förvånande när spelet skulle bli film, att Romero tog an sig det. Han skrev flera utkast till manus som påminde om originalet. I slutänden valde dock Capcom att ge honom sparken, eftersom de inte fann manus tilltalande.<sup>32</sup> Paul W. S. Anderson tog över och istället för att göra en trogen adaptation kastade han ut det mesta av spelets narrativ. Han menade att det var nödvändigt för att filmen skulle upplevas som skrämmande och att denna istället skulle ses som en prequel till spelen, alltså något som utspelade sig innan spelet.<sup>33</sup> Filmen fick inte särskilt bra kritik och Roger Ebert går så långt som att säga att han helst skulle velat lämna biosalongen.<sup>34</sup>

---

26 Special Tactics And Rescue Squad

27 Morrison, Bruce. *Virtual Frights And Delights Throughout Video Game History*.

<http://media.www.thetigernews.com/media/storage/paper863/news/2003/10/31/Timeout/Virtual.Frights.And.Delights.Throughout.Video.Game.History-1990586.shtml>. Från internet den 9 mars, 2009.

28 Morrison. 2003.

29 Bramwell, Tom. 27 maj, 2008. *SFII SNES is Capcom's best-selling game*. <http://www.eurogamer.net/articles/sfii-snes-is-capcoms-best-selling-game>. Från internet den 9 mars, 2009.

30 Graft, Kris. 8 maj, 2009. *Resident Evil 5, Street Fighter IV Drive Capcom Growth*. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=23541](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23541). Från internet den 15 maj, 2009.

31 Graft, Kris. 8 maj, 2009. *Resident Evil Series Life-to-Date Sales Hit 40 Milion*. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=23546](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23546). Från internet den 15 maj, 2009.

32 Computer And Video Games. 27 januari, 2001. *Resident Evil Film News*. <http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=16136&skip=yes> & TNMC. 2008. *Resident Evil*. <http://www.tnmc.org/gnews/residentevil.shtml>. Båda från internet den 15 maj, 2009.

33 Spong. 26 juni, 2001. *Resident Evil Director explains character and story line changes*.

[http://news.spong.com/article/1837/Resident\\_Evil\\_Director\\_explains\\_character\\_and\\_story\\_line\\_changes](http://news.spong.com/article/1837/Resident_Evil_Director_explains_character_and_story_line_changes). Från internet den 15 maj, 2009.

34 Ebert, Roger. 15 mars, 2002. *Resident Evil*. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20020315/REVIEWS/203150304/1023>. Från internet den 15 maj, 2009.

Trots kritiken drog filmerna in lite över 40 miljoner dollar och är den tionde mest lyckade filmadaptionen av ett spel.<sup>35</sup> *Resident Evil* blev till slut en succé och det kom två uppföljare, som dock tagit filmserien i en helt annan riktning än spelen. Det blev med andra ord inte den prequel som Anderson först talade om. Istället skapade man någonting annorlunda och helt eget utifrån spelets tema. Filmen handlar om Alice, en kvinna som arbetar för Umbrella men som lider av minnesförlust. När hon tillsammans med flera kommandosoldater tar sig in i The Hive, Umbrellas högkvarter, minns hon bit för bit sitt förflutna, samtidigt som hon blir varse vad som skett därnere. I *Bilaga D* finns en närmare beskrivning av filmens handling.

### 1.3.2. Silent Hill

*Silent Hill* handlar om den ensamstående fadern Harry, som tillsammans med sin dotter Cheryl är med om en bilolycka. När han vaknar upp är dottern försvunnen, men Harry tycker sig se dottern försvinna in i staden Silent Hill och beger sig efter henne. Det här är början på en surrealistisk mardröm för Harry. En mer detaljerad beskrivning återfinns i *Bilaga C*. Konami var ansvariga för spelet *Silent Hill* (1999), som släpptes tre år efter *Resident Evil*. En tid då *Resident Evil* var det hetaste skräckspelet på marknaden. Det var inte alls konstigt att många kom att jämföra de två. Recensionerna på *Absolute Playstation*<sup>36</sup> och *Game Revolution* visar hur en tidstypisk recension kunde se ut.<sup>37</sup> Det bör dock göras klart att även om spelen har en del likheter hade *Silent Hill* ett betydligt mer surrealistiskt narrativ, som mera bestod av psykologiskt betingad skräck än *Resident Evil*. *Silent Hill* har inte på samma tydliga sätt som *Resident Evil* en proveniens som går att spåra till en specifik film. Istället handlar det om intertextuella kopplingar till ett flertal narrativ i olika format. Några exempel är att namnen på de fiktiva personerna baseras på levande personer<sup>38</sup> och att motiv från kända narrativ förekommer i spelet.<sup>39</sup>

Filmen handlar om modern Rose som tar sin dotter Sharon till Silent Hill efter hon försökt ta sitt liv i sömnen och skrikit att hon ska hem till Silent Hill. De är med om en bilolycka där dottern försvinner och det får Rose att bege sig in i staden för att finna henne. I *Bilaga E* finns en detaljerad segmentering av handlingen. Både manusförfattare och regissör var väldigt noga med att spelets speciella stämning skulle översättas från spel till film.

---

35 Box Office Mojo. 2008.

36 *Absolute Playstation*. Februari, 1999. *Silent Hill – Review*. [http://www.absolute-playstation.com/api\\_review/rsilent.htm](http://www.absolute-playstation.com/api_review/rsilent.htm). Från internet den 15 maj, 2009.

37 Baldrick. 1999. *Game Revolution Review Page: Silent Hill*. [http://www.gamerevolution.com/oldsite/games/sony/adventure/silent\\_hill.htm](http://www.gamerevolution.com/oldsite/games/sony/adventure/silent_hill.htm). Från internet den 15 maj, 2009.

38 Translated Memories. 2009. *Book of Lost Memories*. <http://www.translatedmemories.com/bookpgs/Pg24-25SH1Character.jpg>. Från internet den 15 maj, 2009. Translated Memories är en hemsida skapad av fans, med material från en officiell bok som släpptes av speltillverkarna. Boken ger en förklaring till de bakomliggande händelserna i *Silent Hill*. Problemet med boken är inte att den är svår att få tag i (vilket den är), utan att den enbart finns utgiven på japanska. Translated Memories har dock översatt den till engelska och lagt ut texterna på sin hemsida, vilket gör dem tillgängliga för en större publik.

39 Translated Memories. 2009. *Book of Lost Memories*. <http://translatedmemories.com/bookpgs/Pg106-107.jpg>. Från internet den 15 maj, 2009.

De drevs av kärlek till spelet: skapelseprocessen var inte den vanliga mellan regissör och manusförfattare, utan istället som två spelare som delade idéer.<sup>40</sup> Filmens regissör Christophe Gans spelade spelet på en storbildsskärm för att visa sina medarbetare hur han ville att filmen skulle se ut.<sup>41</sup> Akira Yamaoka, som varit involverad i skapandet av både originalspelet och efterföljarna, flögs in under inspelningarna och har efteråt sagt att filmen i hans mening lyckades överföra stämningen väl. Faktum var att han hittade saker i filmen som kan komma att användas i framtida spel.<sup>42</sup> Filmen fick ett svalt mottagande hos kritikerna. Roger Ebert var en av dem och han beskrev filmen som visuellt vacker, men svårförståelig.<sup>43</sup> Ekonomiskt sett kan den däremot sägas vara en succé, då det är den sjunde mest inkomstbringande filmadaptionen av ett videospel och har dragit in nästan 47 miljoner dollar.<sup>44</sup>

## 1.4. Metod

För att göra en givande analys utifrån materialet har jag valt en retorisk metod som kallas för *narrative criticism* som tillvägagångssätt. Det är en metod där man med hjälp av åtta punkter skapar en övergripande insikt av analysobjektet.<sup>45</sup> Med hjälp av punkterna blottlägger man komponenter i berättelsen som annars är svåra att finna. Varje analys börjar med *målgrupp* (*audience*). Tanken med det här är inte att beskriva målgruppen för narrativet djupare, utan istället att presentera dess proveniens. Innan analysen går in på de olika elementen i spelet presenteras en historisk bakgrund och hur marknaden såg ut för liknande narrativ vid den aktuella tidpunkten. Avsikten är att ge en insikt i mottagarnas förförståelse för genre såväl som narrativ, utifrån vad som vid tiden fanns på marknaden.<sup>46</sup> Jag fortsätter sedan analysen med *händelser* (*events*). Det är händelser inom narrativet och består av *kärnor* (*kernels*) och *satelliter* (*satellites*). Jag går djupare in på vad det betyder i 2. *Teori*. Genom att klarlägga dessa får man fram ett narrativs struktur och essens. När det är färdigt går jag in på analysen av *karaktär* (*character*), eftersom jag är särskilt intresserad av protagonisten och antagonisterna. Här försöker man skapa en tydlig insikt i karaktärens viktiga attribut för att klargöra dess symboliska funktion i narrativet. Med *miljö* (*setting*) klargörs vilka platser som är viktiga för att genom det skapa en insikt i narrativets budskap och genre. Ett exempel på det tar Peter Hutchings upp i sin text *Genre theory and criticism*, där han tydliggör den återkommande tematiken i Western-genrens miljöer.<sup>47</sup>

40 Bettenhausen, Shane. 23 februari, 2006. *Silent Movie Interview: The Director's Cut*. <http://www.1up.com/do/blogEntry?bId=6605116&publicUserId=1002415>. Från internet den 15 maj, 2009.

41 Sheffield, Brandon. 2007. *Heaven's Night: An interview With Akira Yamaoka*. [http://www.gamasutra.com/view/feature/3281/heavens\\_night\\_an\\_interview\\_with\\_.php?page=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3281/heavens_night_an_interview_with_.php?page=1). Från internet den 14 maj, 2009.

42 Bettenhausen. 2006.

43 Ebert, Roger. 21 april, 2006. *Silent Hill*. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20060420/REVIEWS/60421001/1023>. Från internet den 15 maj, 2009.

44 Box Office Mojo. 2009. *Video Game Adaption Movies*. <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=videogameadaption.htm>. Från internet den 15 maj, 2009.

45 Foss, Sonja K. 2004. *Rhetorical Criticism (Third Edition)*. Waveland Press Inc. Long Grove.

46 Exempel på hur det kan appliceras återfinns i: Van Leeuwen, Theo. 2005. *Introducing Social Semiotics*. Routledge. London. Sid. 65.

47 Hutchings, Peter. 1995. "Genre theory and criticism" ur: Hollows, Joanne & Jancovich, Mark (red.). *Approaches to popular Films*. Manchester University Press. Manchester. Sid. 65 ff.

I uppsatsen fyller det här steget funktionen att se hur miljöerna relaterar till karaktärerna. Återfinns paralleller mellan miljö och karaktär? *Tidsmässigt förhållande (temporal relations)* fokuserar på hur tiden behandlas inom narrativet för att få insikt i den övergripande narrativa strukturen. Utspelar sig alla händelser tätt efter varandra eller förflyter det lång tid mellan dem? Utspelar de sig i kronologisk ordning eller ej? Genom att klargöra dessa punkter framgår den struktur skaparen valt och innebär att vi kan analysera varför valen gjordes. I uppsatsen kommer jag fokusera på hur kronologin påverkar skurken och narrativets mottagare.<sup>48</sup> En annan strukturell granskning som görs är *kausalt förhållande (causal relations)*. Det är vad vi brukar kalla för orsak-verkan och åskådliggör hur händelserna i narrativet skapas och som driver handlingen framåt. Är händelserna resultat av karaktärernas handlingar eller tvingas karaktärerna reagera på händelser som de ställs inför? Vilket segment av narrativet är det viktigaste för karaktären och varför? Eftersom det rör sig om två olika media som analyseras i uppsatsen blir punkten *berättarsätt (narrator)* viktig. Den handlar nämligen om hur ett narrativ förmedlas till mottagaren och hur denna upplever detta. Jag kommer här koppla det till termerna *omedelbarhet (immediacy)* och *hypermedialitet (hypermediacy)*, vilka jag beskriver närmare under 2. *Teori*. Den sista punkten är *tema (theme)* och handlar helt enkelt om det grundläggande budskapet i narrativet. Är det ”Ensam är stark?” eller kanske ”Ändamålen helgar medlen?”. De två exemplen är typiska teman. Eftersom uppsatsen fokuserar på hjältar och skurkar kommer en relation mellan dessa och temat att göras. Med hjälp av denna metod kan vi få fram information om såväl originalets som adaptationens bakomliggande drivkrafter, i synnerhet hos karaktären, för att därefter klarlägga skillnaderna mellan narrativet i två olika medier.

Överhuvudtaget kan just karaktärer sägas vara den viktigaste punkten, då jag instämmer i den neoformalistiska traditionen som menar att narrativet är väldigt beroende av karaktärerna, eftersom handlingen drivs framåt av dem.<sup>49</sup> Av det skälet har jag valt att inkludera Vladimir Propps arketyper för att konkret kunna diskutera karaktärerna i analysen. Eftersom jag talar om narrativ och genrer har jag även valt att ta upp begrepp som Steve Neale för fram om genrer och hur narrativ i dem ser ut. De och arketyperna presenteras närmare i kapitel 2. *Teori*. Med hjälp av metod och teori genomförs en analys av det fyra studieobjekten. Jag har applicerat de åtta punkterna på analysen och i kapitel 3. *Resultatredovisning* återfinns svaren tydligt strukturerade.

---

48 Jag använder ordet mottagare när jag åsyftar såväl spelare (spel) som tittare (film).

49 Bordwell, David. 1995. *Narration in the Fiction in Film*. Routledge. London. Sid. 157.

De har delats upp i två kategorier: spel och filmer. I varje kategori görs en jämförelse av resultaten för att tydliggöra likheter och skillnader. Det bör också tydliggöras redan här att jag sätter stort värde på regissörens och manusförfattarens intentioner. Jag har därför kompletterat analyserna med material från intervjuer som gjorts med dem om adaptationerna för att se hur de ställt sig till originalet. Skälet till att jag finner intentionerna är viktiga att ange är att de tillför en djupare insikt i förståelsen för analysobjektet. Vi får alltså ytterligare kunskap om vad för strategier som valts i och med att vi får kännedom om skaparnas intention. De intervjuer som jag hämtat information från redovisas i uppsatsen. I 4. *Diskussion och slutsats* ställer jag resultaten av analyserna mot varandra. *Resident Evil* redovisas först, därefter *Silent Hill*. Utifrån dessa diskussioner drar jag sedan slutsatser i förhållande till uppsatsens syfte.

## 1.5. Tidigare forskning

Det finns en hel del forskning om spel, varav en särskilt uppmärksammad del är den som rör huruvida de skapar ett våldsamt beteende hos spelare. Kurt Squire menar att den delen av forskningen egentligen inte försöker uppnå något annat än att skapa bevis för åsikten att det är farligt. Forskning som enligt Squire saknas i stor utsträckning är sådan som inriktar sig på hur och varför folk spelar spel.<sup>50</sup> Jag som väljer att göra min uppsats med fokus på sådana, får direkt svårigheter att finna material från tidigare forskare. Det bör dock sägas att det finns forskning om spel. Ett par exempel är Stewart Woods *Loading the Dice* (handlar om kommunikation inom inom sociala simulationsspel),<sup>51</sup> José P. Zagals och Amy Bruckmans *Novices, Gamers, and Scholars* (som handlar om hur spel kan användas i undervisning) och *Phasic Emotional Reactions to Video Game Events* av Niklas Ravaja et al. (som handlar om de psykologiska och fysiologiska effekterna av datorspelade).<sup>52</sup> Ett exempel på en forskningstext som lägger fokus på hur spel är centrala i våra liv i Seth Giddings *Walkthrough: videogames and technocultural form*, som hämtar sin teoretiska tradition från kulturvetenskap, mediastudier samt filmvetenskap. Den lägger dock inte fokus på narrativet, utan handlar istället om samspelet mellan spelaren, spelet och hårdvaran.<sup>53</sup> Diane Carrs *Play Dead* har faktiskt fokus på ett spel (*Silent Hill*), som den här uppsatsen också har som analysobjekt och berör även genre teorin.<sup>54</sup> Till skillnad från vad jag ämnar att göra ställer hon två spel (*Planescape Torment* och *Silent Hill*) mot varandra för att se hur de med sin speldesign påverkar förmågan att skapa genrens känsla hos spelaren.

50 Squire, Kurt. 2002. *Cultural Framing of Computer/Video Games*. <http://gamestudies.org/0102/squire/>. Från internet den 21 maj, 2009.

51 Woods, Stewart. 2004. *Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogame*. <http://www.gamestudies.org/0401/woods/>. Från internet den 12 juni, 2009.

52 Ravaja, Niklas et al. 2006. "Phasic Emotional Reactions to Video Game Events: A Psychophysiological Investigation" ur: *Media Psychology*, vol. 8.

53 Giddings, Seth. 2006. *Walkthrough: videogames and technocultural form*. <http://www.badnewthings.co.uk/papers/Walkthrough.pdf>. Från internet den 12 juni, 2009.

54 Carr, Diane. 2003. *Play Dead – Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*. <http://gamestudies.org/0301/carr/>. Från internet den 12 juni, 2009.

En av de viktigare verken anser jag vara *Remediation* av Jay David Bolter och Richard Grusin, vars begrepp jag använder mig av i uppsatsen. De diskuterar inte specifikt adaptationer från spel till film, men de talar väldigt mycket om de två mediernas olika egenskaper, exempelvis hur spelen hämtat konventioner från filmen. Wallin bygger vidare på den grund som Bolter & Grusin skapat. Han menar att spelen redan har passerat filmen som media på det ekonomiska planet och att det nu bara är en sak kvar för den att erövra; spel har ännu inte uppnått samma respekt som film av omvärlden. Wallin talar om en strategi för spelen att skapa respekt och det är genom adaptationer. Spelen strävar efter att göra sig själva mer legitima genom att efterlikna tidigare accepterade verk.<sup>55</sup> Enligt honom strävar spelen efter att få acceptans genom att adaptera andra medier, utöver det Bolter & Grusin talat om, och visar ett exempel på det med två spel-adaptioner av Peter Jacksons *Sagan om Ringen*-filmer. Det förekommer verk om hur saker adapteras till spel (som Wallins *Myth, Monsters and Markets*), men inte hur spel adapteras till film (eller andra medier heller för den delen). Att fokus ligger på hur man antingen kan studera spel som de är eller hur de strävar efter legitimitet genom andra medier (via adaptationer av original). Just den här avsaknaden av tidigare forskning om vad som sker vid en adaption från spel till andra medier anser jag gör den här uppsatsen relevant. Den tillför någonting till forskningen eftersom materialet kring sådan adaption är ytterst begränsat.

Det anses också att det ofta uppstår ett akademiskt problem när analyser görs av adaptationer: val av teori och metod hämtas från det vetenskapliga fält som adaptationen tillhör. Alltså, filmvetenskap för filmer, litteraturvetenskap för böcker och teori fokuserad kring ”new media studies” för digital media. Man riskerar att nyanser går förlorade eftersom man försöker passa in allt i en mall.<sup>56</sup> Jag har i denna uppsats valt att kombinera begrepp och teorier från forskning inom ”new media studies” såväl som filmvetenskap tillsammans med retorik för att undvika just den fällan.

---

55 Wallin, Mark Rowell. 2007. *Myth, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptions of The Lord of the Rings*. Från internet den 21 maj, 2009.

56 Wallin. 2007.

## 2. Teori

Det finns tre forskningsfält som känns viktiga för uppsatsen. Först krävs en viss insikt inom forskningen kring genrer, eftersom vi talar om hur två olika medier hanterar konventioner inom skräckgenren. Närbesläktat med genreforskningen är den narrativa forskningen. Eftersom uppsatsen handlar om just narrativ är den i alla högsta grad relevant för att vi ska kunna skönja skillnader mellan original och adaptation. Slutligen har vi forskningen kring det mediespecifika som är relevant eftersom uppsatsen fokuserar på just ”översättningen” från ett medium till ett annat. Jag tar i slutet av varje översikt av forskningsfältet upp ett par begrepp som jag kommer att använda mig av i 3. *Analys*.

### 2.1. Genreforskning

Låt oss börja med ordet genre. Vad betyder egentligen genre?

The word *genre* simply means order. As applied to artistic works, a genre is a type, class, or category of presentation that shares distinctive and easily identifiable features.<sup>57</sup>

Genre är ett sätt för oss att sortera narrativ i olika kategorier efter vissa element i dem. Varje genre har sina specifika drag och det är dessa drag som gör att enskilda texter kan kategoriseras i en genre. Vladimir Propp brukar tillskrivas rollen som den första strukturalisten inom den narrativa forskningen, eftersom han berör mycket av vad som definierar genre ur ett akademiskt perspektiv. Han inriktar sig på en särskild genre (den ryska folksagan) och talar mycket om dess funktioner för att komma åt ”genrens grammatik”. Han menar att berättelserna skiljer sig från varandra på ytan, trots att samma funktioner alltid finns där.<sup>58</sup> Propps funktioner inriktar sig visserligen på en specifik genre, men visar tydligt på hur varje genre har sina distinkta särdrag. Hur de än maskeras på ytan är kärnan densamma, oavsett berättelse. Mikhail Bakhtin kompletterar resonemanget med en tidsaspekt, då han menar att Propps tankar stämmer främst i fall då genrer härstammar från samma tidsperiod.<sup>59</sup> Det antyder att genrer inte nödvändigtvis är desamma i alla tider. Jag kommer att diskutera dessa särdrag längre fram i det här kapitlet under rubriken *Förväntningar och konventionella markörer*.

---

57 Silverblatt, Art. 2007. *Genre Studies in Mass Media – a Handbook*. M.E. Sharpe. Armonk. Sid. 3.

58 Duff, David (red.). 2009. *Modern Genre Theory*. Longman. London. Sid. 11ff.

59 Bakhtin, Mikhail. 2000. ”Epic and Novel: Toward a Methodology for the Study of the Novel” ur Duff, David (red.). *Modern Genre Theory*. Longman. London. Sid. 70.

Ursprunget till genreforskningen går visserligen att spåra ända tillbaka till Aristoteles, för att sedan egentligen inte ifrågasättas förrän under romantiken.<sup>60</sup> Det stora genombrottet inom forskningen ägde rum hos de ryska formalisterna då genrebegreppet fick en central roll. Huvuddragen kan sägas vara att genrer lever i så kallade kretslopp. Det finns givetvis andra åsikter på det här: Frankfurtskolan med Theodor Adorno och Max Horkheimer i spetsen menar att kultur inte förnyas av fri vilja, utan att allt är en industriell process där producenten dikterar villkoren.<sup>61</sup> Formalisterna menar dock att genren utvecklar sig när den nått en viss kvot av mättnad och ur mättnaden utvecklas en ny genre, för att så småningom även den fyllas och tvinga fram en ny genre. Nya genrer uppstår med andra ord inte för att skapa nytt innehåll, utan för att den gamla formen inte längre ger ”nya” möjligheter.<sup>62</sup> Ett exempel är spelgenren. I min uppsats *Skräckens ljud* går jag in på hur arkadspelen i början saknade narrativ, att spelen då endast handlade om att få konsumenterna att spela så mycket som möjligt. När genren förändrades så att arkadspelen fick en mindre roll och TV-spelen tog över förändrades de. De fick ett narrativ eftersom företagen inte längre fick betalt per spelomgång, utan istället för varje sålt exemplar. Den ekonomiska utvecklingen tvingade fram en ny sorts spel.<sup>63</sup> Det är med andra ord inte bara mättnad som driver skapandet av en genre.

Kanske den allra främsta insikten hos formalisterna var hur det trots allt finns en hierarki bland genrer, men att den alltid förändras. Genrer blev nu någonting som var under ständig utveckling. Istället för att placera in verken i statiska genrer, uppfattades de nu dynamiska och föränderliga.<sup>64</sup> Steve Neale är en av de absolut mest inflytelserika genreforskarna inom det filmvetenskapliga området och 1990 publicerade han artikeln *Question of Genre* som ytterligare tog fasta på det dynamiska med en genre. För Neale är en genre inte bara en film (eller narrativ eftersom jag väljer att se det i ett bredare perspektiv), det handlar också om tittarens förväntningar. Han använder begreppet *förväntningar* (*verisimilitude*) för att beskriva de drag som publiken förväntar sig av en genre.<sup>65</sup> Till exempel att skådespelare i en musikal plötsligt brister ut i sång. Neale menar att genre bäst kan förstås som en process. Han exemplifierar det med hur skräckgenren en gång i tiden behövde ett övernaturligt eller psykologiskt monster. När sedan *Halloween* kom så fanns i den en blandning av de två monstren; det var både övernaturligt och psykologiskt motiverat, vilket skapade en ny genre.

---

60 Genette, Gérard. 2000. ”The Architext” ur Duff, David (red.), *Modern Genre Theory*. Longman. London. Sid. 213. Se även Duff. 3f.

61 Stam, Robert & Miller, Toby. 2000. *Film and Theory – An Anthology*. Blackwell Publishers Inc. Oxford. Sid. 544.

62 Duff. 2000. Sid. 6f.

63 Jonsson, Robert. 2005. *Skräckens ljud – En komparativ ljudstudie av två mediers försök att skapa rädsla*. D-uppsats. Örebro Universitet. Sid. 19f.

64 Duff. 2000. Sid. 6f.

65 Vid en direkt översättning blir inte ordet *verisimilitude* förväntningar. En direkt översättning skulle snarare bli något i stil med sannolikhet, vilket inte blir en lämplig översättning på svenska. Efter inte ha kommit på en bra översättning på svenska har jag, istället för att använda den engelska termen, översatt det till förväntningar. Det fyller det syfte som Neale använder ordet för.



Senare när genren fått mängder av liknande filmer skedde en återgång till en psykologiskt driven skurk i slasherfilmer som *Scream* (1996).<sup>66</sup> Det här är det som jag ovan kallade för mättnad. Begreppet genre används inte bara inom forskningen, utan även av konsumenter och producenter. Filmer, spel och annan media kategoriseras i genrer då de marknadsförs, hyrfilmer ställs i genrer i videobutikens hyllor, böcker sorteras i sina olika genrer i bokhandeln, för att nämna blott ett fåtal exempel. I dagens konsumtionssamhälle är genre ett begrepp som underlättar för företag såväl som konsumenter. Den förstnämnda för att målinrikta sin produkt, den andra för att finna en produkt hon är intresserad av.

Den främsta och mest relevanta konflikten inom genreforskningen är den om genren är statisk eller dynamisk. Jag menar, precis som Neale, att genrer i allra högsta grad är dynamiska. Mottagarens förväntningar om konventionerna utgör en viktig del av vad som definierar en genre. Det här går emot formalisterna som är av en annan åsikt, även om de vände sig emot den statiska åsikt som Aristoteles en gång i tiden förde fram. Det känns rimligt, utifrån ovanstående motivering, att det sker en ständig utveckling av genren. Genrerna förnyas av marknadskrafter, inte för att bolagen dikterar nya villkor. De vill maximera sina vinster och det görs i samspel med konsumenterna. Publiken tröttnar på att se samma sak hela tiden, varför bolagen tvingas förnya genren för att locka dem till fortsatt konsumtion. Det i sin tur betyder inte man ignorerar *konventionella markörer*, snarare tvärtom. De spelar stor roll då en genre ska definieras i sin historiska samtid. Forskningen kan alltså inte använda sig av konventionella markörer från dagens skräckfilm på en film som gjordes på 30-talet och vice versa. Det första steget vid en genreanalys bör i så fall vara att kartlägga hur genren såg ut vid den tid då filmen skapades, alltså klarlägga dess proveniens. Med hjälp av det kan vi göra en djupare och mer rättvis analys.

### 2.1.1. Förväntningar och konventionella markörer

Neale använder begreppet förväntningar för att beskriva publikens förförståelse av en genre. Begreppet handlar om den överenskommelse som sker mellan skaparen av narrativet och publiken. Det beskriver med andra ord vad mottagaren kan förvänta sig för stämning från narrativet. Upplever vi en komedi ska vi börja skratta, medan en tragedi ska få oss att gråta.<sup>67</sup> Ser vi till de två aktuella medierna så finns det en del skillnader. Skräckfilmer, och då i synnerhet den postmodernistiska tradition som den här uppsatsen fokuserar på, strävar efter att skapa rädsla hos tittaren genom att anspela på dödsfall, det övernaturliga och/eller galenskap. Det gör den vanligen genom att skurken på något sätt bryter mot det mundana och vardagliga, vilket tvingar hjälten att acceptera en, för henne, helt ny situation för att överleva.<sup>68</sup>

---

66 Stam & Miller. 2000. Sid. 165.

67 Stam & Miller 2000. Sid. 158ff.

68 Pinedo. 2004. Sid. 90ff.

Inom spelens survival horror är förväntningarna något annorlunda. De hämtar sina konventioner från liknande förutsättningar, men låter karaktären ofta konfrontera ”fysiska” hot där spelaren måste styra karaktären genom farliga situationer såväl som att utsätta henne för ”mentala” prövningar, där spelaren måste använda sin tankeförmåga för att lösa problem. Allt detta drivs ofta framåt av karaktärens drivkraft att undersöka någonting, oavsett om det är ett öde hus eller i jakt på en försvunnen person.<sup>69</sup>

*Konventionella markörer (conventional markers)* handlar om de faktiska dragen i en genre.<sup>70</sup> Det är konkreta saker som skapar de förväntningar som mottagaren har på genren. Inom filmens skräckgenre (och då i synnerhet den som kan klassas som postmodern) är ett av de tydligaste dragen den ”sista kvinnan” (en kvinna som överlever alla hemspheter, men som skriker, blir medvetlös och jagas).<sup>71</sup> Andra saker är att hjälten är reaktiv (exempel finns i många filmer, såsom *Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Scream* (1996) och *Saw* (2004) för att ta några exempel), att slutet inte är helt lyckligt, utan att monstret överlever (*Friday the 13th* (1980) för att nämna ett exempel).<sup>72</sup> För spelens survival horror-genre är den kanske tydligaste konventionella markören den ständiga resurshandling spelaren måste göra. Hon måste bestämma sig för om det är värt att bekämpa monstret nu eller spara ammunition till senare i spelet. Utöver det krävs också att hon löser pussel och gåtor för att komma till nya områden.<sup>73</sup> Andra exempel är att fasta kameravinklar används för att skapa en känsla av att inte kunna se varifrån faran kommer.<sup>74</sup> Jag planerar att använda mig av såväl förväntningar som konventionella markörer för att i analysen kunna tala om de specifika genredrag som narrativen har uppvisat.

## 2.2. Narrativ forskning

När forskningsfältet kring genren är klarlagd, är det dags att gå in djupare och betrakta det enskilda verket i en genre. För att göra så är det relevant att se vad som skrivits tidigare om den narrativa forskningen. Enligt Berger är ett narrativ en berättelse (*story*) som berättar om något som har skett eller något som sker. De filmvetenskapliga och neoformalistiska forskarna David Bordwell och Kristin Thompson instämmer i att ett narrativ måste berätta en händelse för oss.<sup>75</sup> Båda förutsätter att ett narrativ har ett sammanhang. Seymour Chatman är inne i liknande banor, men är tydligare i sitt kriterium för ett narrativ; ett narrativ måste ha händelser och karaktärer som binds samman av orsak och verkan som sker i tid och rum.<sup>76</sup>

69 Janelle. 2007. Se även: Wikipedia. 2009. *Survival horror*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Survival\\_horror](http://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror). Från internet den 7 juni, 2009.

70 Stam & Miller. 2000. Sid. 157ff.

71 Clover, Carol. 1991. ”Hennes kropp – han själv: Om det delade könet i huggfilmerna” ur: *Filmbäfte* 73-74. Sid. 110f.

72 Pinedo. 2004. Sid. 99f.

73 Janelle. 2007. Se även: Wikipedia. 2009.

74 Bramwell, Tom. 31 januari, 2003. *X-Files survival horror this summer*. [http://www.eurogamer.net/articles/article\\_47335](http://www.eurogamer.net/articles/article_47335). Från internet den 22 maj, 2009.

75 Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2001. *Film Art – an Introduction, 6th Edition*. McGraw-Hill. New York. Sid. 59.

76 Chatman, Seymour. 1980. *Story & Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. Ithaca. Sid. 21.

Marie-Laure Ryan utvecklar det resonemanget med att ett narrativ måste utgöras av tre saker: en värld fylld av personer och föremål, någonting sker utifrån vad som är en icke rutinmässig händelse för personerna och slutligen måste det finnas en koherens som gör det möjligt att förstå narrativet.<sup>77</sup> Narrativ är med andra ord ett händelseförlopp som förmedlas genom ett mediums specifika möjlighet, där personers handlingar i en värld vars logik vi kan acceptera och förstå skildras. När vi talar om logik bör vi även ha omedelbarhet och hypermedialitet i åtanke och de termerna beskrivs längre fram i det här kapitlet.

Utöver skeendet har varje narrativ en början, en mitt och ett slut. En berättelses handling börjar aldrig vid en slumpmässig tidpunkt, utan det rör sig alltid om en medveten, planerad start av författaren. Samma sak gäller för slutet: det föregås av ett klimax och avtoning, istället för att bara upphöra i sitt berättande.<sup>78</sup> Med andra ord, handlingen utgörs av olika, medvetet valda komponenter. Det här går jag djupare in på under rubriken *Kärnor och satelliter* i detta kapitel. För Berger är inte fotografier eller målningar narrativ, eftersom de avbildar ett ögonblick i tiden. Det är först när flera sådana kombineras och visar ett förlopp som de blir till ett narrativ.<sup>79</sup> Ryan instämmer och utvecklar det hela med att påstå att spel har ett narrativ.<sup>80</sup> Jag vill dock göra en invändning här och förtydliga att hennes resonemang enligt mig inte är helt hållbart, vilket jag går in på närmare under rubriken *2.3. Det mediespecifika*.

Ett av de största namnen inom den narrativa forskningen är Vladimir Propp och hans forskning kring de ryska folksagorna. Propp var inte den första som förde fram idéer kring narrativ, men han anses vara den som skapade dagens narratologi.<sup>81</sup> Propp hängav sig åt studier av narrativets former och strukturer som komponenter i ett system och deras relation till varandra. Det centrala tanken i hans verk är att funktioner är det mest grundläggande i alla narrativ. Berger menar att Propps funktioner förhållandevis enkelt kan överföras till andra genrer än den ryska folksagan utan större problem.<sup>82</sup> I uppsatsen kommer jag att applicera en av Propps funktioner i en modern kontext när jag analyserar spelet såväl som filmen. Den funktion jag använder mig av är några av hans arketyper, vilket jag beskriver närmare under rubriken *Propps arketyper*.

---

77 Ryan, Marie-Laure. 2004. *Narrative across Media – The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press. Lincoln. Sid. 8f.

78 Aristotle. 2001. "The Poetics" ur: Mcquillan, Martin (red.). *The Narrative Reader*. 2000. Routledge. New York. Sid 41. Se även: & Bordwell & Thompson. Sid. 68-70. Det ska här sägas att början, mitt och slut inte måste vara kronologiska, utan kan vara uppbyggda omkring narrativa händelser, där slutet av filmen utspelar sig före dem i början. En sådan film är *Pulp Fiction* (1994).

79 Berger. 1997. Sid. 6f.

80 Ryan. 2004. Sid. 10f.

81 Duff. 2000. Sid. 13.

82 Berger. 1997. Sid. 24f.

## 2.2.1. Kärnor och satelliter

Alla narrativ består av händelser som antingen kategoriseras som kärnor eller satelliter. Kärnor är stora händelser som är viktiga för att föra narrativet framåt, ofta i form av ett vägval som påverkar handlingen väsentligt, vilket Chatman exemplifierar med att Akilles antingen kan ge upp sin kvinna eller vägra acceptera förlusten. Skulle en kärna försvinna skulle narrativet förlora sin koherens och bli oförståeligt. Satelliter i sin tur är element i en berättelse som inte fyller samma viktiga funktion. Istället för vägval handlar det om att utveckla konsekvenserna av en kärna. Den är inte nödvändig, utan kan helt strykas utan att ett narrativ blir oförståeligt. Det bör påpekas att det ingalunda betyder att en satellit bör strykas. Trots allt fyller den en funktion i narrativet, att skildra berättelsen på ett nyanserat sätt.<sup>83</sup>

Forskningen kring kärnor och satelliter är huvudsakligen centrerad kring äldre media som litteratur, även om det inte är några problem att applicera denna på andra medier som innehåller narrativ. Chatmans bok *Story and Discourse*, där begreppen presenteras, har till och med undertiteln *Narrative Structure in Fiction and **Film*** (min fetmarkering). Det kan först verka intressant att se hur begreppen kan appliceras på interaktiva narrativ såsom spel, eftersom alla inte är överrens om att spel har ett narrativ.<sup>84</sup> När vi talar om spelets narrativ menar jag att det finns ett återkommande drag inom narrativt drivna datorspel idag. Kärnor utgörs främst av animerade filmsekvenser som gör att handlingen drivs framåt, medan spelaren är passiv. Satelliter däremot utgörs främst av delar där spelaren är aktiv och ”spelar sig fram” till nästa kärna.<sup>85</sup>

## 2.2.2. Omedelbarhet och hypermedialitet

Hur skapas egentligen känslan av att det narrativ vi tar till oss faktiskt känns trovärdigt, logiskt och koherent? Bolter & Grusin introducerar i boken *Remediation* två olika strategier för detta: omedelbarhet och hypermedialitet. Ett narrativ som strävar efter att skapa en trovärdig, logisk och koherent världsbild använder sig av omedelbarhet. Handlingen presenteras på ett sätt som av mottagaren upplevs som om det pågick för tillfället. Hon blir en del av narrativet utan att tänka på att det rör sig om fiktion. *Omedelbarhet* strävar efter att osynliggöra det medium som narrativet visas genom. Dess syfte är helt enkelt att ge oss ett narrativ, utan att påminna oss hur det förmedlas.<sup>86</sup>

---

83 Chatman. 1980. Sid. 53ff.

84 Jag går djupare in på det här under rubriken 2.3. *Det mediespecifika* där jag slår fast att ett spel har ett narrativ.

85 Givetvis finns det undantag. I *Resident Evil 4* finns det exempelvis filmsekvenser där spelaren tvingas trycka en knappkombination när anvisningar kommer upp på skärmen för att denna inte ska leda till ett avslutat narrativ (game over). I dessa fall blir filmsekvenserna inte passiva, utan aktiva.

86 Bolter, Jay David & Grusin, Richard. 2002. *Remediation – Understanding New Media*. MIT-Press. London. Sid. 6.

Ett konkret exempel på ett narrativ som använder sig av omedelbarhet är filmer där vi placeras mitt i en händelse och där kameran fångar ”verkligheten” i nuet. Vi placeras i en situation och ser världen genom kameralinsen och får därmed illusionen av att det vi för tillfället ser är verkligt, något som filmen i sin tur ärvt från fotografikonsten. Bolter & Grusin menar att människan idag har tagit det ett steg längre. Med hjälp av datorer har nya strategier skapats för att uppfylla illusionen.<sup>87</sup>

Det för oss in på det hypermediala, som är raka motsatsen till omedelbarhet. Här serveras vi narrativ på ett sätt som framhäver mediet de presenteras genom. Vid första ögonkastet kan det verka som om narrativets illusion av en ”riktig” värld bryts, eftersom mottagaren inte längre är ”mitt i narrativet”. Det är dock inte självklart. För hypermedialitet betyder inte att vi externaliseras från narrativet – istället internaliseras vi i narrativet med externa medel. Det handlar helt enkelt om ett pendlande mellan att påverka narrativet och att betrakta det.<sup>88</sup> Ett konkret exempel på det är att många spel har möjligheten att byta ur vilken vinkel vi upplever spelet. I filmen är det bestämt var kameran befinner sig och därmed vad åskådaren ska se, medan det i spelet bestäms av spelaren själv.<sup>89</sup> I spelen är interaktiviteten ett tydligt drag på hypermedialitet, eftersom det låter spelaren påverka till exempel hur narrativet slutar. När spelaren påverkar narrativet genom att använda sig av spelets gränssnitt växlar hon ständigt mellan att använda det och att uppleva narrativet, som sedan berättas som en konsekvens utifrån spelarens val.

Generellt kan det alltså sägas att filmen domineras av omedelbarhet, medan spelet präglas av hypermedialitet. Det betyder dock inte att respektive medium alltid är begränsat till dem. Filmen kan präglas av hypermedialitet när den bryter mot den norm som tittarna är vana vid. Idag anses normen i vårt västerländska samhälle vara Hollywood-stilen, där klipp sker mellan personer och miljöer i rytm till scenen. Ett exempel på normbrott är när filmen använder sig av ovanliga kameravinklar eller klipptekniker, som då påkallar uppmärksamhet eftersom tittaren är ovan vid det. Bolter & Grusin exemplifierar detta med hur Hitchcock skildrar Scotties höjdrädsla med en subjektiv kameravinkel i filmen *Vertigo* (1958). Eftersom det är ovanligt bryter det normen för Hollywood-stilen, där man inte försöker att dra uppmärksamheten till mediet som narrativet förmedlas igenom.<sup>90</sup>

---

87 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 25f.

88 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 33. Se även Manovich. 2001. Sid. 83.

89 Manovich. 2001. Sid. 84.

90 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 150.

För spel kan det pendla från hypermedialitet till omedelbarhet när de försöker skapa en total immersion hos spelaren genom att dölja mediet. Ett grundläggande sätt är försöken att skapa spel som blir alltmer lika vår värld, vilket blivit en möjlighet tack vare att spelen i dag är tredimensionella och alltmer fotorealistiska. Det har gjort att spelen närmar sig de konventioner filmen använder sig av och idag förekommer ofta filmsekvenser i spel – inte bara i början och slutet, utan även mitt i. Särskilda tekniker för att underlätta immersionen i spelet förekommer till exempel i First Person Shooters (FPS), som inte visar karaktären spelaren styr, utan istället låter spelaren se genom dennas ögon (P.O.V.).<sup>91</sup> Spelaren får på så sätt uppleva situationen genom egna ögon och få en känsla av omedelbarhet där de påverkar miljön.

Det finns dock många likheter mellan film och spel, tack vare att de remedierar varandra. De har exempelvis en liknande utveckling från att vara en attraktion i sig till att få allt djupare narrativ.<sup>92</sup> Precis som filmen har hämtat inspiration från teatern för att utvecklas, har spelen hämtat inspiration från filmen, menar Lev Manovich.<sup>93</sup> Det i sig är inte anmärkningsvärt; ny media försöker alltid efterlikna äldre, eftersom acceptansen av det äldre mediet innebär en högre transparens.<sup>94</sup> Det är för övrigt därför som det är svårare att uppnå omedelbarhet än hypermedialitet just när mediet är väldigt nytt. Publikerna är ovan vid den nya medieformen refererar de istället till hur saker och ting framställts tidigare.<sup>95</sup>

### 2.2.3. Propps arketyper

För att kunna göra en analys som inriktar sig på protagonister och antagonister krävs förståelse för vad detta är. För att underbygga och definiera dessa begrepp har jag valt att utgå från de funktioner som Propp anser att arketyper fyller, eftersom de är tydliga och vedertagna. Protagonisten är vad Propp klassar som *hjälten* (*hero*). Hjälten är ofta en symbol för en del av samhällets positiva värderingar under en särskild tidsperiod (ofta återkommer till exempel hjältemod som ett sådant attribut). Det här betyder dock inte att hjälten alltid följer samhällets regler. Hon kan bryta mot dem om det hjälper henne att vinna. Det är just segern, särskilt om den sker mot en mäktigare skurk, som gör henne till en hjälte.<sup>96</sup> Hjälten följer främst vad hon finner moraliskt rätt, inte vad samhället anser. Chatman för ett resonemang i sin bok *Story & Discourse* som kan tillämpas på Propps arketyper. Det bygger på att det finns tydliga goda och onda motpoler, vilket ofta passar in på klassiska berättelser.<sup>97</sup>

---

91 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 91.

92 Manovich. 2001. Sid. 47 & 85f. Se även Bolter & Grusin. 2002. Sid. 24. Jag har tidigare skildrat spelens proveniens gentemot filmens i Jonsson (2006).

93 Manovich. 2001. Sid. 82.

94 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 45

95 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 37. Ett exempel är hur när fotografikonsten var ny så upplevdes ett foto på en person som något konstgjort. Man var då medveten om mediet eftersom det var nytt. När man idag ser ett foto på en person är inte mediet längre lika tydligt, eftersom vi vant oss vid det. Istället för att se fotografiet, ser vi istället personen på bilden.

96 Propp, Vladimir. 1984. *Theory and History of Folklore*. University of Minnesota Press. Minneapolis. Sid. 26f.

97 Chatman. 1980. Sid. 88f.

Jag är medveten om att alla inte tycker att narrativ längre kan delas upp i motpoler, men jag har valt att göra det eftersom jag anser att det är något som analysobjekten uppvisar. Det är därför jag väljer att använda mig av de motsatspar som Berger presenterar utifrån Propps definitioner. Det innebär att motpolen till hjälten är *skurken (villain)*.<sup>98</sup> Skurken är med andra ord hjälten raka motsats: denna är vanligen mäktigare än hjälten på något sätt (antingen genom rikedom, inflytande eller fysisk kapacitet, för att nämna några exempel). Denna kan följa lagarna när det passar hennes syften, men står egentligen för dess totala motsats. Det finns ytterligare ett motsatspar som jag vill nämna i förbigående eftersom jag refererar till dem i analyserna. Det är *medhjälparen (helper)* och *hantlangaren (henchman)*. Den förstnämnda är knuten till hjälten medan den andra tillhör skurken. Båda fyller funktionen i narrativet att bistå sin ”mästare” på något sätt: medhjälparen bistår hjälten i kampen mot skurken, medan hantlangaren hjälper skurken genom att bli ett hinder för hjälten. Eftersom det förekommer i några analyser vill jag presentera begreppen redan här, även om det inte är dem som står i fokus för analysen.

## 2.3. Det mediespecifika

Eftersom spel såväl som film är två olika medier är det nödvändigt att föra en diskussion kring skillnaderna mellan dem. Jag presenterar i det här avsnittet hur digital media, fokuserat på spel, fungerar och relaterar gentemot äldre media, vilket i uppsatsen utgår från film. Jag kommer att presentera de tekniska såväl som användarmässiga skillnaderna mellan dem, innan jag avrundar med en diskussion kring spelens möjlighet till narrativitet utifrån den akademiska debatt som förts omkring det.

Spel tillhör vad Manovich kallar för ”new media”, vilket kan beskrivas i termer av fem principer: *binär kod (numerical representation)*, *modularitet (modularity)*, *automation*, *kulturell kodning (cultural transcoding)* och *variabilitet (variability)*. Binär kod innebär att alla nya medier kan beskrivas som en programmerbar matematisk funktion. Spelen baseras med andra ord på en kod som utgörs av en kombination av ettor och nollor, vilket filmen inte gör.<sup>99</sup> Modularitet innebär att digital media består av många separata komponenter som kombineras till ett slutresultat. En av komponenterna kan enkelt lyftas ur produkten och ändå fortsätta fungera, till skillnad från äldre media. Det går inte att skära bort ljudet från en filmremsa utan att förstöra filmen, men det går att programmera bort ljudet i ett spel utan att göra det ospelbart. Det här visar på en tydlig materiell skillnad mellan äldre media och digital media.<sup>100</sup>

---

98 Berger. 1997. Sid. 43f.

99 Manovich. 2001. Sid. 27. Film kan däremot kan den konverteras till det formatet om den digitaliseras.

100 Manovich. 2001. Sid. 30f.

Den kulturella kodningen innebär att digital media består av två lager: det kulturella lagret och datalagret. Det kulturella lagret utgörs av den upplevelse vi erbjuds: det vill säga hur ett narrativ förmedlas med förväntningar och konventionella markörer genom omedelbarhet eller via hypermedialitet. Datalagret påverkar inte innehållet i vad som förmedlas, utan begränsar istället en aspekt av våra förväntningar utifrån den nuvarande tekniken.<sup>101</sup> För att förtydliga med ett tidigare exempel: vi förväntar oss inte en helt fri interaktivitet i ett spel, utan accepterar rälsten eftersom vi vet att det idag är omöjligt att skapa total frihet på grund av tekniska begränsningar. Genom den binära koden och modulariteten skapas förutsättningar för automation. Principen handlar om att en produkt inte längre skapas av en människa, utan genereras automatiskt av datorer. Exempelvis kan ett spel automatiskt skapa stora mängder träd för att de tillsammans ska bli en skog. Träden görs inte individuellt av människor, utan skapas av binära formler som visuellt skapar bilden av en skog. Det här förekommer även i filmer i mindre utsträckning, då till exempel den enorma klonarmén i *Star Wars Episode II: Attack of the Clones* (2002) var masskapad under liknande omständigheter. Skillnaden mellan användningen i film och datorspel ligger dock i AI:n. I spel programmeras karaktärer till att ha ett eget medvetande och agera utifrån vissa riktlinjer, vilket gör det möjligt för spelaren att uppfatta personen som levande och interaktiv på ett sätt som inte förekommer i film.<sup>102</sup> Faktum är att det redan pågår försök att inte bara skapa enskilda personer som automatiskt skapas genom binära formler, utan hela städer fulla av invånare som har eget liv. Det svenska spelföretaget Avalanche har kommit långt i utvecklingen av ett sådant projekt, vilket kommer att levandegöra spelen ytterligare gentemot filmen.<sup>103</sup>

Även variabilitet är en förlängning av binär kod och modularitet. Äldre media fungerade på så vis att text, bild och/eller ljud fysiskt sammanfogades med varandra för att nå ett slutresultat. Digitala medier fungerar inte så, utan slutresultatet kan modifieras utifrån användarens egna val.<sup>104</sup> Med hjälp av tekniken tilläts ett nytt sätt att forma upplevelsen. I spel kan spelare exempelvis påverka narrativet redan från början genom att välja svårighetsgrad. Det bestämmer exempelvis hur många och farliga fiender spelaren möter i narrativet. Vissa spel, som *Silent Hill*, har flera alternativa slut. Visserligen är det för dagens filmer inte ovanligt med bonusmaterial på DVD-skivan, dock är det inte samma sak eftersom det är DVD-skivan snarare än filmen som ger möjligheten till det, medan det i spelet finns naturligt inbyggt i narrativet.

---

101 Manovich. 2001. Sid. 45ff. Jag skriver en aspekt, eftersom det finns vissa konventioner i den narrativ strukturen, oavsett vilket medium det berättas i, samtidigt som det finns vissa förväntningar på den tekniska begränsningen i ett medium. När vi ser en film förväntar vi oss inte att känna lukter och när vi spelar ett spel förväntar vi oss få styra karaktären.

102 Manovich. 2001. Sid. 32f.

103 Wiborgh, Thomas. 2008. "Lavinfara: Episod VI" ur *Level, nummer 25*. Reset Media AB. Stockholm. Sid. 54ff. De talar där om hur en hel stad ska genereras automatiskt med många invånare. De ska äta, sova och ta bilen till jobbet – alltså, leva helt vanliga liv. De ska inte behöva programmeras av en speltillverkare, utan det sker helt genom principen automation.

104 Manovich. 2001. Sid. 36ff.



Sedan finns möjligheten att spelet, till skillnad från filmen, stödjer olika narrativ: både *Resident Evil* och *Alone in the Dark: The New Nightmare* (2001) är exempel på det. Båda erbjuder spelaren möjligheten att välja mellan två roller och få uppleva ett narrativ som skildras olika beroende på vilken karaktär de väljer. Ytterligare en sak spelaren kan göra i exempelvis *Resident Evil*-serien är att byta kläder på huvudrollsinnehavaren i spelen. I det senaste spelet, *Resident Evil 5*, kan spelaren till och med byta färgfilter så att hon till exempel kan spela i svartvitt istället för färg. Samma möjligheter att förändra filmens narrativ finns inte.

### 2.3.1. Operationer

Ovan beskrevs fem olika sätt som äldre och digitala medier skiljer sig. Olika delar i sig reglerar hur programvaran som digitala media består av utformas, vilket i sin tur reglerar arbetssättet. Manovich presenterar tre olika sätt som spelaren förhåller sig till när hon ställs inför ett spel och en film, nämligen *urval* (*selection*), *kompositering* (*compositing*) och *fjärrhandling* (*teleaction*).

Ser vi till urval handlar det om skillnaden mellan när mediernas olika produkter kan anses vara ”färdiga”. Filmen anses av tittarna vara färdig efter post-production, eftersom det är vad de vill se. Ingen större möda läggs ned på hur den visas från bolagen, utan istället går marknaden mot en standardisering i form av biosalonger med surroundljud. Rollen som skapare ligger enbart i filmens färdigställande, inte i ”utställandet”. Spelet däremot skapas i allra högsta grad tillsammans med spelaren, som när de klarat av spelet anser det färdigt.<sup>105</sup> Varje spel förväntas vara ha variabilitet och därmed göra spelaren delaktig i skapandet av handlingen utifrån hennes val.<sup>106</sup> Spelaren är aktiv i sina val under upplevelsen av narrativet, medan tittaren är passiv under narrativets gång.<sup>107</sup> Filmen är bestämd hur den upplevs, medan spelets slutgiltiga utformning ligger i användarens händer utifrån spelets variabilitet.

Kompositeringen handlar om hur de olika komponenterna inom digitala media sammanfogas till en helhet av användaren. En film använder sig av bild, ljud och effekter för att skapa en helhet och levereras i ett färdigt skick till tittaren. Ett spel i sin tur har inte bara dessa komponenter, utan de måste också sammanfogas till en egen helhet av spelaren för att uppnå ett färdigt resultat.

---

105 Manovich. 2001. Sid. 130.

106 Manovich. 2001. Sid. 120

107 Det här är ett något förenklat resonemang. Inom kulturvetenskapen (cultural studies) finns det en omfattande diskussion där man menar att tittaren är aktiv eftersom hon tolkar vad hon ser och skapar egna tankar kring det. Begreppet encoding/decoding som Stuart Hall myntade är värt att nämna här. När jag i texten använder mig av ordet passiv menar jag dock fysiskt passiv, inte mentalt. När man ser en film sitter man stilla, medan en spelare är aktiv då hon styr karaktären och ofta rör sig med kroppen.

Filmen har traditionellt satts samman genom montage som skapats av (fysiska) klipp, medan det har ersatts av andra, digitala, metoder i datorspel.<sup>108</sup> Eftersom det tar lång tid och mycket processorkraft att rendera en hel bild i ett spel delas renderingen upp i flera olika processer som genererar sakerna var för sig. Träden skapas till exempel för sig själva i en process samtidigt som himlen renderas i en annan. Sedan sätts allt ihop till den bild som spelaren ser.<sup>109</sup> Allt det här sker medan spelaren styr karaktären i spelet och förändras hela tiden utifrån spelaren val och förstärker därmed urvalet. Sättet som respektive medium sammanfogas kommer att påverka vår uppfattning om dem enligt Manovich. En film är tvådimensionell, medan ett spel är tredimensionellt.<sup>110</sup> Just att miljön är i tre dimensioner gör att det underlättar vid modifikationer av en scen eller av objektet i sig, samtidigt som det ökar möjligheterna till interaktion med miljön för spelaren på ett sätt som inte filmen erbjuder tittaren.<sup>111</sup>

Slutligen har vi fjärrhandlingen, vilket handlar om hur spel används på ett sätt som inte är möjligt för film: att se och påverka något på avstånd. Filmen tillåter dig visserligen att se men inte påverka något, vilket spel gör direkt när det upplevs.<sup>112</sup> Juul instämmer att det finns en skillnad mellan hur medierna upplevs. När filmpubliken ser en film spelas den upp framför dem just nu, men de får aldrig känslan att de kan påverka utgången av handlingen, vilket spelarna däremot tror sig kunna.<sup>113</sup> Det här är vad jag kallar för interaktivitet.<sup>114</sup> Film är en passiv upplevelse eftersom mottagaren inte påverkar utgången av handlingen. Den enda form av interaktion som förekommer är att stanna eller starta filmen, vilket inte bidrar till interaktion med narrativet. Spel använder sig av fiender som erbjuder spelaren motstånd. Fienden har en AI som är programmerad att handla inom vissa parametrar, vilket erbjuder vissa utmaningar för spelaren. Ju mer utvecklade spelen är, desto ”smartare” handlar AI:n och utgör därmed ett större hot eftersom fienden blir svårare att besegra. Fienden kan ibland till och med lära sig spelarens anfallsmönster och kontra det. Spelet har även möjligheter att skapa alternativa handlingar utifrån spelarens val. Filmen saknar den sortens interaktivitet. Vissa skulle vilja hävda att filmen kan vara interaktiv och hänvisa till *The Outbreak* (<http://www.survivetheoutbreak.com/>). Skaparna kallar den själva för en interaktiv film. I filmen följer man en persons upplevelse då en zombieepidemi bryter ut och tittaren tvingas att göra ett flertal val under filmens gång.

---

108 Manovich. 2001. Sid. 143.

109 Manovich. 2001. Sid. 136f.

110 Värt att notera är att det givetvis finns spel som är tvådimensionella, precis som vissa filmer har gjorts i 3D. De handlar dock mer om undantag än regel nuförtiden.

111 Manovich. 2001. Sid. 140. I rättvisans namn ska det sägas att gränsen mellan film och spel rörande kompositering idag är mindre än den var för 10 år sedan. Som tidigare nämnts i den här uppsatsen remedierar de olika medierna varandra, vilket gör att de genomgår en ständig utveckling.

112 Manovich. 2001. Sid. 165ff.

113 Juul. 2001.

114 Min användning av termen interaktivitet skiljer sig något från Manovichs definition. I hans mening är interaktivitet ett dåligt begrepp, eftersom det är alldeles för stort och kan innefatta för mycket. Han menar exempelvis att datorer, i förlängningen då även spel, per definition alltid är interaktiva eftersom man trycker på knappar och därmed saknar mening. (Manovich. 2001. Sid. 55f.) Det är i min mening inte konstigt att interaktivitet blir alltför brett som begrepp enligt hans definition. När jag talar om interaktivitet i denna uppsats syftar jag istället på möjligheten att påverka spelets narrativ.

Manovich skulle hävda att det inte är filmen som är interaktiv, utan istället att den är interaktiv eftersom den presenteras på nätet, vilket i sig är digital media. På Internet Movie Database (IMDB) presenteras *The Outbreak* inte heller som film, utan som spel. Där skiljer sig presentationen från den på deras hemsida, men det hypermediala förmedlandet bär i själva verket mer likheter med spel. Interaktiviteten finns inte i själva filmen, utan istället är det mediet som filmen förmedlas genom som erbjuder detta. Ett alternativ skulle vara att helt enkelt se den interaktiva filmen som en eget medium med rötter i filmen, men som remedierat spelen och skapat sin egen mediaform. Kort och gott, Manovich menar att spelaren har möjligheter att påverka både förutsättningarna för spelets narrativ och själva narrativet, vilket inte en person som ser en film kan göra.<sup>115</sup>

De tre kategorierna hänger ihop, vilket gör att det kan vara bra med ett ytterligare förtydligande av dem. Urval handlar om hur spelaren förväntas vara en aktiv deltagare i narrativet istället för en passiv mottagare och därmed bli dess skapare. Där filmen har en regissör, manuskribent eller producent som ses som skaparen, är det spelaren som blir berättelsens skapare. Kompositering handlar om hur spelarens interaktion med narrativet på teknisk väg sammanfogar narrativet. Fjärrhandling handlar om hur spelaren påverkar narrativets förutsättningar med sin interaktion. Det skiljer sig från urval genom att det inte handlar om förväntningar, utan om hur interaktionen konkret går till. När nu skillnaderna för både de tekniska och användarmässiga delarna för medierna redovisats är det dags att rikta in oss på huruvida spelet kan anses besitta ett narrativ eller ej.

### 2.3.2. Narrativ

Som jag nämnde under rubriken 2.2. *Narrativ forskning* är det inte alla narratologer som tycker att spel har narrativ. Det finns även forskare inom digital media, ludologer, som menar att spel inte kan inneha narrativ. Den åsikten har orsakat en konflikt med narratologerna, som anser att spel faktiskt har narrativ, och har delat forskningsfältet i två grupper. Av den anledningen vill jag tydligt klargöra hur diskussionen inom fältet ser ut för att själv kunna bilda mig en egen uppfattning om ett spel kan anses ha ett narrativ. Kärnpunkten i diskussionen ligger i spelarens möjlighet att påverka handlingen och därmed anses ha frihet att göra vad hon vill. Påverkar det spelets möjlighet att ha ett narrativ?

Jesper Juul menar att narratologerna främst har tre skäl som grund till att spel ska räknas som narrativa, nämligen: 1) allt kan räknas som narrativ (till exempel skulle en vägbeskrivning kunna räknas som ett narrativ), 2) spel har narrativa bakgrunder och inledningar och 3) spel delar vissa attribut med traditionella narrativ.

---

<sup>115</sup> Manovich. 2001. Sid. 44.

Ludologerna i sin tur menar att 1) spel inte är en del av den narrativa traditionen som omfattas av filmer, litteratur och teater, 2) tidsaspekten fungerar annorlunda i spel än i andra narrativ samt 3) sambandet mellan mottagaren och en film/bok/pjäsa är annorlunda än mellan spelaren och ett spel.<sup>116</sup> Juul tar själv ställning för ludologerna och han är inte ensam. Han erkänner att det finns likheter mellan spel och narrativ, men menar att skillnaderna är för stora för att spel ska kunna betraktas som narrativa.<sup>117</sup> Narratologen Marie-Laure Ryan drar samma slutsats som Juul och säger att spel kan använda narrativa inslag för att locka in spelare, men kan inte vara narrativa i sig, eftersom det används på ett annorlunda sätt i litteraturen eller filmen.<sup>118</sup> Men adaptationer från en film eller ett spel då? Det måste väl innebära att spelet får ett narrativ? Juul menar att så inte är fallet och hänvisar till *Star Wars* (1983), där han exemplifierar sitt ställningstagande med att spelet inte är identiskt med filmen. Faktum är att han säger att det skulle vara omöjligt att förstå att det handlade om Stjärnornas krig om inte titeln varit densamma.

Här tycker jag kritiken från dem som inte anser att spel har narrativ faller. De letar exempel som sträcker sig alldeles för långt tillbaka i tiden och därmed inte känns relevanta. De väljer helt enkelt spel som stödjer deras tes, istället för att problematisera sin kritik. Juul väljer till exempel *Space Invaders* (1977) och *Star Wars* (1983) för att bevisa att spel inte är narrativa, för att sedan i förbifarten nämna att det finns undantag.<sup>119</sup> Jag menar att det är ett grovt misstag att hämta exempel från över tre decennier sedan och ignorera all utveckling som skett sedan dess inom spelindustrin. Det är inte konstigt att det är svårt att finna samhörighet mellan Stjärnornas krig-filmerna och *Star Wars*-spelet när spelets grafik är enkla streck på en svart bakgrund och tekniken att skapa ett givande narrativ inte fanns.<sup>120</sup> Idag talas det om fotorealistiska miljöer i spel och det är inte alls svårt att se ett visuellt och narrativt samband mellan original och adaptation. Dessutom använder adaptationer från film till spel ofta filmklipp från förlagan – *The Spiderwick Chronicles* (2008) och *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* (2008) är några exempel. Spelet följer filmens handling tämligen väl, även om det adderar ytterligare information i form av nya uppdrag för spelaren. Jan Simons instämmer att Juuls slutsats är orimlig. I dagens samhälle är datorspel ett naturligt komplement till andra medier, såsom film.<sup>121</sup>

---

116 Juul, Jesper. 2001. *Games Telling stories? - A brief note on games and narratives*. <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Från internet den 27 mars, 2009.

117 Juul. 2001.

118 Ryan. 2004. Sid. 10.

119 Juul. 2001.

120 Filmen utvecklades från cinema of attraction till att bli narrativt, en utveckling som jag anser även gäller för datorspelen idag. Jag diskuterar det närmare i Jonsson (2006). Värt att påpeka är att jag inte anser att alla datorspel nödvändigtvis är narrativa, men det är å andra sidan inte heller alla filmer (jfr. *Akryls* [2002]). Utöver det finns det en teknisk likhet mellan dem: filmen skildrade realism i början genom vissa tekniker, t.ex. genom att skapa ett djup i bilden, vilket senare förlorade sin betydelse till förmån för andra tekniker, t.ex. färg. Samma sorts utveckling återfinns inom datoranimationen, där man gått från en serietidningsestetik till de fotorealistiska animeringarna av idag. (Manovich. 2001. Sid. 189f.)

121 Simons, Jan. 2007. *Narrative, Games, and Theory*. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>. Från internet den 27 mars, 2009.

I fallet med *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* filmades till och med exklusiva scener för spelet under filminspelningen och i *The Spiderwick Chronicles* får vi spela med karaktärer som endast hade en liten biroll i filmen. På så sätt utökas handlingen och visar delar som inte syntes i filmen. Det känns orimligt att utgå från att det skulle utesluta mediet från att vara narrativt, istället för att som Simons tolka det som att vi får ett annat perspektiv på själva narrativet. Simons är dock inte ensam, även Manovich beskriver spelen som ”interaktiva narrativ”. Det bör dock påpekas att han gör en tydlig uppdelning mellan spel som innehåller ”interaktiva narrativ” och simulatorer (som exempelvis flygsimulatorer för blivande piloter), för att visa hur de upplevs annorlunda.<sup>122</sup>

En annan möjlig indelning som skulle kunna göras mellan spel är ”tävling” och ”underhållning”. I den förstnämnda kategorin skulle jag hålla med Ryan om att spelen inte alltid är narrativa, utan snarare har narrativa tendenser. Spel som *Pong* och *Star Wars* handlar om att nå ett mål (t.ex. få högst poäng), inte att få ett slut. Det här innefattar till exempel också många av dagens sportspel, som till exempel *Virtua Tennis 3*. Det är alltså främst den här typen av spel (*Pong* och *Virtua Tennis 3*) som ludologerna vänder sig till för att rättfärdiga sin forskning. Den andra kategorin skulle snarare motsvaras av de nyare spelen, där narrativet är ytterst drivande, som i *Planescape: Torment* (1999) eller *Mass Effect* (2007). Dessa spelar man för att bli underhållen och en del av den upplevelsen är just den narrativa komponenten.

Jan Simons menar att ludologerna missar målet med sina studier. Eftersom deras forskningsfält är nytt krävs att de skapar ett eget område och det gör de främst på narratologernas bekostnad. De försöker maximera sitt inflytande genom att attackera en etablerad disciplin för att skapa en egen nisch. Attacken mot den narrativa forskningen känns enligt Simons aningen missriktad, eftersom ludologernas egna termer främst är hämtade från den narrativa forskningen och på så sätt binder ludologin till narrativen, trots angreppen mot den.<sup>123</sup>

Det här är ett argument för ludologerna att datorspel inte innehåller ett narrativ, men Manovich tolkar det på ett annat sätt. Han anser att det finns ett narrativ, men att spelaren endast aktiverar delar av det.<sup>124</sup> Narrativet existerar dock redan (är inprogrammerat i spelet) och är därmed definierat redan från början, oavsett hur spelarna upplever det. Ett relevant begrepp att nämna här är socialsemiotikens begrepp *ram* (*frame*). Ramen är ett sätt ”att rama in och binda samman, men också dela upp och hålla isär”.<sup>125</sup>

---

122 Manovich.2001. Sid. 210.

123 Simons. 2007.

124 Manovich. 2001. Sid. 128.

125 Ekström och Moberg. 2008. Sid. 29.

Ser vi till de spel som tidigare i det här avsnittet omnämnts besitta narrativ (som *Planescape: Torment*, *Mass Effect* och analysobjekten) framgår det tydligt att det är strategier som spelbolagen använder sig av: spelaren ska känna att spelets narrativ inte är fastslaget och att de har total frihet att göra vad de vill. För att göra det använder de sig av ramar: karaktären kan inte röra sig vart som helst, utan begränsas till ett specifikt område med exempelvis väggar eller skog som inte går att ta sig förbi. Karaktären kan inte säga vad som helst i spelet, utan en ram sätts av ett fåtal möjliga dialogalternativ. Används ramarna rätt läggs spelarens fokus på vad de kan göra och inte på vad de förhindras att göra. Känslan av frihet är dock illusionär och handlar om hur väl bolaget lyckats med sin inramning. Att då säga att spelet saknar möjlighet till narrativ bara för de lyckats med sin inramning är inte särskilt rimligt. Dels finns det en teknisk begränsning vad en spelare kan göra i spelet, dels kan även en filmtittare bli helt uppslukad av filmen på liknande sätt som en spelare. Juul talar snarare om hur en person tar till sig narrativet, vilket inte berör det faktum att narrativ finns i såväl film som spel.<sup>126</sup>

Jag menar utifrån ovanstående att spel kan besitta ett narrativ och att spelarens möjlighet att förändra en sådan narrativitet är en illusion.<sup>127</sup> Faktum är att så länge datorspel har ett narrativ kommer det inom överskådlig framtid alltid handla om en illusionär sådan. De tekniska möjligheterna gör helt enkelt att spelen begränsas. Ett exempel är *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) som brukar betraktas som ett spel med stor frihet för spelaren. Spelaren är inte låst till ett narrativ: hon kan välja mellan en uppsjö av uppdrag i världen istället för huvuduppdraget. Avgränsningarna är dock uppenbara, eftersom konversationerna är begränsade till några få val och det går inte heller att resa till länder utanför världskartan, för att nämna några exempel. Det här är avgränsningar som måste göras för att utvecklarna någonsin ska bli klara med spelet, för att det ska få plats på en fysisk DVD-skiva och för att inte uppdragen ska bli alltför lika (och därmed tråkiga för spelaren). Den här avgränsningen blir ännu tydligare om vi tittar på spel som *Resident Evil* och *Silent Hill*. Jag skildrar ett exempel på hur avgränsning sker i *Resident Evil 4* (2005) i boken *Mediernas språk* (Ekström, 2008) och kallar företeelsen för ”räls”. Det handlar som en liknelse med hur ett tåg tar sig mellan två platser: det finns endast en väg dit, men på vägen dit kan man alltid njuta av utsikten. Spel handlar med andra ord inte om en fullständig frihet för spelaren att skapa sina egna narrativ, utan istället om illusionen av total interaktivitet inom ramarna för spelets narrativ.

---

126 Juul. 2001.

127 Jag talar här främst om de spel som strävar efter att vara narrativa och erbjuda spelaren en intressant berättelse. Exempel på sådana spel skulle vara *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Mass Effect* och *Planescape: Torment* som alla kan delas in i kategorin ”underhållning” som tidigare nämnts i det här avsnittet. Givetvis finns det spel där det narrativa saknas eller inte är intressant, så som *Pong* och *Virtua Tennis 3*.

### 2.3.3. Narrativa skillnader mellan film och spel

Så hur ter sig narrativ i olika medier? De medier jag valt att ta upp är film och spel. Innan jag går djupare in på dem vill jag dock ta upp ett annat av Bolter & Grusins begrepp, nämligen *remediering* (*remediation*). De menar att varje medium remedierar, vilket betyder att varje medium har sina särskilda drag, men att de samtidigt också lånar drag från varandra och integrerar dem i sin egen mediaform. Det gör att de därmed delar drag i syfte att försöka skapa narrativ med en känsla av omedelbarhet eller hypermedialitet.<sup>128</sup> I sin bok undviker Berger att ta upp spel som ett medium med en förmåga till ett narrativt förmedlande. Huruvida det beror på platsbrist eller okunskap framgår inte, men andra har begått misstaget att peka ut spel som ett icke narrativt medium. Ryan skriver att ett spel *”is not ”a narrative” in the sense that a novel or a film can be.”*<sup>129</sup> Jag förstår resonemanget, för en gång i tiden var spelen inte alls narrativa. I *Skräckens ljud* går jag in på just den narrativa utvecklingen hos spel, ett spår som jag även följer i denna uppsats. Det finns nämligen ett flertal paralleller mellan spelens och filmens utveckling. Båda härstammar från attraktionen och spektaklet, snarare än en narrativ dramaturgi. Utvecklingen för spelen har dock precis som filmen gått kraftigt framåt från att vara en attraktion till att besitta ett narrativ.<sup>130</sup> Spelen har tagit tillvara på filmens narrativa struktur och remedierat den.<sup>131</sup>

Film är ett audiovisuellt medium. Både öga och öra får ta del av filmen även om synen är det dominerande sinnet, något som blivit väldigt tydligt för mig under tidigare arbeten.<sup>132</sup> Det finns fyra element som används för att förmedla ett narrativ i en film, nämligen: mise-en-scene, kinematografi, klipp och ljud. Mise-en-scene inbegriper saker som miljö, kostym, smink, rörelse och skådespel. Det kan beskrivas som förmedlandet av det visuella.<sup>133</sup> Kinematografin behandlar bilden och närliggande aspekter kring den, till exempel vilka vinklar och hur långa scenerna är.<sup>134</sup> Klipp handlar däremot om rytmen i filmen och hur den skapas i olika relationer genom medvetna val.<sup>135</sup> Ljud handlar om att genom olika sorters strategier skapa effekter.<sup>136</sup> Musik däremot används för att skapa en sublim påverkan av våra känslor, till exempel genom att få oss rädsla.<sup>137</sup>

---

128 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 65.

129 Ryan. 2004. Sid. 10

130 Jonsson. 2005. Sid. 19f. Fenomenet kallades för ”cinema of attraction” och spel som *Pong* skulle kunna kallas för ”computer games of attraction”.

131 Bolter & Grusin. 2002. Sid. 47.

132 Jonsson. 2005.

133 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 156ff.

134 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 193ff. Man kan även använda ordet ”framing” här, vilket blir en form av begränsning av ett narrativ på samma sätt som ett datorspeletsinteraktion i stort sett kan beskrivas som illusionär. Jag nämner det längre fram vid beskrivningen av narrativ hos spel.

135 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 249ff.

136 Bordwell & Thompson. 2001. Sid. 291ff.

137 Jonsson. 2005. Sid. 10f.

Precis som filmen är datorspelet ett audiovisuellt medium. Den stora skillnaden ligger istället i (illusionen av) interaktiviteten i narrativet.<sup>138</sup> Den hypermediala känslan som spelaren får av interaktionen med narrativet är vad som separerar spelet från filmen. Exempelvis då huvudrollen i spelet rör sig i en miljö som en vanlig person, genom att spelaren trycker på knappar och spakar på en spelkontroll. Givetvis är det här i realiteten inte alls fråga om en total interaktivitet, utan snarare om en upplevd sådan. Det är vad Brenda Laurel kallar för representationer av verkligheten.<sup>139</sup> Egentligen är det ett slutet system med endast ett fåtal verkliga val.<sup>140</sup> Faktum är att somliga vill gå så långt som att säga att spelen inte ens är interaktiva, utan blott har drag av det, eftersom spelen har en tydlig narrativ struktur.<sup>141</sup> Både filmen och spelet försöker dock få sin mottagare att känna sig engagerad i narrativet och därigenom skapa sympati för karaktärerna. Det är värt att påpeka att jag nu utgår från spel och filmer där det finns både narrativ och karaktärer som man kan identifiera sig med, inte spel som *Pong* eller filmer som *Akryls*. Film och spel försöker båda skapa en illusion av verklighet med liknande medel (såsom klipp och ljud för att ta några exempel), tankar som även stöds av Manovich.<sup>142</sup> Skillnaden mellan de två medierna är med vilka medel de försöker skapa illusionen hos mottagaren. Generellt kan filmen som medium sägas sträva efter omedelbarhet medan spelet istället försöker skapa en hypermedial känsla. Som Manovich säger:

Cinema, the printed word, the human-computer interface: Each of these traditions has developed its own unique way of organizing information, presenting it to the user, correlating space and time, and structuring human experience in the process of accessing information.<sup>143</sup>

Alla medier har sitt eget sätt att framföra ett narrativ. Givetvis gäller det inte bara förmedlingen av narrativet, men eftersom uppsatsen fokuserar på det är det den aspekten som granskas närmare.

---

138 Jag sätter "illusionen av" inom parentes, för spel är aldrig helt interaktiva. Istället strävar de efter att göra en inramning av spelet som skapar en känsla av att det är interaktivt. Begreppet kallas för frames och härstammar från socialsemiotiken. Jag diskuterar räls och gränsdragning närmare i Jonsson, Robert. 2008. "Exempel 1: Resident Evil 4" ur Ekström, Mats. *Mediernas språk*. Liber. Malmö.

139 Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. 1998. Addison-Wesley Publishing Company, Inc. Reading Sid. 10.

140 Alexander, John. 1999. *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction*. Stockholms Universitet. Stockholm. Sid. 33.

141 Newman, James. 2002. *The Myth of Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogame*.  
<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>. Från internet den 21 maj.

142 Manovich, Lev. 2005. *Image Future*. [http://www.manovich.net/DOCS/image\\_future.doc](http://www.manovich.net/DOCS/image_future.doc). Från internet den 19:e maj 2008.

143 Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. The MIT Press. Cambridge. Sid. 72



## 3. Analysen

I detta kapitel redovisar jag vad som framkommit i mina analyser. Analyserna har gjorts utifrån en kodnyckel baserad på den retoriska metoden narrative criticism. Kodnyckeln finns återgiven i *Bilaga A*. Det gjordes efter att jag sett igenom de fyra narrativen ett flertal gånger. Sedan gjordes en segmentering för varje analysobjekt, som återfinns i *Bilaga B*, *Bilaga C*, *Bilaga D* och *Bilaga E*. Med hjälp av segmenteringen kunde jag sedan konkret bearbeta punkterna tills jag kom fram till en slutsats. Mina slutsatser återfinns här redovisade vid varje punkt. Först presenteras resultatet från analyserna för de två spelen och avrundas med en jämförelse mellan respektive spel. Samma sak görs sedan med de båda filmerna, vilket sedan leder fram till mina slutsatser om analyserna i *4. Diskussion och slutsats*.

Vid analysen av spelen bör det påpekas att konventionella markörer antingen inte fanns eller var förhållandevis nya. *Resident Evil* var med och etablerade många av dem och *Silent Hill* hjälpte till att förankra dem ytterligare. Jag har trots det valt att tala om konventionella markörer eftersom jag vill ställa dem mot resultatet av filmens analys. Hade jag gjort en analys mellan flera olika spel inom survival horror från olika tidsperioder hade det utgjort ett stort problem, eftersom fokus då legat på de konventionella markörernas förändring över tid. Då jag nu använder de konventionella markörerna för att göra en mer konkret analys kan detta inte sägas utgöra en komplikation.

### 3.1. Spelen

#### 3.1.1. Resident Evil (1996)

**Målgrupp:** *Resident Evil* anses vara spelet som etablerade genren survival horror. Survival horror var någonting nytt när spelet släpptes och hade inte samma tydliga målgrupp som genren har idag. Det fanns därmed inga tydliga förväntningar hos målgruppen eftersom det ännu saknades konventionella markörer för genren.<sup>144</sup> Utan konventionella markörer som talade om för spelaren hur interaktiviteten skulle hanteras kunde det ha blivit ett fiasko. Många spel gick nämligen ut på att besegra fiender, vilket inte alls är huvudsaken inom survival horror. Spelaren saknade med andra ord förväntningar på hur hon skulle hantera interaktiviteten i spelet. Trots det, eller kanske just därför, kom spelet att lägga grunden till en av Capcoms mest framgångsrika skapelser.

---

<sup>144</sup> Värt att påpeka är att *Resident Evils* narrativ inte är unikt. Hur zombierna skildras, tillsammans med ett samhällskritiskt budskap, är saker som introducerades på 60-talet tack vare George A. Romeros *Night of the Living Dead* (1968).

Originalspelet är Capcoms femte mest sålda titel och spelet lade grunden för deras mest framgångsrika franchise.<sup>145</sup> Spelet nådde alltså en bred publik, långt större än vad Capcom vågat hoppats på. Att *Resident Evil* var ett av de första survival horror-spelen är en bidragande faktor till att det blivit så framgångsrikt och innebar också att flera av genrens konventionella markörer kunde skapas.

**Händelser:** Överlag får spelaren spendera mest tid på att springa runt i herrgården och undersöka saker istället för att se de filmsekvenser som finns. Mycket av det är dock satelliter och inte alls nödvändiga för den övergripande handlingen. Kärnorna finns i segment 1-2, 4, 9, 19-23, 28-29, 31-33, 36, 39-40, 44, 48 och 51-59. Du finner dem i *Bilaga B*, men kan sammanfattas på följande sätt:

S.T.A.R.S. Alfa Team ska finna sitt försvunna Bravo Team. S.T.A.R.S. står för Special Tactics And Rescue Service och är en del av Raccoon Citys polismyndighet. När de hittar Bravo Teams helikopter blir de attackerade av mordiska hundar, vilket tvingar dem att söka skydd i en herrgård. Väl därinne har en av de överlevande medlemmarna ur gruppen försvunnit. När ett skott hörs eka i huset beger sig hjälten för att undersöka det.<sup>146</sup> Hjälten finner den första zombien som äter på liket av en ur Bravo Team. Undersökningen fortsätter och snart finner man den döende Richard Aiken, även han från Bravo Team. Tack vare fynden får karaktären insikt om att saker och ting inte är vad de verkar vara. Chris möter Rebecca för första gången. Konstigheterna blir värre då karaktären konfronteras med en jätteväxt efter att man lämnat herrgården för att undersöka en närliggande byggnad. Chris blir fångad av växten och får då Rebeccas hjälp.

Efteråt möter karaktären Wesker, Alfa Teams ledare, som säger till henne att bege sig tillbaka till herrgården. Väl tillbaka behöver Chris rädda Rebecca ur en livsfarlig situation. Det går inte lång tid innan karaktären attackeras av en jättelik orm, samma som dödade Richard. Under stridens våldsamma förlopp har golvet slagits sönder och ett hål skapats. Jill möter Barry Burton som ser till att hjälpa henne ned. Under utforskandet av gångarna finner hjälten den första MO-disken. Jill stöter återigen på Barry här nere och har ett kort samtal med honom. Hjälten finner sedan Enrico, ledaren för Bravo Team, som berättar att någon förrått dem innan han skjuts ihjäl. Efter att karaktären tagit sig vidare från underjorden till ett hemligt forskningslaboratorium har hon funnit ytterligare två MO-diskar.

---

<sup>145</sup> Bramwell. 2008.

<sup>146</sup> *Resident Evil* använder sig av ett upplägg där man får välja mellan två karaktärer innan man börjar spela. Dessa är Jill Valentine och Chris Redfield. I texten kommer jag använda benämningen ”karaktär” när jag syftar på båda.

I laboratoriet ställs hjälten mot Wesker, som visar sig vara spelets skurk. Jill får hjälp av Barry, medan Chris får sällskap av Rebecca. En strid mot Tyrant, en varelse skapad genom ett biologiskt vapenexperimentet, äger rum och då denne är besegrad hörs larmet att herrgårdens självförstörelsessekvens har aktiverats. Med hjälp av MO-diskarna och en nyckel tar sig hjälten in och befriar sin partner, innan de tillsammans tar sig ut. Väl ute tvingas de bekämpa Tyrant en sista gång, innan de kan ta sig ombord på helikoptern och se herrgården sprängas i luften. De har överlevt och flyger nu till säkerheten.

Utifrån kärnorna ser vi att Chris såväl som Jill har relativt lika upplägg på sina narrativ. Båda hamnar i herrgården där de söker sanningen om vad som hänt med Bravo Team. Fokus i spelets narrativ ligger helt enkelt i deras jakt på sanningen om vad som hänt och att se till att hotet hejdas.

### **Karaktär:**

**Chris Redfield och Jill Valentine – hjältar.** Båda karaktärerna tillhör S.T.A.R.S. Alfa Team och har i uppdrag att utreda vad som skett med deras Bravo Team. Båda är tack vare sitt yrke kapabla att ta hand om sig själva, även om båda emellanåt kräver hjälp (Jill i segment 33 och Chris i segment 11, samt 21-22). De är typiska hjältar som stöter på problem som de löser. Deras drivkraft är initialt att finna Bravo Team (segment 1), men när de fastnar i herrgården och inser vad som hänt fördjupas deras drivkraft. Det handlar inte längre om att finna Bravo Team, eftersom de är döda. Nu handlar det istället om att ta reda på vad som hänt. Vilka krafter ligger bakom Bravo Teams död och vilka har släppt lös den ondskan som finns i herrgården? Hjältarna blir en förlängning av det som de representerar, nämligen lagväsendet. Sanningen måste fram och de skyldiga måste hejdas eftersom de brutit mot lagen.

**Albert Wesker – skurk.** Albert Wesker är ledare för S.T.A.R.S. Alfa Team och är hjältarnas chef. Efter att man sökt skydd i herrgården är det han som har befälet. Försöker spelaren undvika att uppleva segment 4 och återvända kommer Wesker beordra dem att utforska det (vilket gör att ramen här blir tydlig). Eftersom han har auktoritet som chef lyder man. Därefter möter man inte honom särskilt ofta i spelet innan slutet, bortsett från segment 23 där hans auktoritet återigen blir tydlig. Under utforskningarna finner man bevis på att någon inom S.T.A.R.S. är en förrädare och arbetar för Umbrella – Enrico tror i segment 40 till och med att det kan vara Chris. Det här är dock planteringar för att Wesker är förrädaren och om spelaren utforskar tillräckligt mycket i satelliterna är det även möjligt att misstänka honom och hans band till Umbrella Corporation, som ligger bakom zombieepidemin.

Har spelaren lyckats lista ut sambandet mellan Umbrella och Wesker ställs hon dock inför ytterligare en överraskning i segment 51, där det framgår att han ämnar stjäla Umbrellas forskning för egen räkning. Det blir då tydligt att Wesker är skurken vars planer hjältarna måste överlista.

Weskers drivkraft är hunger efter makt såväl som profit. Utåt sett har han hög status och är mycket anförtrödd eftersom han är ledare för Alfa Team. Det här är dock ett falskt antagande eftersom hans agenda inte är att hjälpa hjältarna. Tvärtom. Där Umbrella visserligen ligger bakom att monstren släppts fria, är Wesker den som manipulerar hjältarna och utnyttjar situationen för egna syften. Han är där för att stjäla Umbrellas forskning och gynna sig själv. Från att i början ha framstått som en av de goda, visar han sig vara den egentliga fienden istället för Umbrella. Wesker blir en symbol för hur förtroende och ledarskap kan användas som kamouflage för att gynna sig själv istället för andra.

**Miljö:** Ser vi till satelliterna utspelas mesta delen av tiden i herrgården, då spelaren söker efter olika nycklar och heraldiska märken för att ta sig vidare (med andra ord, vad som med tiden kom att bli typiska konventionella markörer för genren). Sett till kärnorna utspelar sig cirka 1/3 av segmenten i herrgården, 1/3 i ett hemligt forskningslaboratoriet och den sista 1/3 på andra platser i spelet. Det är med andra ord en ganska jämn fördelning av kärnorna mellan herrgården och laboratoriet där Umbrella bedriver sin forskning. Tillsammans fyller de funktionen att visa upp Umbrellas natur: den yttre fasaden som allmänheten ser och deras sanna natur, som de håller dold.

Herrgården är den yttre fasaden för Umbrellas verksamhet. Herrgårdar symboliserar tradition och rikedom, och har ofta en anrik historia bakom sig. Det är saker som stämmer in på bilden Umbrella vill visa upp. Nu är herrgården dock invaderad av monster, vilket skulle kunna ses som att någon gjort intrång bakom Umbrellas fina fasad. Forskningslaboratoriet visar upp Umbrellas sanna natur: profithunger och avsaknad av samvete. Just att kärnorna är jämnt fördelade mellan platserna förstärker bilden av att båda delarna av Umbrella är lika väsentliga. Det yttre fasaden är viktig för att hålla sanningen dold. Just den här dubbelheten finns även hos skurken Albert Wesker, en av Umbrellas anställda. Han har ett ansikte utåt för deras räkning som ledare för S.T.A.R.S, men visar sig sedan ha en egen, dold agenda. Platsen blir inte bara en symbol för Umbrella, utan även för skurken.

**Tidsmässigt förhållande:** *Resident Evil* använder sig av ett linjärt narrativ, utan någon form av återblickar eller klipp till andra platser.<sup>147</sup> Information om vad som hänt tidigare ges genom dialoger eller anteckningar som finns på de olika platserna. Det hela utspelar sig i juli 1998, vilket klargörs direkt i segment 1 med text och eftersom spelet använder sig av ett kronologiskt berättande sträcker sig inte händelsen mer än över natten. Det är natt då man anländer till herrgården och morgon då man åker iväg med helikoptern i segment 59. Capcom har helt valt att lägga fokus på att skapa en känsla av närvaro i spelets värld hos spelaren genom att inte göra klipp bort från hjälten. Spelaren upplever världen helt och hållet genom hjältens ögon under en kort och intensiv period, vilket i viss mån förstärker känslan av omedelbarhet.

**Kausalt förhållande:** Fokus ligger alltid på hjälten spelaren kontrollerar och det är ytterst sällan som det sker klipp till händelser på en annan plats. Undantaget är segment 26, där introduktionen av en ny varelse används som skrämseffekt. Just att skaparna valt att sätta fokus på hjälten visar tydligt på att hjältens upplevelse av narrativet är viktigt.

Kärnorna utgörs främst av filmsekvenser (cirka 2/3), medan de interaktiva momenten endast utgör 1/3.<sup>148</sup> De interaktiva kärnorna utgörs antingen av strider, där spelarens skicklighet avgör om hjälten ska överleva eller inte och interaktiva moment som drivs av variabilitet (val med en narrativ påverkan om hur lyckligt slutet blir). Det innebär att även om *Resident Evil* använder sig av variabilitet (kärnor som kräver aktiva val), är ändå majoriteten beroende av den kulturella kodningen (filmsekvenser som skapar en tydlig räls för hur narrativet ska formas). Variabiliteten avgör endast marginellt hur slutet kommer att förändras, även om avsaknaden av ”rätt” val av spelaren inte kan resultera i det lyckligaste slutet.<sup>149</sup> Försöker man ignorera valen finns visserligen möjligheten att överleva med hjälten, men då kommer alla andra karaktärer att dö. Med andra ord, inom den ram som Capcom skapat utifrån en kulturell kodning finns fortfarande möjligheten att påverka narrativet, även om företaget i slutändan själv tydligt prioriterar ett specifikt val som det korrekta. Det görs genom att de efter att man klarat av spelet ger ett betyg på hur väl man har lyckats. Det slut som jag förutsätter i segmenteringen är det som de rankar högst.

---

<sup>147</sup> Med ett undantag, i segment 26.

<sup>148</sup> Segment 20, 22, 29, 32, 36, 44, 48, 52, 54, 56 och 58

<sup>149</sup> Det finns ett par olika slut, även om de i mycket liknar varandra. Skillnaderna ligger i om herrgården sprängs eller inte, samt vilka som överlever och följer med i helikoptern. Det lyckligaste slutet där samtliga överlever är vad som anses vara kanon och också det som jag fokuserat på för analysen.

Det är svårt att peka ut vilken enskild kärna som är viktigast, eftersom narrativet blir annorlunda utifrån om man spelar Jill eller Chris. Karaktärerna kommer att göra olika val som skiljer sig från varandra under spelets gång för att det lyckliga slutet ska uppnås. För Jill gäller det segmenten med Barry, medan det för Chris är dem med Rebecca. Vad som dock kan pekas ut som de viktigaste handlingarna i spelet, som båda karaktärerna delar, är segmenten 36, 44 och 48. Hjälten samlar där på sig MO-diskar, vilka är nödvändiga för att ta sig in till den tillfångatagna partnern, så att denna kan befrias i segment 54. Utan att ha gjort de tidigare dokumenten kan varken Jill eller Chris uppnå det lyckliga slutet, eftersom de inte kan rädda sin kollega undan döden.

**Berättarsätt:** Vid första ögonkastet verkar *Resident Evil* sträva efter omedelbarhet, som till exempel strategin som beskrivs under tidsmässigt förhållande. Spelets gränssnitt är dessutom gömt och kan endast tas fram genom en knapptryckning (där man då ser samlade ledtrådar, kartor och utrustning). Spelet använder sig även av filmiska konventioner som förmedlar narrativet i traditionell Hollywood-stil. Exempel på det är filmsekvenserna och traditionella kameravinklar.

Det finns flera saker som bryter försök till omedelbarhet och som ständigt påminner spelaren om mediet. Så fort hjälten rör sig mellan olika rum behöver spelet ladda och det görs genom en animation av en dörr som öppnas. Det är någonting som gör spelaren uppmärksam på att spelet laddar och därmed förhindrar en immersion. Spelmiljön är inte heller helt tredimensionell, eftersom miljöerna hjälten rör sig i är förrenderade. Det betyder att de inte renderas helt i 3D samtidigt som spelet pågår, utan färdiga bakgrunder läggs istället in. Miljön blir därmed inte lika interaktiv som om den faktiskt varit tredimensionell, eftersom hjälten i mindre utsträckning kan påverka den. Vid de tillfällen karaktärerna kan påverka någonting, kommenteras det genast på skärmen med text på ett sätt som inte följer traditionella filmkonventioner för att nå omedelbarhet. Även vid de olika pusslen blir det klart att *Resident Evil* presenterar ett narrativ som framförs genom hypermedialitet, även om de i högre grad än andra spel strävat efter att uppnå omedelbarhet.

**Tema:** Sett till hjälten och skurken framgår snabbt en kontrast mellan dem: hur de ser på lagen. Hjälten är symbol för lagen och bedriver en framträdande kamp mot Umbrellas olagliga och misslyckade experiment. Umbrella tycks utifrån bedriva en laglig verksamhet. De har dock sänt skurken Wesker att infiltrera lagen (i form av S.T.A.R.S.), medan han i sin tur bär en mask gentemot dem och planerar att förråda dem. Både Umbrella och Wesker som bryter mot lagen har en eller flera olika ansikten som de visar utåt i olika situationer, precis som monstren har fler ansikten (det som de tidigare var, innan de muterat till sin nuvarande form).

Hjälten å andra sidan saknar denna dubbla natur. Denne har ett starkt rättspathos och vill hejda de olagligheter som pågår. Hjälten saknar helt en dold agenda. I segment 51 blir det tydligt att ha en dolda agenda straffar sig och leder till att hjälten kan segra. Umbrella blir förrått av Wesker, för Jill sviker Barry Wesker när denne visar sitt sanna ansikte och för Chris vänder sig Tyrant i slutänden mot Wesker och dödar honom. Temat är att dem med dolda agendor bestraffas. Umbrella får ingen lojalitet av Wesker och Wesker får ingen lojalitet av varken Barry eller Tyrant. Tvärtom, det blir deras undergång.

### 3.1.2. *Silent Hill* (1999)

**Målgrupp:** *Silent Hill* lanserades som survival horror, vilket var samma genre som *Resident Evil*. Även i recensioner jämfördes *Silent Hill* med dessa spel. Genrens konventionella markörer finns också i spelet: Harry tvingas överleva mordiska fiender med sparsamt utplacerad utrustning och lösa kluriga pussel i jakten på sin försvunna dotter. Vid den här tiden hade genrens konventionella markörer etablerats som gjorde att spelarna kunde ha förväntningar på spelet. Det fanns med andra ord förväntningar som var tvungna att infrias för *Silent Hill*, vilket *Resident Evil* saknade. Skillnaden mellan spelen ligger främst i att *Silent Hill* erbjuder en mer surrealistisk upplevelse än den mer traditionella skräck som *Resident Evil* hade. Med andra ord, den förnyade genren med några egna drag och det är den ingrediensen som skapat en lojal fanskara.

**Händelser:** Även om man av segmenteringen kan tro att filmsekvenserna dominerar spelet är det givetvis inte sant. Tvärtom, de är i minoritet. Mycket av *Silent Hill* handlar om att ta sig mellan olika platser och undersöka dem, samtidigt som pussel måste lösas och fiender besegras. Dessa händelser är dock satelliter. Kärnan i narrativet finns i hög utsträckning i filmsekvenserna och är därför mer utförligt gjorda, även om det förekommer satelliter bland dessa också. I *Bilaga C* finns samtliga segment redovisade, men kärnorna anges här: 1, 4, 19, 21, 22, 25, 27-29, 33, 37-39, 41, 43, 45, 49-53, 60, 62 och 64-67.

För att summera narrativet kan *Silent Hill* beskrivas på följande sätt: Harry är med om en bilolycka tillsammans med sin dotter. Han vaknar upp på en restaurang och möter polisen Cybil. Hon ger honom en pistol att försvara sig med och Harry ger sig ut i staden. Till slut möter han Dahlia i en kyrka, som säger att han bör leta efter Cheryl på sjukhuset. Väl där möter han Dr. Kaufmann och samlar upp en mystisk sörja från golvet innan han möter Lisa för första gången. Mötet avbryts av ljudet från en mistlur och då han vaknar upp är hon borta. Istället ser han Dahlia som säger åt honom att bege sig till den andra kyrkan i staden.

Promenaden tar honom till en antikvitetsaffär där han möter Cybil. Hon säger att hon såg Cheryl vid sjön, men att hon inte kunde följa efter. Harry tar sig in i ett hål i väggen, men när Cybil följer efter är han spårlöst försvunnen. Han vaknar upp hos Lisa, som berättar att folket förr ägnade sig åt svartkonst. Med ett ryck vaknar han upp igen och ifrågasätter sin mentala hälsa. Han tar sig dock till sjukhuset där Lisa ger honom ett förslag hur han kan ta sig till platsen där Cybil såg Cheryl. Under vägen dit får han reda på Dr. Kaufmanns hemlighet: han har gömt en flaska av samma medel som Harry samlat upp från golvet. Harry fortsätter och hör mistluren igen, innan han kommer fram till en båt där han möter Cybil och Dahlia.

Efter en varning från Dahlia ger de sig iväg mot olika platser för att hindra ondskan från att offra Cheryl. Harry är för sent ute och beger sig till Cybil, där något besatt henne och attackerar honom. Tack vare flaskan med sörjan fördrivs det onda. Harry säger till henne att han tror att Cheryl, som är adopterad, har en koppling till staden, bara för att i nästa sekund stå öga mot öga med Alessa. Med ett föremål från Dahlia hejdas Alessa och får Dahlia att visa sitt rätta ansikte: hon är mor till Alessa och behöver henne för sina mörka syften. De försvinner från platsen och Harry vaknar återigen upp hos Lisa. När han försöker trösta henne flyr hon. En återblick visar hur sekten hänger sig åt svartkonst och att Alessa bär deras gudom i sin mage i väntan på att den ska återfödas. Dahlia säger att de måste kalla barnet (Cheryl) till platsen för att fullfölja ritualen. När Harry ger sig ut i korridorerna ser han plötsligt bilderna av Dahlia och Alessa och hur Dahlia bestämmer sig för att endast hon bör få gudomens kraft. Ett klipp sker till Dahlia med två separata Alessor. Cybil kommer dit, men slungas iväg av Dahlia.

När Harry anländer inser han att Cheryl i själva verket var en aspekt av Alessa och ser hur Dahlia förenar dem till en. Dr. Kaufmann anländer till platsen och försöker hindra gudomen eftersom Dahlia lurat honom. Det slår snett och gudomen frigörs som ett monster som dödar Dahlia. Harry besegrar monstret och som belöning ger Alessa honom ett spädbarn och en chans att fly från platsen, som håller på att förintas, tillsammans med Cybil. Dr. Kaufmann blir kvar då Lisa kastar sig över honom. Väl i säkerhet kan Harry och Cybil andas ut tillsammans med spädbarnet.

Intressant nog består inte narrativets kärnor enbart av filmsekvenser. Segment 22, 37-39, 50 och 66 är delar som är direkt beroende av att spelaren gör rätt val i den interaktiva delen. Alla utom segment 66 är tvungna att uppfyllas om ett lyckligt slut ska nås. Faktum är att de viktigaste kärnorna är just de interaktiva, nämligen 37 till 39. Utan dem kan inte det lyckliga slutet inträffa.



Visserligen kan ett lyckligt slut inte uppnås utan att man lyckas med segment 66, men det går att klara segment 66 även om man inte uppfyllt 37-39, vilket innebär att man får ett mindre lyckligt slut och som då inte fungerar ihop med uppföljaren *Silent Hill 3*. Segment 66 är med andra ord obligatoriskt för att klara spelet, medan du klarar dig utan att finna de andra segmenten. De är inte självklara för en som spelar igenom spelet första gången. Den sekundära handlingen fokuserar på droghandeln som polisen inte kunnat förhindra. För att få det lyckliga slutet krävs att man upplever den sekundära handlingen, eftersom Dr. Kaufmann i högsta grad är involverad i huvudhandling. Det är dock möjligt att man spelar igenom hela den sekundära handlingen och ändå inte får det lyckliga slutet. Den primära handlingen handlar förstås om Harrys sökande efter sin dotter Cheryl och den mardröm han genomlider.

### **Karaktär:**

**Harry Mason – hjälte.** Hjälten är Harry, en ensamstående far som efter en bilolycka börjar leta efter sin dotter. Drivkraften för honom (och för spelaren att utforska Silent Hill) är hans dotter Cheryl och även om sökandet pågår ända fram till slutet tar en annan del snart över, nämligen den om Harrys mentala hälsa. Allt eftersom Harry upplever alltmer bisarra saker får han svårare att hålla isär verklighet och fantasi. Just växlandet mellan de två världarna samt visioner/drömmar gör att Harry börjar grubbla på om han faktiskt är mentalt frisk och om allt inte är en enda stor dröm (segment 29). I slutet känns allt extremt surrealistiskt, när delar från alla miljöer han tidigare besökts rycks isär och sammanfogas till en ny som han tar sig fram igenom. Så var finner han styrkan att fortsätta sin jakt på Cheryl? Spelet förutsätter givetvis att Harrys kärlek till sin dotter ska vara motiv nog för att bege sig till Silent Hill. Den uttrycks dock endast i få segment (till exempel i 2, 31 och 43). Drivkraften som används för att spelaren ska få fortsatt motivation, och därmed även något som färgar Harry, handlar istället om något helt annat.

Harry spenderar merparten av sin tid ensam, särskilt i början. Under narrativets gång träffar han flera personer som han väljer att lyssna och lita på: Cybil, Dahlia och Lisa. Alla ger de honom trygghet på olika sätt. Cybil hjälper honom att leta efter Cheryl, Dahlia ger ledtrådar om var Cheryl är och Lisa ger honom trygghet i form av en normalitet som inte existerar i resten av staden. Även om Harry är ensam och tvivlar på sin mentala hälsa, väljer han ändå att söka hjälp hos andra. När Dahlia visar sig ha svikit honom väljer han inte att bli misstänksam mot de andras motiv för att hjälpa honom. Inte ens när Lisa visar sig vara raka motsatsen till den trygghet han sökt förlorar han sin vilja att förlita sig på andra. Harrys centrala tema är hans villighet att lita på andra för att finna sin egen styrka.

**Dahlia – skurk.** Redan från första stund framstår hon som udda: hon talar om mystiska, mörka krafter som hotar att sluka staden. Senare berättar Lisa att Dahlia betraktas som galen och är utstött ur samhället. Trots det verkar hon veta mer om vad som pågår än de andra (Cybil, Lisa och Dr. Kaufmann). Hon blir därför Harrys allierade och han litar på henne, eftersom hon är den enda som verkar kapabel att ge honom konkreta ledtrådar till hur han ska finna Cheryl. Tilliten visar sig vara felaktigt placerad, eftersom Dahlia är ledare för sekten som följer den gamla ockulta läran och narrativets skurk. Hon har med andra ord dolt sitt sanna ansikte för att kunna manipulera Harry.

Skurken drivs av makthunger och är beredd att göra vad som helst för att nå sina mål. Inte nog med att Dahlia väljer att svika sin sekt när hon ser möjligheten att ta all makt själv, hon har även hållit sin egen dotter Alessa vid liv i ”sju, långa år” för sin guds skull. Hon struntar i dotterns lidande och saknar helt moderskänslor. Istället blir Alessa endast ett redskap för att frammana guden. Dahlia börjar som medlem i en grupp (sekten) som strävar mot ett gemensamt mål. Folk litar på henne och de arbetar tillsammans mot målet: att frammana guden. Men när möjligheten ges sviker hon sina ”vänner” för mer makt. Hon är en ensamvarg utan samvete, beredd att göra allt för det enda som är viktigt för henne: makt. Det är hennes drivkraft.

**Miljö:** Den amerikanska småstaden Silent Hill är platsen för spelet. En gång i tiden var staden hem för en mystisk, ockult tro, innan en semesterby byggdes i närheten. Bygget drev undan den gamla tron från allmänhetens ögon. Många glömde bort den, men under ytan fanns det personer som mindes. Silent Hills invånare kan delas in i två kategorier: de mundana (vanliga människor) och de övernaturliga (dem som följer de gamla traditionerna). Denna uppdelning återspeglas i narrativets miljö: det vardagliga Silent Hill och det surrealistiska mardrömslandskapet (Otherworld).

Sett till platserna i staden besöker Harry sjukhuset mest, oavsett om det är i den vanliga världen eller i Otherworld. Det känns rimligt med tanke på de surrealistiska upplevelser som tvingar honom att ifrågasätta sin mentala hälsa (segment 29). Två personer, Dr. Kaufmann (hantlangare) och Lisa (medhjälpare), introduceras där och är i hög grad (yrkesmässigt) knutna till sjukhuset. Dr. Kaufman är en handlingskraftig person som varje gång Harry möter honom skyndar sig iväg. Lisa är raka motsatsen: hon är passiv och väntar istället på att Harry ska söka upp henne och blir ofta väldigt klängig. De två karaktärerna är länkade till varandra, vilket framgår i segment 1 och 67, även om länken aldrig blir övertydlig. Karaktärerna har inte samma vikt som exempelvis Dahlia eller Cybil för spelets narrativ, men fyller ändå en funktion.

Dr. Kaufman är en del av den sekundära handlingen och bidragande till att det lyckliga slutet kan inträffa. Lisa i sin tur blir personen som bidrar till att skapa Harrys tvivel om sin mentala hälsa. Utöver att introducera dessa karaktärer fungerar sjukhuset även som en symbol för Harrys mentala hälsa. I vanliga fall är sjukhuset en plats där folk söker hjälp för att bli friska, medan vistelsen där knappast är särskilt kurerande för Harry. I den vanliga världen är det ödsligt och spöklikt och i Otherworld är det surrealistiskt och fullt av monster. Visserligen skapar Lisa en viss trygghet, men det undermineras av att Harry har svårt att veta om hon finns på riktigt eller ej. I slutänden dör tryggheten helt och hållet när Harry inser vem Lisa egentligen är. Sjukhuset är med andra ord den viktigaste platsen, eftersom den är en symbol för Harrys egen hälsa.

**Tidsmässigt förhållande:** *Silent Hill* har en komplicerad berättarteknik, sett till kronologin. Ett enkelt sätt att följa tiden är vanligen att se om det är dag eller natt utomhus. Mycket av spelet äger dock rum inomhus, så det är inte optimalt att söka visuella ledtrådar utomhus. Vid de tillfällen som Harry är utomhus (till exempel segment 10, 31 och 41) ges ingen direkt hjälp i avgörandet om det är dag eller natt, eftersom dimman är så tät att inte mycket syns. Det sker inga stora förändringar i ljusförhållandena. De enda tillfällen som det sker är i samband med att mistluren hörs. Det blir då mörkt (till exempel segment 3 och 42) eller ljust (segment 36). Dessa tillfällen är när Harry förflyttas mellan olika verkligheter (den vanliga världen och Otherworld), vilket ytterligare försvårar avgörandet när och var Harry är. Otherworld påminner nämligen om platsen han befinner sig på, även om den är mer nedgången och hotfull. Utöver det använder sig spelet av en avancerad narrativstruktur, där Harry drabbas av visioner/drömmar som blir ett medel för att förmedla information till spelaren. Segment 1 presenterar både bakgrund (förflutna) och viktiga personer (framtid) för att ta ett exempel. Den vision som Harry får i segment 60 verkar vid första anblicken ske precis då vi ser det, men vid en närmare granskning rör det sig om en händelse som skett redan innan segment 24. Segment 60 är för övrigt ett bra exempel på att det är svårt att veta exakt när det utspelar sig. Dessutom befinner sig Harry ofta på en plats i ena stunden, för att i nästa vakna upp på en annan (till exempel segment 53 och 54). Det underlättar inte heller att bedöma det hur lång tid som förflyter, då Harry flera gånger blir medvetlös och vaknar upp på en annan plats, där han först var (segment 4 och 28 är ett par exempel). Just den här känslan av kronologisk vilshenhet bidrar i hög grad till att spelaren får en surrealistisk känsla av narrativet. Ovissheten om var och när Harry befinner sig är en bidragande orsak till varför *Silent Hill* anses vara bland de mest skrämmande datorspelen. Det här är tydliga strategier som förstärker det hypermediala berättandet.

Där det nästan är omöjligt att tala om under vilka tidsramar narrativet sträcker sig är det enklare, om än inte helt problemfritt, att slå fast att större delen av tiden utspelar sig i Silent Hill (det normala såväl som Otherworld). Problemet är att spelet innehåller interaktiva element där spelaren letar efter platser, söker ledtrådar, löser pussel och besejrar monster. Det gör att tiden som spenderas på de olika elementen är individuell för varje spelare. Övergångarna är inte alltid helt tydliga, även om de i de flesta fall markeras genom ljudet från mistluren. Emellertid sker en markant förändring två tredjedelar in i spelet (segment 41) då Harry uttryckligen säger att det är någonting annorlunda när den nya övergången sker. Det är som om mardrömmen blir verklighet. Därifrån blir världarna en och samma för Harry: det finns inte längre någon trygghet, allt blir en enda stor mardröm. Här sker upptrampningen inför narrativets klimax, då spelet går in i sin sista fas. Där det tidigare växlat mellan de två världarna fokuserar det nästan uteslutande på Otherworld och överlag blir det den miljön som skaparna valt att lägga fokus på, efter att tidigare ha planterat den för spelaren.

**Kausalt förhållande:** Händelserna i *Silent Hill* är främst reaktiva. Kärnorna används för att etablera en punkt som spelaren sedan får reagera på. Endast ett fåtal kärnor (segment 22, 37-39 och 50) skiljer sig i och med att de inte är reaktiva utan snarare initierar händelser längre fram. Intressant nog är samtliga dessa segment kärnor där spelaren aktivt spelar, inte filmsekvenser, medan andra avbrott från normen används för att spelaren ska kunna skapa det ”lyckliga” slutet. Spelaren gör med andra ord ett aktivt val för att få det lyckliga slutet, medan att bara klara spelet kan vara en helt och hållet reaktiv upplevelse. Även det här stärker den hypermediala känslan i narrativet.

Kärnornas fokus verkar vid första anblicken vara Harry, men vid en djupare granskning framgår dock att det är Harrys insikt i vad som pågår i Silent Hill som är spelets egentliga fokus. Vid flera tillfällen är Harry inte delaktig i situationen (segment 23, slutet av 27, 47, 58, 60, 62 och början på 64), men ändå bevittnar han vad som sker. Med andra ord, fokus ligger på hemligheten omkring Cheryl och hennes koppling till Silent Hill snarare än Harry själv. Han är bara det redskap vi upplever det hela genom. De viktigaste kärnorna är segment 37-39 eftersom det är genom dem som det lyckliga slutet etableras. Variabiliteten blir här med andra ord viktig. De är inte övertydliga i spelet och det är lätt hänt att spelaren missar dem, men utan det kommer slutet bli bitterljuvt. Det kommer inte heller stämma överrens med uppföljaren *Silent Hill 3* (2003) och det som skaparna själva valt som det korrekta, vilket analysen utgår från.

**Berättarsätt:** *Silent Hill* försöker på många sätt eftersträva omedelbarhet i och med användandet av den konventionella Hollywood-stilen i sina filmsekvenser och kameravinklar. Samtidigt använder sig *Silent Hill* av strategier som spel traditionellt gör för att skapa en känsla av immersion. Först och främst är det tredimensionellt och sedan har försök att dölja gränssnitt gjorts, eftersom det göms undan bakom knapptryckningar. Spelet strävar med andra ord efter att skapa transparens. Trots det bryts den så fort man plockar på sig utrustning, då föremålet man tar kommer upp mitt på skärmen med en förklarande text om vad det är. Eftersom man ofta plockar på sig utrustning bryts transparensen på regujär basis och mediet gör därmed sig påmint. Spelaren pendlar alltså mellan att se vad som sker och att påverka det, vilket visar att spelet präglas av ett hypermedialt berättande.

**Tema:** ”Ensam är inte stark” är ett sätt att beskriva *Silent Hill*s tema. Där Harry hämtar styrka från andra för att orka fortsätta sin kamp i den skärseld där han befinner sig, söker Dahlia snarare skala bort all hjälp. Hjälten finner sin styrka från många, medan skurken endast förlitar sig på sig själv. Just Dahlias förräderi straffar sig, då hantlangaren Dr. Kaufmann hejdar hennes planer. Harry däremot väljer att söka stöd hos medhjälpare i jakten på sin dotter. Det blir ett skyddsnet för att uthärda alla hemskheter han möter, särskilt dem i Otherworld. Det blir hans styrka. Narrativet visar hur viktigt det är att förlita sig på andra för att lyckas med det man företar sig. Med hjälp av andra kan du överleva vilken mardröm som helst.

### 3.1.3. Jämförelse

Båda spelen förmedlar sitt narrativ på samma sätt: genom ett hypermedialt berättande. Spelaren pendlar ständigt mellan att röra sig och använda utrustning, för att sedan se konsekvenserna av sina val. *Resident Evil* och *Silent Hill* är spel i survival horror-genren och idag är det ett förhållandevis vanligt begrepp med tydligt definierade konventionella markörer. Det är en tydlig målgrupp med förväntningar för företag att rikta in sig på. Det var inte etablerat på den tiden då *Resident Evil* släpptes. Det närmaste som fanns att likna genren vid var de zombie-filmer som Romero skapat, vilket alltså skulle kunna sägas vara en förebild för genren (med andra ord, det skulle vara möjligt att tala om en form av remediering mellan genrerna). När *Silent Hill* väl släpptes var genren mer etablerad och man kan då tala om en tydlig målgrupp. Eftersom båda spelen tillhör samma genre delar de flera konventionella markörer: de använder sig av liknande upplägg, med pussel som måste lösas för att ta sig vidare. Monster av olika slag måste antingen bekämpas eller undvikas, samtidigt som karaktärerna kan plocka på sig utrustning. Mycket är frivilligt, men det finns obligatorisk utrustning som hjälten måste ta med sig för att komma vidare (till exempel heraldiska märken i *Resident Evil* och nycklar i *Silent Hill*).

Det finns strukturella likheter, då båda använder typiska ”boss-strider”, vilket är strider man är tvungen att utkämpa och som inte går att undvika, till skillnad från vanliga strider. Monstren som förekommer i spelen har också likheter med varandra. *Resident Evil* har till exempel en insektsboss (Yawn – segment 12 och 31) precis som *Silent Hill* (Twinsfeeler – segment 32) och insektslika varelser förekommer som fiender överlag. De människor karaktärerna kan fly ifrån är avpersonifierade, helt utan karaktärsdrag: i *Resident Evil* är de zombier och i *Silent Hill* är det besatta sjuksköterskor och läkare.

Även om miljöerna inte är lika i de två spelen, finns det en liknande kluvenhet i dem. *Resident Evil* använder herrgården och ett hemligt laboratorium som symbol för sin skurk, medan det i *Silent Hill* sker en tudelning mellan det verkliga Silent Hill och Otherworld. I detta fall blir platsen snarare en symbol för hjälten. Samma sak gäller för karaktärerna – det finns några likheter, men skillnaderna är större. De är båda traditionella hjältar som kämpar mot en starkare skurk, precis som Propp menar att deras roll är. De båda söker efter något (Jill och Chris efter Bravo Team, Harry efter Cheryl) och ger en känsla att göra det rätta. Både Jill och Chris är utbildade medlemmar av S.T.A.R.S. som kan klara sig i strid och arbetar för lagen, vilket inte alls stämmer in på Harry. Han är en ensamstående far som saknar utbildning i strid och som ifrågasätter sin mentala hälsa. Där Jill och Chris är tränade att ta hand om sig själva i farliga situationer, får Harry näst intill samma roll som den ”sista kvinnan”. Han skriker, svimmar och faller, men överlever ändå i slutänden. Skurkarna fallerar i sina mål på grund av sin ideologi. I *Resident Evil* orsakas Weskers fall av att hans svek mot och manipulation av S.T.A.R.S. slår tillbaka mot honom själv, medan Dahlias makthunger i *Silent Hill* får henne att svika sina allierade vilket slår tillbaka mot henne.

Det finns också tydliga skillnader mellan *Resident Evil* och *Silent Hill*. I *Resident Evil* får man vid starten välja mellan två karaktärer: Jill Valentine och Chris Redfield. Valet kommer att påverka narrativet under spelets gång, även om slutet endast skiljer sig marginellt (det vill säga, hur många som finns ombord på helikoptern och om herrgården utplånas eller ej). I *Silent Hill* finns endast en karaktär, men å andra sidan finns det fem olika sätt narrativet kan sluta på. Till skillnad från *Resident Evil* skiljer sig slutet drastiskt från varandra. Båda spelen använder sig av variabilitet, men på olika sätt.. Exakt hur narrativen drivs framåt under spelets gång är även de väsensskilda. I *Resident Evil* är det spelaren som tvingar fram handlingen i och med att hon söker efter rätt föremål (till exempel Crest eller MO-diskar) för att aktivera nya scener och därmed komma vidare i narrativet. Det här bör dock inte förväxlas med att spelaren har inflytande över hur handlingsförloppet kommer se ut, utan bara när det ska ske. Trots allt är *Resident Evil* ett väldigt rälsat spel. I *Silent Hill* förekommer det visserligen i mindre skala, men ser man till kärnorna är de inte lika viktiga för narrativet.

Utifrån kärnorna blir det istället tydligt att narrativet i *Silent Hill* är reaktivt. Kärnan inträffar och utifrån den får spelaren en ledtråd om vad Harry bör göra härnäst. Även den narrativa strukturen mellan de två spelen uppvisar stora skillnader: I *Resident Evil* ligger fokus helt och hållet på att presentera ett linjärt narrativ, som centreras kring hjältens upplevelse under en natt. Spelaren får veta allt som hjälten upplever – inte mera. *Silent Hill* väljer en annorlunda strategi. Alla tidsmässiga gränser suddas ut: Harry blir medvetlös och är utslagen, växlar mellan verklighet och mardröm, ser inte mycket i dimman – det blir helt enkelt omöjligt för spelaren att avgöra hur lång tid som förflyter. Dessutom används många klipp till scener där Harry inte befinner sig och förs in som drömmar eller visioner. Båda är dock präglade av ett hypermedialt berättande.

Sammanfattningsvis kan det sägas att även om spelen tillhör samma genre och kom ut vid samma tidpunkt finns det ändå skillnader mellan dem. Skillnaderna ligger främst i kärnorna, då satelliterna som utgörs av dödande av monster och utforskande av platser är relativt lika och präglade av genrens konventionella markörer. Kärnorna tydliggör dock att spelen har olika narrativ struktur, som gör att spelens narrativ drivs framåt på olika sätt.

## 3.2. Filmerna

### 3.2.1. Resident Evil (2002)

**Målgrupp:** Målgruppen är inte bara dem som spelat originalet, filmen vänder sig till en betydligt bredare publik. Ett sätt som tydligt visar på det är att man valt att göra en tematisk adaption av originalet, istället för att hämta handlingen direkt från originalet. I grunden är Umbrella fortfarande dem som ligger bakom zombierna, men det är å andra sidan den enda rena likheten. Spence är en vag kopia av Wesker, men har inte samma historia. I övrigt är allt förändrat. Som tidigare nämnts behöver bolaget inte oroa sig för att fans till originalet ska vända sig mot filmen, eftersom de vill ha en bredare målgrupp än enbart dem. Filmen har flera drag som kan liknas med traditionella skräck- och actionfilmer och istället delar deras konventionella markörer och förväntningar. Det är logiskt eftersom filmbolaget inte gör filmen för spelets fans, utan för att få inkomster. I det avseendet måste filmen räknas som lyckad, då det är en av de mest inkomstbringande filmadaptioner som gjorts.<sup>150</sup>

---

150 Nichols. 2008. Sid. 135.

**Händelser:** Segmenteringen av filmen beskrivs utförligt i *Bilaga D*, men kärnorna utgörs av segment 3-4, 6-8, 11, 13, 21-22, 25, 28-29, 31-32 och 34-35. Filmens narrativ kan summeras på följande sätt: Alice vaknar upp i en herrgård utan minne, men ser sitt bröllopsfotografi och tror att hon är gift. Plötsligt stormas byggnaden av kommandosoldater tillhörande Umbrella Corporation. De tillfångatar en man, Matthew, som befinner sig där och vill ha en rapport från Alice, även om hon inte minns något. Soldaterna tar med sig de två ombord på ett tåg som finns i en tunnel under herrgården. Tåget ska ta dem till The Hive och ombord finner de ytterligare en man, Spence. Han är mannen på bröllopsfotografiet. När de kommit fram till ingången till The Hive kräver Alice få veta vad som händer och ledaren One berättar om The Hive. Senare, då de tar sig in beskriver han säkerhetssystemet Red Queen. De passerar isolerade laboratorier och ser inte hur zombierna i dem vaknar. Slutligen har majoriteten av soldaterna nått ett kontrollrum och därifrån beger de sig för att stänga av Red Queen. Ett dolt säkerhetssystem aktiveras dock och dödar alla soldater utom en, Kaplan, som hinner avaktivera det. Kaplan beger sig in tillsammans med Alice och stänger av Red Queen. När de återvänder till Rain, JD och Matthew har de hört skottlossning och snart omringas de av zombier. Strid utbryter och folk flyr. Matthew hamnar på ett kontor där han bläddrar i några papper då han blir attackerad av en zombiekvinna han känner igen. Alice räddar honom och dödar zombien, samtidigt som hon minns att hon gett kvinnan information om The Hive. Zombien visar sig vara Lisa, Matthews syster, som var sänd att avslöja Umbrella Corporations mörka hemlighet: genetisk och virusforskning. De tar sig tillbaka till kontrollrummet där de andra befinner sig och Alice slår på Red Queen igen. Red Queen berättar om forskningen som pågått och hur zombierna kan hejdas. Alice hotar förstöra systemet om hon inte får reda på en väg ut. Härnäst syns de krypa fram på rör i servicetunnlar med zombier under sig. Kaplan trillar ned och blir biten, men tar sig upp på andra sidan mitt emot de andra. Han ber dem dock lämna honom så att han kan ta livet av sig, även om han inte har modet att göra det när han väl är ensam. Alice i sin tur har nu lett gruppen till laboratorierna och avslöjar för Matthew att hon var hans systers kontakt. När Alice ser att antiviruset är borta, minns Spence att det var han som stal det. Han tar kontroll över situationen och när Alice inte vill följa med honom ut låser han in dem. Red Queen säger att hon kan släppa ut dem, men bara om de dödar den infekterade Rain. Rain är villig att dö, men de andra vill låta henne leva, trots att en Licker försöker ta sig in. Plötsligt öppnas dock dörren och Red Queen dör för sista gången. Kaplan har överlevt och hjälper dem nu vidare. De tar sig till tåget och ser den döde Spence, som vaknar till liv som zombie innan han dödas av Alice. Ombord på tåget, på väg tillbaka, attackeras de av den Licker som var vid labbet och Rain, som nu blivit en zombie. Kaplan dör och monstren besegras, vilket gör att Alice och Matthew kommer till herrgården ensamma. Där tillfångatas de av Umbrella-anställda. Det sista som Alice hör är att någon säger att de ska öppna The Hive för att se vad som skedde därnere.



En intressant detalj är att både början och slutet visar sig vara satelliter. Segment 1 inleds med en berättarröst, vilket ofta används enbart för att ge en massa förhandsinformation. Den blir helt redundant för dem som redan har den informationen från spelet, men det är inte en ovanlig åsikt att berättarröster används i filmer då man inte lyckats etablera nödvändig informationen i sitt narrativ. I min mening är det här stycket inte relevant för narrativet, för det framgår faktiskt att Umbrella Corporation sysslar med oegentligheter i filmen. Segment 2 introducerar The Hive och kan även det anses som redundant, även om det inte förekommer i spelet. Funktionen The Hive fyller förklaras ändå i segment 7, så den informationen är inte nödvändig på något sätt. Faktum är att utan det segmentet kunde filmen troligen blivit mer skrämmande då tittaren inte skulle veta vad som väntade i The Hive. Även segment 36 är redundant på ett liknande sätt: redan i segment 35 etableras det bitterljuva slutet med orden om att The Hive ska öppnas. Överlag tjänar satelliterna syftet att göra allting väldigt tydligt för tittaren, nästan så att hon får allt skrivet på näsan.

Den primära handlingen handlar egentligen inte om zombierna i The Hive, istället handlar det om Alice och hennes insikt om vem hon är.

#### **Karaktär:**

**Alice – hjälte.** Den centrala hjälten är Alice, narrativets hjälte. Hon är den typiska ”sista kvinnan”, en typisk konventionell markör. Hon startar som en harmlös kvinna, men växer snart till att bli ytterst kapabel att ta hand om sig själv. I narrativets inledning saknar Alice minne, vilket gör att åskådaren lättare kan identifiera sig med henne, eftersom de inte heller har någon insikt i vad som pågår. När hon får saker förklarade för sig av One (segment 7), får tittaren samtidigt insikt i vad som sker. Hjältens drivkraft är att ta reda på vem hon är, vilket i takt med filmen blir allt tydligare. Alice inser att hon faktiskt kan ta vara på sig själv (segment 18) och senare även bli den person som fattar beslut (segment 22). Alice genomgår en kraftig personutveckling från ett hjälplöst offer till den som överlever farorna. Åskådaren får kontakt med och introduceras gradvis för narrativet genom Alices förvandling. Alice offerar ett liv i lyx, till förmån för vad som är moraliskt riktigt (segment 29). Hennes narrativa funktion är dock inte bara att erbjuda en hjälte, utan också att skapa ett band mellan tittaren och henne för att enklare komma in i filmen.

**Umbrella Corporation – skurk.** Vid första anblicken är det lätt att tro att zombierna eller Spence är skurken, men vid en djupare granskning framträder Umbrella Corporation snarast som den bakomliggande skurken. De står bakom forskningen på T-viruset som Spence försöker stjäla, deras T-virus skapade zombierna.

Det är dem som öppnar The Hive i slutet och släpper lös epidemin i Raccoon City. Trots att de inte syns i förgrunden, så är det deras drivkraft som ligger till grund för filmens narrativ. Företaget strävar efter att generera så hög profit som möjligt, oavsett vilka medel som krävs. Profithungern är allt som betyder något och också vad som skapar de problem hjälten utsätts för. Spence blir en symbol för Umbrella (och ironiskt nog även en hantlangare): han är beredd att göra vad som helst för att tjäna pengar. Han är till och med beredd att svika sin arbetsgivare. Han har till fullo accepterat deras ideologi och gjort den till sin egen livsfilosofi.

**Miljö:** Merparten av filmens narrativ utspelar sig i The Hive. Filmen har visserligen ett parti i början (segment 3-4) uppe i herrgården, en nick åt originalet som utspelade sig på en sådan plats, och slutet utspelar sig i Raccoon City (segment 36). De är dock inte dominerande för narrativet på samma sätt som The Hive är – segment 36 är till och med en satellit. The Hive är ett hemligt forskningslaboratorium djupt under Raccoon City. Få känner till dess existens och vad som försiggår där. I början av filmen minns varken Alice eller Spence, som arbetar där, vad det är. Narrativet utspelar sig över hela The Hive, utan att sätta en särskild plats i fokus. Kärnorna är utspridda på olika platser, vilket tydliggör att det inte finns någon särskild plats som är viktigare än de andra. Det hemliga laboratoriet blir en symbol för Umbrella Corporation. Precis som den hemliga forskning som de bedriver, är deras laboratorier något endast få känner till. Allt utspelar sig inomhus och allt ljus är artificiellt, vilket tillsammans med bildens lätt blåa ton skapar en kall, livlös miljö. Det anspelar även det på Umbrella, ett artificiellt levande väsen vars inre är besudlat med döda zombier. The Hive används som en symbol för skurken.

**Tidsmässigt förhållande:** Vad som är värt uppmärksamheten i filmens tidsmässiga förhållande är det icke-kronologiska berättandet. Tack vare Alices och Spences minnesförluster tillåts ett naturligt användande av återblickar för att ge information om bakomliggande händelser till skeendena i narrativet. Den viktigaste återblicken är den hantlangaren Spence har i segment 29. Spence inser sin roll i det hela och förhållandet mellan honom och Alice omdefinieras. De ömhetskänslor som visades tidigare (till exempel i segment 8) utplånas nu helt. Just det här segmentet tvingar Alice att göra ett val: att offra de andra och leva gott eller att göra det moraliskt rätta och troligen dö. Hon väljer inte att profitera på situationen så som skurken gör, utan gör istället ett val som kan relateras till ett traditionellt hjälteideal. Det är i det ögonblicket som Alice når slutet av sin utveckling: från vapn till hjälte.

**Kausalt förhållande:** Vi följer Alices personliga utveckling genom narrativet, men det är inte hon som initierar händelserna. Tvärtom, hon reagerar istället främst på dem. Tittar vi närmare på kärnorna lägger vi märke till en intressant uppdelning: det är inte ovanligt att kärnorna finns i grupper (till exempel segment 3-4 eller 6-8) – enda undantagen sker vid segment 11, 13 och 25. Det som de tre segmenten har gemensamt är att Kaplan har en bärande roll i dem: först stänger han av Red Queen, sedan återvänder han till de andra och blir skadad i attacken, för att slutligen bli biten och säga åt de andra att fly. Även om Kaplan i sig inte är viktig för den övergripande handlingen är hans funktion betydande nog för att vara kärnor. I Propps terminologi är han en medhjälpare till hjälten. Han är den som initierar Alices agerande. Några exempel: Kaplan beger sig mot Red Queen vilket får Alice att följa med honom (segment 11), han säger åt Alice att lämna honom och hon gör det (segment 25) eller då Kaplan hjälper Alice ur det isolerade rummet (segment 31). Kaplan är dock inte det enda som aktiverar Alice. Fler exempel är när soldaterna tar med henne till The Hive (segment 4) eller då hantlangaren Spence minns vad som hänt honom (segment 29). Det är en konventionell markör inom skräckfilm att hjältna är reaktiva istället för aktiva, vilket inte ska förväxlas med passiva. Det här understryker exempelvis varför Alice är den ”sista kvinnan”, även det en konventionell markör.

Den viktigaste kärnan är segment 29, eftersom det presenterar den bakomliggande orsaken till filmens narrativ. Visserligen såg vi konsekvenserna av detta redan i segment 2, men utan att få insikt om varför. Det är exakt vad den här kärnan ger oss. Samtidigt är det vid detta tillfälle som Alice genomgår sin sista transformering till Hjälten, när hon väljer bort ett liv i rikedom.

**Berättarsätt:** *Resident Evil* är en typisk film som följer de etablerade konventionerna enligt Hollywood-stilen och som därmed strävar efter att skapa en känsla av omedelbarhet hos tittaren. En gång i tiden skulle återblickar varit sådant som var bevis för hypermedialitet, eftersom bildens färgskala förändras och narrativets kronologi bryts. Sett till när filmen släpptes var återblickar inte något ovanligt. Det fanns redan tidigare ett flertal filmer med betydligt mer svårnavigerad kronologi för tittaren, till exempel *Pulp Fiction* (1994) och *Memento* (2000). De konventionella klippen till det förflutna var med andra ord inte någonting som bröt mot etablerade konventioner och drog tittaren ur filmens illusion.

**Tema:** Det underliggande temat i *Resident Evil* är tydligt och anspelar på en lång tradition av narrativ, där skurken och deras jakt på ekonomisk vinst inte vet några gränser. De är beredda att göra vad som helst för profiten. De bryter moraliska gränser och expanderar sitt inflytande på bekostnad av liv och etik. Umbrella Corporation passar in i den mallen: de är orsaken till att alla i The Hive kan förvandlas till zombier, eftersom de ägnat sig åt illegal forskning om virus.

Det är också dem som dömer Raccoon City till undergång, då de öppnar upp The Hive igen efter hjälten stängt det (segment 35). Just att Umbrella är skurken och den enskilda individen som kämpar mot dem är hjälten är tydlig. Faktum är att Matthew, en av hjältens medhjälpare, understryker detta: han är David som kämpar mot Goliat. Hans syster Lisa blir ett offer för deras profithunger (segment 21) och i slutänden blir även han själv ett offer (segment 35). Alice, likt Matthew, kämpar emot, men trots att hon överlever och tar sig fri kommer effekterna av Umbrellas experiment skapa hemska konsekvenser för Raccoon City (segment 36), även det en konventionell markör hos genren. Det är en kamp mellan det goda och det onda, men framför allt handlar det om hur man ondskan är beredd att göra vad som helst för att uppnå sina mål.

### 3.2.2. *Silent Hill* (2006)

**Målgrupp:** *Silent Hill* stödjer sig främst på den konventionella markören ”den sista kvinnan”, men har även fler markörer. Det gör att personer som i vanliga fall gillar skräckfilmer utan problem kan ta till sig filmen och få sina förväntningar uppfyllda. Emellertid märks det att folket bakom filmen, Christophe Gans och Roger Avary, verkligen gjort en ansträngning för att fansen till spelet ska känna igen sig i filmen. De har i flera intervjuer berättat att målet var att vårda originalet som de gjort adaptationen utifrån, men det är inte bara löst prat utan syns tydligt i filmen.<sup>151</sup> Flera karaktärer från spelet återkommer i filmen (Cybil Bennett, Dahlia Gillespie); musik från spelet återanvänds (till exempel musiken i början) och vissa scener från spelet finns i filmen (gränden där Rose blir överfallen och platsen där hon vaknar upp efteråt). Det är detaljer som inte förhindrar tittare utan förkunskaper att njuta av filmen, men som förhöjer upplevelsen för fansen.

Det bör dock påpekas att saker har förändrats i narrativet från spelet som kan uppröra fansen. Exempelvis är filmens Dahlia en god person, till skillnad från i spelet. Dahlia ångrar att hon lät Christabel rena Alessa och hon hade gärna dött för att slippa lidandet. I spelet var Thomas Gucci död, medan han lever i filmen och faktiskt räddar Alessa undan döden. Hela den sekundära handlingen med droger är också struken ur filmen.

---

151 Bettenhausen. 2006.

**Händelser:** De flesta satelliter i filmens narrativ berör den sekundära handlingen med Chris och hans sökande efter Rose. De kan helt skalas bort utan att filmen förlorar något i begriplighet. Ser man enbart till kärnor existerar han då endast i början och slutet av filmen. Hans roll minimeras, utan att den för den skull bli obegriplig. Faktum är då att män näst intill helt saknas i filmen. Övriga satelliter utgörs främst av passager där Rose jagas eller tar sig mellan olika platser. Deras funktion är ofta att bygga upp skräckstämning då tittaren ser Roses rädsla i satelliterna, men de är inte bärande för förståelsen av narrativet.

Segmenteringen återfinns i *Bilaga E* och kärnorna utgörs av nummer 1, 5, 7, 12, 15, 17-18, 22-23, 25, 27, 30-31. Med hjälp av kärnorna kan handlingen summeras enligt följande: Rose da Silva ser sin adoptivdotter försöka ta livet av sig i sömnen, skrikande att hon vill hem till Silent Hill. Rose tar med sin dotter dit, men när polisen Cybil försöker stoppa henne flyr hon och kraschar med bilen. Rose vaknar och ser att dottern är försvunnen och tar sig till Silent Hill, för att där möta Dahlia. Dahlia säger att Sharon är hennes dotter Alessa. Dahlias galna beteende får Rose att fly och till slut hamna vid en skola. Där stöter hon på mystiska män i gasmask som hon gömmer sig för. På toaletten där hon gömt sig ser hon hur världen omkring henne förändras och hon jagas av ett monster. Hon räddas av Cybil och snart återställs allt till det normala. De två tar sig till hotellet, där de möter Anna som leder dem till säkerhet i kyrkan, även om hon själv dör på vägen dit. I kyrkan möter de Christabel som de andra i kyrkan följer fanatiskt. Hon visar dem var ondskan i Silent Hill finns, så att Rose ska kunna hämta tillbaka sin dotter, men ser då en bild av Sharon. Hon ber sina män anfalla Rose och Cybil, eftersom dottern liknar Alessa. Cybil ser till att Rose kommer iväg, men blir själv tillfångatagen. Rose inser sanningen bakom händelserna i Silent Hill då hon möter Alessa och lovar henne att hämnas om hon bara får tillbaka sin dotter. I kyrkan bränns Cybil till döds och Sharon står på tur. Då dyker Rose upp. Rose konfronterar Christabel, vilket leder till att Alessa kan få sin hämnd. Med Rose vid sin sida kan hon lämna Silent Hill.

Utifrån kärnan i narrativet ser vi vad berättelsens fokus är: det handlar om Roses kärlek till sin dotter. Hon vill rädda henne till varje pris: först genom att bota hennes mardrömmar och sedan genom att rädda hennes liv.

**Karaktär:** *Silent Hill* domineras i första hand av kvinnliga karaktärer, eftersom tanken var att det uteslutande skulle vara kvinnor med i filmen.<sup>152</sup> Att hjälten och skurken då är kvinnor är fullt förklarligt. Just att hjälten i skräckfilmen är en kvinna är inte heller konstigt, utan har en lång tradition inom genren och har blivit en konventionell markör.

**Rose Da Silva – hjälte.** Rose är den klassiska ”sista kvinnan”.<sup>153</sup> Rose är ett direkt exempel på vad den sista kvinnan kvinnan uthärda: hon flyr, skriker, faller och blir skrämmd, men lyckas trots det överleva och i slutet av filmen finner hon styrka att övervinna hotet. För att övervinna alla faror har hon en drivkraft som är starkare än allt annat: att rädda sin dotter Sharon. Det är kärleken som får henne att uthärda allt hon utsätts för. Hon är en känslomänniska som fattar impulsiva beslut och går på känslan. Beslutet att resa till Silent Hill tas mer med hjärta än hjärna.

Hon visar tidigt att hon inte är beroende av sin man för att göra det (hon tar till exempel i hemlighet dottern till Silent Hill och vägrar återvända då han ber henne), utan går istället sin egen väg. När Rose ställs inför en symbol för det traditionella samhället (i form av polisen Cybil Bennett) bestämmer hon sig för att fly. När rättvisan hinner ikapp henne blir hon arresterad, men flyr ännu en gång. Då de träffas en tredje gång är det inte längre så att Rose blir arresterad, utan istället blir hon frisläppt och Cybil beslutar att hjälpa till i jakten på dottern. Med andra ord, hon vägrar att inordna sig under såväl sin makes som samhällets auktoritet. Hon gör istället egna val. Hennes drivkraft är så stark att hon utmanar normerna och är beredd att göra allt för sin dotter. Det ställer henne utanför samhället. Rose kan klassas som en outsider eftersom hon vägrar infoga sig i den sociala ordningen, även om hon gör det rätta. Just det är något som gör henne till en hjälte enligt Propp – att bryta mot reglerna för att göra det rätta och besegra skurken.

**Christabel – skurk.** Christabel är på många sätt Roses raka motsats, då hon inte alls är en outsider. Istället är hon ledare för de människor som söker skydd i Silent Hills kyrka. Hon är den som skapar reglerna och ser till att de efterlevs. Eftersom folket lever i ett tillstånd som kan liknas vid skärselden, där de ständigt hemsöks av monster och endast finner tröst hos varandra, har deras tro blivit väldigt fundamentalistisk. Det har gett Christabel en otrolig makt.

---

152 Internet Movie Database. 2009. *Silent hill (2006)*. <http://www.imdb.com/title/tt0384537/trivia>. Från internet den 26 maj, 2009. Det är för övrigt en av anledningarna till att satellitdelarna med Chris är så pass enkla att plocka bort utan att förlora begripligheten i narrativet.

153 Intressant nog kan vi notera att spelets Harry blev till Rose, eftersom de ansåg att Harry i spelet drevs av en kvinnlig moderskänsla. (Bettenhausen. 2006.)

Hennes ord är lag och det finns inte utrymme att bryta mot hennes regler. När Annas mor vill anklaga Rose och Cybil för Annas död säger Christabel, utan någon djupare sympati, att Anna bröt mot reglerna och får skylla sig själv. Hennes ethos är så pass högt bland folket att blott några ord får dem att lugna sig. Precis som den traditionella skurken enligt Propps definition har Christabel betydligt större makt än hjälten.

Där Rose drivs av sitt hjärta och är full av värme, drivs Christabel av sin hjärna och är full av kyla. Hon är lugn och kalkylerande, vilket skapar en känsla av lätt obehag även när hon är vänlig. Det är någonting väldigt strängt över henne, som inte alls finns hos Rose. Man kan för övrigt ställa sig undrande till om namnet har en symbolisk betydelse (CHRISTabel) med tanke på hennes roll som religiös ledare. Rollen som religiös ledare tydliggör också att Christabel uppvisar ett allmänt ansikte utåt som folkets frälsare, medan hon på insidan är det motsatta. Det är alltså även i Christabels fall relevant att tala om att hon har två olika persona.

**Miljö:** Merparten av handlingen är förlagd till staden Silent Hill. Det är här som Roses jakt på den försvunna Sharon sker, men både början och slutet äger rum utanför staden. Den sekundära handlingen med Chris utspelar sig även den utanför staden – och det är faktiskt när han befinner sig utanför Silent Hill som han får svar på sina frågor. Trots det är hela den sekundära handlingen inte dominerande. Faktum är att det först var tänkt att filmen inte skulle ha med några manliga karaktärer. Den sekundära handlingen lades till enbart för att bolaget uttryckt en önskan om fler manliga karaktärer i filmen.

Fokus ligger istället på en amerikansk småstad där livet på ytan verkar perfekt. Under ytan finns dock ett mörker hos invånarna, i synnerhet sekten som Christabel leder. Den drog staden in i den helvetiska mardröm som Silent Hill befinner sig i, där ondskan frigjorts och skapat en miljö som bäst kan beskrivas som en skärseld. Platsen där narrativet utspelar sig blir även en symbol för budskapet ”en ulv i fårkläder”. Förr var det en trevlig småstad, nu en helvetisk mardröm. Detta tema förstärks ytterligare av förändringarna mellan de två motsatserna. När Rose kommer dit första gången är allt lugnt, men varje gång mistluren hörs manifesteras den skärseldslika staden med sina monster. Filmen bygger på växlingarna mellan dessa två miljöer: det lugna och trygga, om än ödsliga Silent Hill och det mardrömslika och välbefolkade Silent Hill. Det är två vitt skilda bilder som används för att skapa kontraster mellan de två. Platsen blir med andra ord även en symbol för den kluvna naturen hos antaogisten. Utåt sett verkar Christabel stå för något tryggt, medan hon på insidan i själva verket besitter ett hotfullt mörker.

**Tidsmässigt förhållande:** Större delen av filmens narrativ är linjärt. Undantag sker i ett antal återblickar, där man får reda på vad som skett i staden. Återblickarna skulle mycket väl kunna ha återberättats i nutid, och gör det på vissa ställen (främst i den sekundära handlingen med Chris), men det skulle troligen inte gjort lika stort intryck på tittaren. En dramaturgisk regel är ”show, don't tell”, vilket betyder att det alltid gör starkare intryck att visa något istället för att berätta det. Den stora återblicken sker när Rose möter Mörka Alessa och får se sanningen med egna ögon (segment 27). Brottet från den linjära kronologin ger oss inte bara en tydligare bild över vad som hände, utan för Rose blir insikten också anledningen att sluta en pakt med Mörka Alessa för att rädda Sharon. Återblickarnas funktion är med andra ord dels att fördjupa vår förståelse för konflikten, dels att motivera hjältens konfrontation med skurken i slutet.

**Kausalt förhållande:** Överlag är det tydligt att det som får mest fokus är Roses kärlek till Sharon. Hennes make Chris spelar endast en perifer roll, utan någon egentlig vikt för narrativet. Hjälden står i centrum med sitt handlande. Exempel på det är hur Sharon i sömnen vill hem till Silent Hill och Rose bestämmer sig för att bege sig till staden (segment 1), eller hur Rose stoppas av Cybil men väljer att fly, vilket i slutändan leder till en krasch (segment 5). Det är med andra ord Rose som är den aktiva parten och som driver narrativet framåt. Effekterna uppstår utifrån hennes handlingar. Samtliga kärnor handlar om Rose och det framgår tydligt att det är hon som är narrativets fokus. Den viktigaste kärnan är segment 5, alltså väldigt tidigt i filmen, eftersom det är där kraschen sker och där Sharon försvinner. Motivationen att finna Sharon är vad som driver Rose framåt och det som skapar de andra valen och konsekvenserna av dem. Innan segment 5 fanns ett diffust mål om att besöka Silent Hill och även om det lockar Rose dit, är målet otydligt varför ett besök där skulle hjälpa dottern. När Sharon är försvunnen blir målet betydligt klarare och för åskådaren blir det lättare att sympatisera med hennes kamp.

**Berättarsätt:** I grund och botten skiljer sig inte *Silent Hill* märkbart från andra filmer som följer den traditionella Hollywood-stilen. Den använder sig av tydliga konventioner med etablerade kameravinklar och klippning. Kort och gott, tittaren ska få känslan av omedelbarhet. Det som komplicerar det hela är att *Silent Hill* för en annan målgrupp (det vill säga de som spelat originalet) inte alls skapar känslan av omedelbarhet, utan istället tvingar dem till den pendlande aktivitet som hypermedialitet utgör. Vid ett flertal tillfällen används scener direkt hämtade från spelet (exempelvis i segment 6). Det gör spelaren mycket medveten om det media som narrativet framförs genom.



I det aktuella fallet blir det först hypermedialitet när de som spelat originalet upplever filmens narrativ. Bolter & Grusins åsikt om att både omedelbarhet och hypermedialitet beror på gruppen som den definieras utifrån, anser jag bevisas här.<sup>154</sup> Jag menar att filmens narrativ presenteras med hypermedialitet mot spelets fans, medan det för ovetande filmtittare handlar om en traditionell omedelbarhet.

**Tema:** Filmen har ett typiskt tema som fokuserar på polaritet. Det tydligaste är det goda mot det onda. Det goda är kärleken och känslorna som hjälten Rose har, vilket ställs mot skurken Christabels manipulativa fanatism och synbarliga avsaknad av känslor. För Rose syns det tydligt vad för sorts person hon är, vilket är raka motsatsen till Christabel, som håller allt inombords. Vi har också den civila olydnad som Rose står för när hon trotsar både sin man och lagen, till skillnad från Christabel som är en symbol för lagen i Silent Hill.

Hjälten och skurken är varandras motsatser och det framgår väldigt tydligt att vi ska sympatisera med Rose. Hon bryter mot lagen när hon är övertygad om att det är rätt. Hon är en känslomänniska som inte döljer vad hon känner. Med andra ord, filmen är mycket tydlig i sitt budskap att ändamålen helgar medlen. Roses moderskärlek är viktigast, även om hon tar till medel som samhället inte uppskattar. Där samhället i Silent Hill hellre dödar barnet för att det inte passar in i deras doxa, är Rose beredd att bryta mot lagen för att rädda det.

### 3.2.3. Jämförelse

Till skillnad från spelen tillhör filmerna inte alls samma genre om man delar in dem i subgenrer istället för det övergripande skräckgenrebegreppet. *Resident Evil* är en skräckfilm som prioriterar action, medan *Silent Hill* snarare är ett drama. I *Resident Evil* bekämpas monstren, medan karaktärerna i *Silent Hill* istället flyr från dem. Det här beror givetvis till viss del på att respektive hjälte har olika förutsättningar. Alice är, även om hon inte minns det, utbildad kommandosoldat, medan Rose är en vanlig mamma. Intressant nog så är det Alice som är den reaktiva personen, medan Rose är den som initierar händelserna. På så sätt följer Alice en typisk konventionell markör inom skräckgenren, att hjälten främst reagerar på situationer. Deras roll i narrativet blir med andra ord något annorlunda, där Rose synbart har mer kontroll över vad som händer än Alice. Det finns dock likheter mellan hjältarna: både Alice och Rose är exempel på den ”sista kvinnan” och båda är hjältar. De uppfyller kraven för Propps definition: de gör rätt sak, även om de ibland bryter mot vad som kanske är moraliskt rätt.

---

154 Bolter & Grusin. 2002. Sid.21.

Alice är på väg att begå svek för att hejda Umbrella (segment 21) och Rose sluter en pakt med ondskan för att återfå sin dotter (segment 27). Båda filmerna sätter också sin hjälte och hennes sökande i fokus, och försöker med det skapa sympati för att uppnå en identifikation hos tittaren (amnesin i *Resident Evil*, jakten på Sharon i *Silent Hill*).

Båda filmerna har ett liknande tema för skurken: att de visar ett auktoritärt och förtroendegivande ansikte utåt, medan deras insida är beredd att göra vad som helst för att gynna dem. I *Resident Evil* kämpar Alice mot resultatet av Umbrellas forskning, medan Rose i *Silent Hill* ställs inför resultatet orsakat av en institution i form av Christabel med sin flock. Skurkarna är båda kyliga och med ett starkt ethos: Umbrella som ett mäktigt och framgångsrikt företag, Christabel som religiös ledare. Båda visar en pryddlig fasad, medan de håller sin mörkare sida dold för omvärlden. Skurkens ideologi är en helt annan än hjältens. Där hjälten spelar med öppna kort och tydligt visar känslor, gör skurken raka motsatsen. De håller sina hemliga och det är först när de visar sitt rätta jag som de får ångra det. Sett till platserna ser vi en tydlig likhet i tematik. *Resident Evil* utspelar sig helt och hållet i The Hive, ett hemligt laboratorium som präglas av en kall, artificiell och livlös stämning. *Silent Hill* i sin tur serverar en traditionell småstad som är tudelad: en ödslig, men trygg och en befolkad, men mardrömslik. Platserna blir en symbol för skurken: I det första fallet för Umbrella, i det andra för Christabel och hennes hantlangare (flocken).

I grunden är båda filmerna traditionella filmer i Hollywood-stil och har därför en önskan att skapa en känsla av omedelbarhet. Båda filmerna använder sig av återblickar, vilket för länge sedan skulle kunnat vara ett hypermedialt berättande, men som idag inte är ovanligt. Återblickarnas syfte är att visa upp för narrativet relevant information, istället för att avslöja den i dialog. Vad som dock är intressant är att *Silent Hill* bär tydliga spår av hypermedialitet när den ses av en tittare som är bekant med spelet. Det hypermediala uppstår när scener från spelet förverkligas i filmen, eftersom spelaren då pendlar tillbaka till spelet och därmed blir medveten om det media narrativet framförs i. Det här uppstår dock inte i *Resident Evil*, eftersom det handlar om en tematisk adaptation. Å andra sidan blir inte spelets fans heller belönade som de blir när de ser *Silent Hill*. Överlag är de två filmerna betydligt mer lika varandra, sett till hur narrativet är strukturerat, än vad spelen är.

## 4. Diskussion och slutsats

För att skapa en tydlig struktur ämnar jag först ta upp narrativets likheter och skillnader för respektive titel, innan jag avrundar med slutsatsen och besvarar uppsatsens syfte.

### 4.1. Resident Evil

När spelet kom fanns det ingen tydlig målgrupp, istället var spelet ett av dem som etablerade genren survival horror. De hämtade visserligen inspiration från filmerna Romero gjort om zombier, men kunde knappast förvänta sig att de tittarna skulle spela *Resident Evil*. Vid den här tiden var datorspel lika mainstream som det är idag. Istället försökte Capcom sticka ut hakan och skapa någonting nytt, vilket gav resultat. När Anderson skriver manus till filmen tar han över efter ett försök av Romero, som var narrativet ganska trogen. Anderson väljer dock en annan väg och gör en tematisk adaption. Den riktar sig inte främst till fansen, utan mot en betydligt bredare publik. Han använder sig av flera konventionella markörer inom skräckgenren och det gör att tittare som inte känner till spelet kan se filmen utan några som helst problem. De riktiga fansen lär se filmen oavsett om den är trogen spelet eller inte, vilket betyder att fokus istället läggs på den övriga publiken. Spelet hade med andra ord inte en tydlig målgrupp, medan filmen tydligt anspelar på en etablerad sådan.

**Handling och karaktärer:** I spelet centreras handlingen omkring Jills eller Chris undersökande av herrgården och sökande efter S.T.A.R.S. Bravo Team, medan filmen handlar om Alice och hennes insikt i vem hon verkligen är. Det blir snabbt tydligt att adaptionen inte hämtat handlingen från spelet, utan istället fokuserat på dess tema. Ingen karaktär från spelet finns med i filmen och inte heller någon plats eller del av spelets narrativ. Umbrella Corporation finns dock med, men där de i spelet är en gäckande skugga blir de mer påtagliga i filmen. I spelet är den enda person man möter från Umbrella Corporation Wesker och det blev inte allmänt känt förrän långt fram i narrativet. I filmen introduceras kommandosoldater från företaget redan i början. Båda narrativen visar upp konsekvenserna av Umbrellas experiment, även om filmen har valt att konkretisera och tydliggöra Umbrellas roll. Där spelet också får ett lyckligt slut följer filmen en typisk konventionell markör inom skräckgenren, med ett slut som antyder att även om hjälten överlevde och besegrade skurken finns hotet fortfarande kvar. Anderson, som är både manusförfattare och regissör till filmen, har inte valt att använda spelets narrativ. Enligt honom är det inte skrämmande om tittaren från början är medveten om hur filmen ska sluta. Av det skälet har Anderson istället valt att göra en adaption som inte bygger på originalets narrativ.

Spelets hjältar är Jill Valentine och Chris Redfield är båda utbildade S.T.A.R.S.-medlemmar, som är en del av polisväsendet. Båda karaktärerna är representanter för lagen med ett officiellt uppdrag: att finna S.T.A.R.S. Bravo Team. Filmens hjälte, Alice, är i sig en konventionell markör då hon är den ”sista kvinnan”. Hon är inte en del av rättsväsendet, utan visar sig arbeta för Umbrella Corporation – även om hon själv inte minns det då filmen börjar. Istället präglas hon av en minnesförlust, vilket tillåter tittaren att identifiera sig med henne. Alice startar filmen som tabula rasa, alltså helt utan minnen och moralisk levnadskod. Under filmen minns Alice lite om vem hon är och definierar sin moral både utifrån det hon minns och de val hon gör. När hon sedan ställs inför valet att bli rik genom att bryta mot lagen eller att antagligen dö genom att göra det moraliskt rätta väljer Alice det senare. Även om de skiljer sig åt är de båda typiska *hjältar* – de kämpar mot en betydligt mäktigare skurk och lyckas båda överleva, samtidigt som de utför handlingar som inte är helt accepterade i samhället. Jill och Chris begår brottsliga handlingar, som att stjäla utrustning, för att överleva (vilket i sig kom att bli en konventionell markör för survival horror genren), medan Alice tänkt förråda Umbrella. Även om deras moraliska värderingar skiljer sig åt i början av narrativet, gör båda val som kan ses som moraliskt korrekta i lagens ögon. De blir båda symboler för lagens representanter. Anderson lyckas med andra ord få en liknande symbolik för filmens hjälte som i spelet, även om hans hjälte använder sig av helt andra konventionella markörer än spelets.

Spelets skurk är Albert Wesker, mannen som infiltrerar S.T.A.R.S. å Umbrellas vägnar. Det visar sig att han antagit Umbrellas filosofi för att smälta in och verka trovärdig, men i slutet sviker han företaget. Där Umbrella framstår som hjältens främsta fiende, visar det sig i slutet att Wesker är den egentliga skurken. I filmen finns en karaktär som har liknande motiv som Wesker: Spence. Precis som Wesker arbetar Spence för Umbrella och planerar att svika dem. I filmen framgår förhållandevis snabbt att fienden är Umbrella, för att sedan pendla mot Spence och sedan tillbaka till Umbrella. Spence gör i princip ingenting aktivt hotfullt mot dem. Han låser visserligen in dem i ett rum (segment 29), men det är inte han som aktivt motarbetar Alice och de andra. Det är Umbrella (segment 11, 31, 35 och 36) - , Spences funktion blir snarare en hantlangare till skurken Det blir extra tydligt då vi ser till Propps definition av en hjälte: att besegra en starkare skurk. Eftersom Alice tydligt är hjälten, men inte besegrar Spence, blir det uppenbart att det är Umbrella som är den egentliga skurken när hon i segment 35 övervinner hotet i The Hive. Ser vi till original såväl som adaption delar de skurkarna liknande drag, även om det i ena fallet är en person och den andra en institution. Båda har ett yttre som är ytterst respektabelt med högt ethos.

De är trovärdiga auktoriteter på sina respektive områden: Wesker som ledare för S.T.A.R.S. och Umbrella Corporation som företag. Under den välpolerade ytan drivs de båda av en profit- och makthunger som orsakar deras undergång: Wesker sviks av Barry eller Tyrant, medan Umbrella bestraffas då de öppnar The Hive igen. Tematiskt sett lyckas Anderson återigen hålla adaptationen relativt nära originalet, trots att han valt en helt annan hjälte.

I spelet delar två platser på utrymmet som narrativets dominerande miljö: herrgården och ett hemligt forskningslaboratorium. I filmen är det istället The Hive som står i fokus. I båda narrativen symboliserar platserna företaget Umbrella Corporation, som är skurken, även om det sker på olika sätt. I spelet handlar det om den dubbelhet som finns hos Umbrella såväl som skurken. Även om det finns en herrgård i filmen spenderas inte någon längre tid där för att etablera platsen. Istället visar filmen upp Umbrellas natur: kall och artificiell. Anderson har valt att skala bort i stort sett hela herrgårdsdelen från originalet och fokusera på en miljö som liknar det hemliga laboratoriet. Båda är dolda för omvärlden och endast Umbrellas anställda känner till den. The Hive kan också sägas vara relativt lik det hemliga forskningslaboratoriet, så även om filmen inte hämtar scener och kameravinklar direkt ur spelet är miljön inte ett brott mot förväntningarna hos fansen.

**Struktur:** En strukturell skillnad framkommer även när vi ser till det tidsmässiga förhållandet. Spelet utspelar sig under en natt och även om merparten av filmen sker under en begränsad tid har uppenbarligen en hel del inträffat mellan segment 35 och 36. Vi får ingen ledtråd till hur mycket tid som förflutit. Den stora skillnaden är dock hur vi upplever narrativet. I spelet fokuseras spelarens upplevelse enbart på det hjälten upplever. I filmen sker ständiga klipp mellan de olika personerna då de splittras upp i olika grupper (till exempel segment 17-19). Utöver det använder sig filmen av ett flertal återblickar (till exempel segment 14 och 21). Faktum är att en av de viktigaste kärnorna är just en återblick (segment 29). Just återblickarna är ett drag som används i filmen för att visa upp någonting istället för att berätta det. Tillvägagångssättet att föra in informationen gör dock att adaptationen får en annorlunda struktur på narrativet än originalet. Ser vi till det kausala förhållandet utgörs kärnorna i spelet till största del av filmsekvenser, även om de viktigaste segmenten handlar om de interaktiva ”val” som görs för att få det lyckliga slutet. Jag skriver ”val” eftersom det egentligen är ett väldigt rälsat narrativ utan stora valmöjligheter att påverka hur berättelsen slutar. Det stora valet för hur narrativet ska utvecklas görs innan man börjar spela (variabilitet), alltså innan narrativet tar sin början. Därefter handlar det om en hel del mindre förändringar mellan Jill och Chris färd mot ett slut som enbart har marginella skillnader gentemot varandra.

Både Jill och Chris är dock aktiva i att driva handlingen framåt. Resultatet av deras handlingar öppnar nya möjligheter som gör att de kan ta sig vidare (till exempel i segment 32 där hjälten besestrar Yawn och att det under striden uppstår ett hål i golvet som öppnar en ny väg vidare). Filmen använder sig av en annan struktur då genrens konventionella markör är annorlunda: hjälten initierar inte handlingarna, hon reagerar på dem. Alice är reaktiv, vilket inte ska jämföras med passiv istället för aktiv. Det är en tydlig strukturell skillnad i hur hjältarna fungerar i narrativet. Respektive narrativ förmedlas även på olika sätt: spelen använder sig av ett hypermedialt berättande och filmen av omedelbarhet. Skillnaderna att förmedla sina narrativ är konventionella för respektive medium.

**Tema:** Spelets tema handlar om hjälten och skurkens syn på lagen. För Jill och Chris handlar det om att upprätthålla den, även under den mest skräckinjagande händelsen i deras liv. För Wesker handlar istället hans förklädning som lagman bara som ett medel att skaffa sig mer makt och rikedom. Lagen blir endast ett redskap för honom att nå det han vill åt. Filmen har ett liknande tema. Skurken, Umbrella, följer utåt sett lagen och är ett framgångsrikt företag. Under ytan ruvar dock ett profithungrigt monster som är berett att göra vad som helst för att nå målet. Mot det ställs hjälten Alice (och hennes medhjälpare Matthew) som vill hejda Umbrellas hänsynslösa jakt på mer makt och rikedom. Återigen fungerar adaptationen väl om man ser till originalets tema.

#### 4.1.1. Diskussion

Det framgår direkt att adaptationen inte har några narrativa likheter rörande handlingar och karaktärer, eftersom Anderson valt att göra en tematisk adaptation. Enligt egen utsägo har Anderson gjort ett medvetet val att ignorera spelets handling till förmån för att kunna skrämja tittaren som även spelat originalet. Han har använt spelets tema för att göra en film som följer tittarnas förväntningar och använder flera konventionella markörer från den postmodernistiska skräckfilmen för att uppfylla dessa och gör det på ett traditionellt sätt med omedelbarhet. Sett till målgruppen för filmen försöker Anderson med andra ord få adaptationen att tilla den traditionella skräckfilmstittaren eftersom han strukit det mesta från originalet: handlingen är annorlunda, hjälten och skurken är helt olika sina motsvarigheter i originalet, platserna är olika och slutligen är narrativets struktur väsentligt annorlunda från original och adaptation.

Sett till analyserna framgår det dock att de i stort sett samtliga fall är identiska i sin tematiska funktion, trots olikheterna. Hjältarna har båda ett starkt rättspathos och skurkarna visar upp en dold fasad, som i slutändan blir deras undergång. Platserna i respektive narrativ fungerar som en symbol för skurken. Slutligen må strukturerna var olika, men de fyller samma tematiska funktion. Anderson har med andra ord lyckats fånga kärnan från originalet med Umbrellas forskning och hur det skapar konsekvenser, även om filmen vid första ögonkastet ser ut att ha väldigt lite med spelet att göra.

## 4.2. Silent Hill

När spelet kom jämfördes det direkt med *Resident Evil* och många som spelat det spelet testade även *Silent Hill*. Genren survival horror hade vid det här laget fått tydliga konventionella markörer och det är därmed troligt att spelet väckte förväntningar hos målgruppen. Genren var fortfarande ung och spelet kunde utnyttja det faktum att få spel fanns på en växande marknad. Ett tydligt exempel på det är att fans som väntade på *Resident Evil 3: Nemesis* köpte *Silent Hill* för att fylla sitt spelbehov. Filmen i sin tur erbjuder möjligheten till en upplevelse med flera bekanta scener och personer för spelets fansen. Stor möda har lagts på att spelarna ska känna igen sig. Samtidigt är filmen inte enbart riktad mot tidigare fans. Tvärtom, den riktar sig också till en bredare skräckpublik. Flera konventionella markörer för den postmodernistiska skräckfilmgenren återfinns i filmen, varav Rose som den ”sista kvinnan” är den tydligaste. Det gör att tittare som gillar skräckfilm kan känna igen sig, utan att behöva ha någon kunskap om spelet.

**Handling och karaktärer:** I spelet förlorar Harry sin adoptivdotter efter en bilkrasch. Han beger sig till Silent Hill där han dras in i skurkens jakt på makt och sanningen om sin dotter. Filmen har en liknande handling: Roses adoptivdotter Sharon försvinner också i en bilkrasch och hon söker efter henne, redo att göra vad som helst för att finna dottern. Även om saker och ting är förändrade i adaptationen är det fortfarande tydligt att energi lagts på att återknyta till originalet. Många karaktärer från spelet återfinns i filmen (till exempel Alessa och Cybil), även om någon fått en förändrad roll (till exempel Dahlia och Gucci). Filmen tar sig vissa friheter gentemot spelet då de byter ut Harry mot Rose, men det är ändå mycket i adaptationen som påminner om originalet. Faktum är att filmen innehåller scener som är direkt hämtade från spelet och det märks att manusförfattaren Roger Avary såväl som regissören Christophe Gans har lagt stor energi på att fånga stämningen från spelet. För det är främst där fokus ligger: att återge spelets stämning med en handling som har tydliga likheter (kameravinklar, personer, en försvunnen adoptivdotter), men även olikheter (Rose istället för Harry, Dahlia är inte längre skurken och avsaknaden av droghandeln som finns i spelet).

Spelets hjälte är Harry, en ensamstående far som ifrågasätter sin mentala hälsa. Hans drivs att finna sin dotter, men det är framför allt hans förmåga att våga lita på andra som får honom att uthärda alla umbäranden. I filmen har Harry ersatts av Rose, den klassiska ”sista kvinnan”, som inte alls tvivlar på sig själv, utan istället ifrågasätter samhället. Hon är en outsider som väljer sin egen väg och är beredd att göra vad som helst bara hon återfår sin dotter. Båda är typiska *hjältar* som övervinner mäktiga skurkar och samtidigt bryter hjältarna mot normerna när de gör det. Till exempel stjal Harry utrustning för att överleva (en konventionell markör). Rose är dock ännu tydligare i sin brott mot normerna då hon flyr från polisen (segment 5). Även om hjältarna inte alls är samma person delar de väldigt många drag: de söker efter sina döttrar, de har båda hjälp av Cybil och de litar på folk som vänder sig emot dem (till exempel Dahlia i spelet och sekten i filmen). Vad som skiljer dem åt är att Rose inte ifrågasätter sin mentala hälsa som Harry gör och hon bär sina känslor tydligt utanpå, medan Harry istället håller sina under hård kontroll. Dahlia är spelets skurk och hon manipulerar Harry att gå hennes ärenden så att hon kan få full kontroll över Alessa. Hon ger först ett vänligt och sympatiskt intryck, för att sedan visa sitt sanna ansikte när hon fått vad hon vill av Harry. Dahlia är ledaren för sekten som följer de gamla ockulta lärorna, men till skillnad från Harry vänder hon sig emot sina allierade. Viljan att svika sina ”vänner” för att slippa dela makten med dem visar att hon är beredd att göra vad som helst – om inte det redan bevisats i tortyren av hennes egen dotter. I filmen är det inte Dahlia som är skurken, där är det istället Christabel som har den rollen. Skurken är välkomnande då Rose och hennes medhjälpare Cybil först möter henne och räddar dem från en mobb. Hon är en lugn och kylig auktoritet som folk lyssnar på och följer blint.. Precis som Dahlia i spelet har Christabel även hon ett drag som hon inte visar för skurkarna, nämligen den religiösa fanatism som hon senare avslöjar när hon inser vem Rose letar efter. Båda skurkarna delar det draget: de visar en sympatiskt yttre och hjälper hjälten, bara för att sedan vända sig emot denna senare. Vad som däremot skiljer dem åt är att Christabel inte sviker sina allierade för att uppnå makt. Hon har redan den makt hon eftersträvar och saknar därför behov att förråda dem. Det innebär att de två skurkarna drivs av olika motiv utifrån olika maktförhållanden, även om de delar samma karaktärsdrag. Platsen som Harry spenderar mest tid på under spelets gång är sjukhuset, vilket blir en tydlig symbol för hans mentala tillstånd, när det ständigt växlar mellan ett dimmigt och vardagligt Silent Hill och ett surrealistiskt mardrömslandskap. Filmen utspelar sig precis som spelet huvudsakligen i staden, även om vi också får se platser utanför i och med Chris sökande efter sanningen om vad som hände i Silent Hill. Även här ligger fokus på att växla mellan två verkligheter. Först och främst finns de övergivna resterna av vad som en gång var staden, men som nu är övergiven och ödslig. Sedan har vi den skärseldslika mardröm som folket lever i. Precis som i spelet sker ständiga växlingar mellan dessa två världar, men här blir det istället en symbol för skurkens kluvna natur. Adaptionen ger med andra ord platserna en helt annan betydelse än i originalet.



**Struktur:** I spelet skapas en kronologisk vilsenhet då det helt saknas tidsramar. Vore inte det nog med avsaknaden av visuella ledtrådar för att orsaka denna vilsenhet, pendlar han dessutom mellan den verkliga världen och Otherworld. Det används i början för att plantera ifrågasättandet av hans mentala hälsa, men tar över allt mer under spelets gång och dominerar helt på slutet. Spelet använder sig av flertalet klipp mellan olika scener, vilket gestaltas som visioner eller drömmar. Filmen i sin tur är betydligt mer linjär och tydlig, även om den också använder sig av liknande drag som spelet. Rose slås medvetlös, det sker växlingar mellan två världar och det finns en spöklik dimma. Precis som i spelet sker även klipp i form av återblickar som fördjupar förståelsen för det bakomliggande narrativet. Trots det skapas inte alls samma vilsenhet som man upplever i spelet. Det beror på att det i filmen finns en sekundär handling om maken Chris som ger en tidsram för narrativet – särskilt eftersom han och Rose vid två tillfällen befinner sig nära varandra och känner varandras närvaro.

Ser vi till spelets kärnor används de för att etablera någonting som spelaren får reagera på. I början sker det till exempel då Harry kliver ut från den restaurang där han vaknar upp. Han säger då högt för sig själv att han borde bege sig tillbaka till gränden där han blev medvetlös för att finna Cheryl. Det blir en tydlig ledtråd för spelaren och är ett sätt att med en räls styra spelaren åt rätt håll och driva narrativet framåt. Tillvägagångssättet gör att spelaren reagerar på vad som händer. Men det är inte bara spelaren som reagerar på vad som sker – när Harry blir attackerad av slutbossen Incubus och reagerar genom att försvara sig är Harry, såväl som spelaren, reaktiva. I filmen är Rose dock inte reaktiv som man lätt kan tro, eftersom det är en konventionell markör i och med den ”sista kvinnan”. Istället är det hon som skapar situationerna som driver handlingen framåt, till exempel när hon flyr från polisen och kraschar med bilen. De viktigaste kärnorna i spelet är när spelaren måste sträva efter att finna ett lyckligt slut, vilket gör att man finner sanningen om hantlangaren Dr. Kaufmanns roll i samhället. Det fördjupar inte vår förståelse för Harry på något sätt, vilket är vad den viktigaste enskilda kärnan i filmen gör. När Rose kraschar med bilen försvinner Sharon spårlöst och det blir Roses drivkraft att finna sin dotter, oavsett vad hon måste göra. Det är med andra ord två vitt skilda strategier som används för spelet respektive filmen.

Spelet följer det traditionella sättet att förmedla narrativet, nämligen genom hypermedialitet. Filmen använder sig av omedelbarhet med ett undantag: för spelets fans. Då mycket i filmen har hämtats från spelet skapas ett hypermedialt berättande hos en del spelare. För dessa gör mediet sig påmint och skapar en pendling mellan filmen och spelet.

**Tema:** I spelet agerar skurken svekfullt och själviskt, vilket är vad som får hennes planer att gå om intet, då hantlangaren bestämmer sig för att hämnas. Hjälten däremot väljer att lita på folk för att uthärda den hemska värld han hamnat i. Tack vare att han sätter tilltro till andra får han ett socialt skyddsnät som förhindrar honom från att bli galen. Genom att lita på andra lyckas han hantera mardrömmen och i slutänden besegra skurkens gud, Incubus. Temat kan med andra ord sägas vara raka motsatsen till ordspråket ”ensam är stark”. Filmen sätter fokus på skillnaderna mellan hjälten och skurken. Hjälten Rose bryter mot normerna som samhället slagit fast för att följa sina känslor och göra vad hon anser är rätt. Skurken Christabel är den som bestämt normerna i Silent Hill och hon har ett kyligt och kontrollerat sätt som gör henne till Roses raka motsats. Det rör sig om två olika livsfilosofier hos personerna och filmen visar tydligt att Rose står för den eftersträvansvärda sidan, eftersom hon återfår sin dotter och får Christabel att betala för sina synder. Med andra ord, det är rätt av Rose att bryta mot normerna eftersom hon gör det i ett gott syfte. Både spelets och filmens tema visar på olikheterna i hur hjälten och skurken ser på världen och hur hjältens sätt att se världen är att föredra.

### 4.2.1. Diskussion

Adaptionen av *Silent Hill* är väsensskild från den av *Resident Evil*. Avary och Gans intention är tydlig: fansen ska definitivt känna igen sig från spelet, särskilt stämningmässigt. De använder till och med av scener direkt plockade från spelet i filmen, vilket visar på att de valt en helt annan strategi än Anderson. De riktar sig fortfarande till den traditionella skräckfilmstittaren med tydliga konventionella markörer, men de är trots det väldigt trogna förlagan. Det handlar med andra ord inte om en tematisk adaption. Adaptionen har visserligen tagit sig friheter med handlingen, men den är trots det väldigt lik originalet och skapar samma stämning som spelet. Även hjälten och skurken är väsentligt annorlunda tematiskt sett, men i narrativet fyller de liknande funktioner. Hjälten söker efter sin adoptivdotter och skurken har en fasad för att dölja sitt verkliga jag. Samma sak gäller för platserna: de har helt olika tematiska roller, men flera av miljöerna, i synnerhet växlingarna mellan verkligheterna, är likt originalet. Strukturen för narrativet är den stora skillnaden mellan originalet och adaptionen. Visserligen använder sig båda av klipp till återblickar, men adaptionen förvirrar inte tittaren på samma sätt som spelet gör mot spelaren. Händelserna aktiveras och drivs sedan också framåt på vitt skilda sätt. I grund och botten har handlingen tydliga likheter på ytan, även om de skiljer sig sett till de symboliska funktioner och karaktärernas bakomliggande drivkrafter. Just att adaptionen bär så många spår av originalet påverkar också hur filmen förmedlas till tittaren. För den oinsatte är det en helt normal film som försöker skapa känslan av omedelbarhet, men för ett fan präglas upplevelsen istället av ett hypermedialt berättande, eftersom igenkännelsen av saker från spelet hela tiden får henne att bli medveten om det nya mediet.

## 4.3. Slutsats

Utifrån respektive analys är det nu dags att återkoppla till syftet som etablerades i början av uppsatsen. Låt oss börja med karaktärerna: I *Resident Evil* har S.T.A.R.S.-medlemmarna Jill och Chris strukits ur filmen (tillsammans med det mesta andra) och ersatts av Alice, en kommandosoldat anställd av Umbrella för att skydda The Hive. Där originalet arbetar för lagen, arbetar Alice för skurken – trots att hon bestämt sig för att sätta dit dem för de olagligheter de sysslar med. Båda har ett starkt rättspathos och är tydliga hjältar som när det krävs gör det rätta, även om det bryter mot vad samhället normalt sett eftersträvar. De har med andra ord inga ytliga likheter med varandra, men ser man till det underliggande temat finns det likheter mellan dem. Mellan skurkarna finns stora skillnader: i spelet är en enskild person, Wesker, skurken, medan det i adaptationen är en institution, nämligen företaget Umbrella. Trots stora skillnader råder mellan dem, är de funktionsmässigt och symboliskt väldigt lika. Båda har en respektabel och auktoritär fasad som de använder för att gynna sig själva och som blir deras undergång. *Silent Hill* däremot har gått tillväga på ett annorlunda sätt vid karaktärsskildringen i adaptationen. Hjälten såväl som skurken har fått nya ansikten och namn, men har ändå en liknande funktion som i originalet. Som tidigare nämnts blev Harry, spelets hjälte, Rose, eftersom filmens skapare tyckte att han egentligen drevs av moderskärlek och i princip fungerade som en kvinna. Trots könsbytet följer de en liknande handling: båda förlorar sin adoptivdotter i en bilkrasch och bestämmer sig för att finna henne till varje pris. Hjälten söker efter sin adoptivdotter och skurken har en fasad för att dölja sitt verkliga jag. Ser vi till skurken har de två helt olika drivkrafter (Dahlia vill ha makt, medan Christabel inte har det behovet eftersom hon redan har makt), även om de har många liknande drag. De är båda ledare för en sekt och hjälper hjälten i början, bara för att vända sig mot denna i slutet. Med andra ord, adaptationerna från spel till film uppvisar två helt olika sorters översättningar av karaktärerna. Det här är något som för mig in på de olika strategier som använts vid adaptationen av spelet till en film.

Enligt Bolter & Grusin försöker spel efterlikna film, eftersom ett äldre medium är mer accepterat hos mottagaren och därmed ökar transparensen av mediet. Som tidigare beskrivits i uppsatsen har spelen följt en liknande utveckling som filmen och remedierar flertalet drag från filmen. Så hur går det till då ett spels narrativ översätts till film? Adaptioner uppvisar två olika tillvägagångssätt för utförandet. För *Resident Evil* har det gjorts en tematisk adaption som endast hämtar stoff från originalet, medan *Silent Hill* försökt göra en så trogen anpassning från originalet till det nya mediet som möjligt. Vid den tematiska adaptionen är tillvägagångssättet näst intill identiskt hur en vanlig film skapas. Adaptionen av *Resident Evil* är en helt vanlig film som följer den traditionella Hollywood-stilen.

Det finns ingen tydlig återkoppling till originalmediet, utan förmedlas på ett sätt som strävar efter att skapa omedelbarhet hos tittaren. Ser vi till adaptationen av *Silent Hill* märker vi däremot skillnader. När man använder sig av handlingen och till och med tar in kameravinklar från spelet läggs stor vikt vid att adaptationen ska vara trogen originalet. Förändringar görs visserligen, men de övervägs noga. Trots allt finns det en skillnad mellan de två medierna och när en förändring gentemot originalet sker är det för att de måste ta hänsyn till mediet för adaptationen. Producenternas avsikter har tydligt visat stor tilltro till *Silent Hill* och de har utifrån det valt att forma adaptationen så troget originalet som som möjligt. Resultatet av det innebär också att narrativet förmedlas på ett annorlunda sätt än med omedelbarhet, men endast för dem som besitter information om originalet. Hypermedialitet är med andra ord beroende på mottagarens egen förförståelse av narrativet och uppstår inte när man gör en tematisk adaptation. Först vid denna förförståelse skapas en mer interaktiv upplevelse än som sker vid filmens strävan efter omedelbarhet.

Analyserna har visat två sätt att utföra adaptationer. Jag utesluter dock inte att det finns fler möjligheter än de två som framkommer i uppsatsen. Ett exempel på en annan form skulle kunna vara *Outbreak*, alltså den hybridform mellan spel och film som kallas för interaktiv film. För att tydliggöra vilken form av adaptation som är vanligast och därmed kunna visa på hur spel-filmen hanteras vid adaptationen krävs dock ett betydligt större antal analysobjekt än denna uppsats har fokuserat på – och bör dessutom inkludera fler genrer. Istället vill jag med resultatet av uppsatsen tydligt peka på att genren i sig inte verkar uppmuntra till en särskild form av adaptation, det är snarare dem som skapar adaptationen som bestämmer hur den kommer att se ut.

## 5. Sammanfattning

Syftet med uppsatsen var att få insikt i hur narrativ förändras vid en adaptation från spel till film. Målet var att kunna föra en diskussion om det specifika förhållandet mellan ett original och dess adaptation. Utöver det fanns även en förhoppning om att även utröna möjliga strategier vid adaptationer för spel-film. Valet av analysobjekt föll på *Resident Evil* och *Silent Hill*, båda spel inom survival horror-genren som även blivit film. Respektive analysobjekt ligger inom samma tidsram och hade andra liknande drag som gjorde dem lämpliga analysobjekt. Genreforskningen har berörts eftersom spelen (survival horror) vid första anblick uppvisade tydliga likheter med varandra genremässigt, precis som filmerna (postmodernistisk skräckfilm). Uppsatsen var inte en receptionsstudie om hur adaptationerna mottagits, utan är textanalyser utifrån den retoriska metoden narrative criticism, som sedan kompletterats ytterligare med Propps arketyper och Steve Neales genrebegrepp. Eftersom det rör sig om två olika medier har uppsatsen även gått djupare in på själva medierna och presenterat likheter och skillnader mellan dem utifrån Bolter & Grusins bok *Remediation* såväl som Lev Manovich *The Language of New Media*. Begreppet narrativ har fått en djupare genomgång för att sedan kunna beröra den diskussion som råder rörande huruvida spel faktiskt kan ha ett narrativ eller ej. I uppsatsen framgår det att jag anser att spel kan ha narrativ, bland annat för att dagens tekniska möjligheter inte tillåter en total fri interaktion i spelen, utan att det i stort sett alltid finns någon form av räls.

Uppsatsen kom fram till att spelen *Resident Evil* och *Silent Hill* har adapterats med två helt olika strategier. Filmen *Resident Evil* har inte någon tydlig koppling handlingsmässigt med sitt original, men tematiskt är de väldigt lika. För *Silent Hill* bär handlingen tydliga paralleller till originalet och för spelarna är förmodligen mycket i filmen bekant från originalet. Stor omtanke har tagits av skaparna för att behålla dem lika. Analyserna har med andra ord visat två strategier att utföra adaptationer på, även om jag inte utesluter att det finns fler möjligheter än de två som framkommer i uppsatsen. För att tydliggöra vilken sorts strategi som är vanligast och därmed kunna visa på hur spel-filmen generellt hanteras vid adaptationen krävs dock ett betydligt större antal analysobjekt än denna uppsats har fokuserat på – och bör dessutom inkludera fler genrer. Istället vill jag med resultatet av uppsatsen tydligt peka på att genren i sig inte verkar uppmuntra till en särskild form av adaptation, det är snarare dem som skapar adaptationen som bestämmer hur den kommer att se ut.

# 6. Källförteckning

## 6.1. Tryckta källor

- Alexander, John. 1999. *Screen Play: Audiovisual Narrative and Viewer Interaction*. Stockholms Universitet. Stockholm.
- Aristotle. 2000. "The Poetics" ur: Mcquillan, Martin (red.). *The Narrative Reader*. Routledge. New York.
- Bakhtin, Mikhail. 2000. "Epic and Novel: Toward a Methodology for the Study of the Novel" ur Duff, David (red.). *Modern Genre Theory*. Longman. London.
- Berger, Arthur Asa. 1997. *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. SAGE Publications. Thousand Oaks.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard. 2002. *Remediation – Understanding New Media*. MIT-Press. London.
- Bordwell, David. 1995. *Narration in the Fiction in Film*. Routledge. London.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2001. *Film Art – an Introduction, 6th Edition*. McGraw–Hill. New York.
- Chatman, Seymour. 1980. *Story & Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. Ithaca.
- Clover, Carol. 1991. "Hennes kropp – han själv: Om det delade könet i huggfilmen" ur: *Filmhäftet* 73-74.
- De Vany, Arthur. 2004. *Hollywood Economics – How extreme uncertainty shapes the film industry*. Routledge. New York.
- Duff, David (red.). 2000. *Modern Genre Theory*. Longman. London.
- Ekström, Mats (red.). 2008. *Mediernas språk*. Liber. Malmö.
- Ekström, Mats och Moberg, Ulla. 2008. "Semiotik" ur Ekström, Mats (red.). *Mediernas språk*. Liber. Malmö.
- Foss, Sonja K. 2004. *Rhetorical Criticism (Third Edition)*. Waveland Press Inc. Long Grove.
- Genette, Gérard. 2000. "The Architext" ur Duff, David (red.). *Modern Genre Theory*. Longman. London.
- Hutchings, Peter. 1995. "Genre theory and criticism" ur: Hollows, Joanne & Jancovich, Mark (red.). *Approaches to popular Films*. Manchester University Press. Manchester.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaption*. Routledge. New York.
- Jonsson, Robert. 2008. "Exempel 1: Resident Evil 4" ur Ekström, Mats. *Mediernas språk*. Liber. Malmö.
- Laurel, Brenda. 1998. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Publishing Company, Inc. Reading.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. The MIT Press. Cambridge.
- Nichols, Randy. 2008. "Ancillary Markets – Video Games: Promises and challenges of an emergin industry" ur McDonald, Paul & Wasko, Janet (red.). *The Contemporary Hollywood Film Industry*. Blackwell Publishing. Malden.
- Pinedo, Isabel Cristina. 2004. "Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film" ur: Stephen Prince (red.). *The Horror Film*. Rutgers University Press. New Jersey.
- Propp, Vladimir. 1984. *Theory and History of Folklore*. University of Minnesota Press. Minneapolis.
- Ryan, Marie-Laure. 2004. *Narrative across Media – The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press. Lincoln.
- Silverblatt, Art. 2007. *Genre Studies in Mass Media – a Handbook*. M.E. Sharpe. Armonk.
- Stam, Robert & Miller, Toby. 2000. *Film and Theory – An Anthology*. Blackwell Publishers Inc. Oxford.
- Van Leeuwen, Theo. 2005. *Introducing Social Semiotics*. Routledge. London.
- Wasko, Janet. 2007. *How Hollywood Works*. Sage Publications. London.
- Wiborgh, Thomas. 2008. "Lavinfara: Episod VI" ur *Level, nummer 25*. Reset Media AB. Stockholm.

## 6.2. Övriga källor

- Absolute Playstation. Februari, 1999. *Silent Hill – Review*. [http://www.absolute-playstation.com/api\\_review/rsilent.htm](http://www.absolute-playstation.com/api_review/rsilent.htm). Från internet den 15 maj, 2009.
- Baldric. 1999. *Game Revolution Review Page: Silent Hill*.  
[http://www.gamerevolution.com/oldsite/games/sony/adventure/silent\\_hill.htm](http://www.gamerevolution.com/oldsite/games/sony/adventure/silent_hill.htm). Från internet den 15 maj, 2009.
- Bettenhausen, Shane. 23 februari, 2006. *Silent Movie Interview: The Director's Cut*. <http://www.1up.com/do/blogEntry?bId=6605116&publicUserId=1002415>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Box Office Mojo. 2009 *Video Game Adaption Movies*. <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=videogameadaptation.htm>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Bramwell, Tom. 27 maj, 2008. *SFII SNES is Capcom's best-selling game*. <http://www.eurogamer.net/articles/sfii-snes-is-capcoms-best-selling-game>. Från internet den 9 mars, 2009.
- Bramwell, Tom. 31 januari, 2003. *X-Files survival horror this summer*. [http://www.eurogamer.net/articles/article\\_47335](http://www.eurogamer.net/articles/article_47335). Från internet den 22 maj, 2009.
- Carr, Diane. 2003. *Play Dead – Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*. <http://gamestudies.org/0301/carr/>. Från internet den 12 juni, 2009.
- Computer And Video Games. 27 januari, 2001. *Resident Evil Film News*.  
<http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=16136&skip=yes>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Ebert, Roger. 15 mars, 2002. *Resident Evil*. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20020315/REVIEWS/203150304/1023>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Ebert, Roger. 21 april, 2006. *Silent Hill*. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20060420/REVIEWS/60421001/1023>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Game FAQs. 2009. <http://www.gamefaqs.com/>. Från internet den 9 mars, 2009.
- Gibson, Ellie. 31 mars, 2006. *Avary talks Silent Hill movies*.  
[http://www.eurogamer.net/articles/news\\_310306\\_silenthillmovie..](http://www.eurogamer.net/articles/news_310306_silenthillmovie..) Från internet den 2 mars, 2009.
- Gibson, Ellie. 27 februari, 2006. *Games ARE art, says Gans*. <http://www.eurogamer.net/articles/news270206gans> Från internet den 19 maj, 2009.
- Gibson, Ellie. 8 november, 2005. *Uwe Boll talks sequel plans*. <http://www.eurogamer.net/articles/news081105uweboll>. Från internet den 19 maj, 2009.
- Giddings, Seth. 2006. *Walkthrough: videogames and technocultural form*.  
<http://www.badnewthings.co.uk/papers/Walkthrough.pdf>. Från internet den 12 juni, 2009.
- Graft, Kris. 8 maj, 2009. *Resident Evil 5, Street Fighter IV Drive Capcom Growth*. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=23541](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23541). Från internet den 15 maj, 2009.
- Graft, Kris. 8 maj, 2009. *Resident Evil Series Life-to-Date Sales Hit 40 Milion*. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=23546](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23546). Från internet den 15 maj, 2009.
- Internet Movie Database. 2009. <http://www.imdb.com>. Från internet den 25 maj, 2009.
- Internet Movie Database. 2009. *Silent hill (2006)*. <http://www.imdb.com/title/tt0384537/trivia>. Från internet den 26 maj, 2009.
- Janelle, Robert. 31 oktober, 2007. *Survival Horror Video Game*. [http://videogames.suite101.com/article.cfm/survival\\_horror](http://videogames.suite101.com/article.cfm/survival_horror). Från internet den 9 juni, 2009.

- Jonsson, Robert. 2006. *Skräckens ljud – En komparativ ljudstudie av två mediers försök att skapa rädsla*. D-uppsats. Örebro Universitet.
- Juul, Jesper. 2001. *Games Telling stories? - A brief note on games and narratives*. <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Från internet den 27 mars, 2009.
- Manovich, Lev. 2005. *Image Future*. [http://www.manovich.net/DOCS/image\\_future.doc](http://www.manovich.net/DOCS/image_future.doc). Från internet den 19:e maj 2008.
- Morrison, Bruce. 31 oktober, 2003. *Virtual Frights And Delights Throughout Video Game History*. <http://media.www.thetigernews.com/media/storage/paper863/news/2003/10/31/Timeout/Virtual.Frights.And.Delights.Throughout.Video.Game.History-1990586.shtml>. Från internet den 9 mars, 2009.
- Newman, James. 2002. *The Myth of Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogame*. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>. Från internet den 21 maj, 2009.
- On the Page: Screenwriting #7*. Podcast. 2007-10-15.
- Ravaja, Niklas et al. 2006. "Phasic Emotional Reactions to Video Game Events: A Psychophysiological Investigation" ur: *Media Psychology*, vol. 8.
- Sheffield, Brandon. 2007. *Heaven's Night: An interview With Akira Yamaoka*. [http://www.gamasutra.com/view/feature/3281/heavens\\_night\\_an\\_interview\\_with\\_.php?page=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3281/heavens_night_an_interview_with_.php?page=1). Från internet den 14 maj, 2009.
- Simons, Jan. 2007. *Narrative, Games, and Theory*. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>. Från internet den 27 mars, 2009.
- Spong. 26 juni, 2001. *Resident Evil Director explains character and story line changes*. [http://news.spong.com/article/1837/Resident\\_Evil\\_Director\\_explains\\_character\\_and\\_story\\_line\\_changes](http://news.spong.com/article/1837/Resident_Evil_Director_explains_character_and_story_line_changes). Från internet den 15 maj, 2009.
- Squire, Kurt. 2002. *Cultural Framing of Computer/Video Games*. <http://gamestudies.org/0102/squire/>. Från internet den 21 maj, 2009.
- The Mushroom Kingdom. 2008. *TMK | Super Mario Bros. 2 Madness*. [http://themushroomkingdom.net/smb2\\_ddp.shtml](http://themushroomkingdom.net/smb2_ddp.shtml). Från internet den 15 november, 2008.
- TNMC. 2008. *Resident Evil*. <http://www.tnmc.org/gnews/residentevil.shtml>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Translated Memories. 2009. *Book of Lost Memories*. <http://www.translatedmemories.com/bookpgs/Pg24-25SH1Character.jpg>. Från internet den 15 maj, 2009.
- Translated Memories. 2009. *Book of Lost Memories*. <http://translatedmemories.com/bookpgs/Pg106-107.jpg>. Från internet den 15 maj, 2009.
- YouTube. 2009. <http://www.youtube.com/>. Från internet den 9 mars, 2009.
- Wallin, Mark Rowell. 2007. *Myth, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptions of The Lord of the Rings*. Från internet den 21 maj, 2009.
- Woods, Stewart. 2004. *Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogame*. <http://www.gamestudies.org/0401/woods/>. Från internet den 12 juni, 2009.
- Wikipedia. 2008. *Super Mario Bros. 2*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario\\_Bros\\_2](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros_2). Från internet den 15 november, 2008.
- Wikipedia. 2009. *Survival horror*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Survival\\_horror](http://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror). Från internet den 7 juni, 2009.



## 6.3. Film och spelförteckning

*Akryls* (2002, Yann Couderc, Xavier Henry, Bruno Hajnal, Frankrike)  
*Alone in the Dark* (1992, Frederick Raynal, Frankrike)  
*Alone in the Dark: The New Nightmare* (2001, Antoine Vilette, Frankrike)  
*Friday the 13<sup>th</sup>* (1980, Sean S. Cunningham, USA)  
*Lara Croft: Tomb Raider* (2001, Simon West, Storbritannien/Tyskland/USA/Japan)  
*Mass Effect* (2007, Casey Hudson, USA/Kanada)  
*Memento* (2000, Christopher Nolan, USA)  
*Night of the Living Dead* (1968, George A. Romero, USA)  
*Planescape Torment* (1999, Black Isle Studios, USA/Kanada)  
*Pong* (1972, Al Alcorn & Nolan Bushnell, USA)  
*Pulp Fiction* (1994, Quentin Tarrantino, USA)  
*Resident Evil* (1996, Misumisa Hosoko & Shinji Mikami, Japan)  
*Resident Evil* (2002, Paul WS. Anderson, Storbritannien/Tyskland/Frankrike)  
*Resident Evil 3: Nemesis* (1999, Kazuhiro Aoyama, Japan)  
*Resident Evil 4* (2005, Kuniomi Matsushita & Shinji Mikami, Japan)  
*Resident Evil 5* (2009, Toshio Ohashi & Jim Sonzero, Japan)  
*Saw* (2004, James Wan, USA/Australia)  
*Scream* (1996, Wes Craven, USA)  
*Silent Hill* (1999, Keiichiro Toyama, Japan)  
*Silent Hill 3* (2003, Kazuhide Nakazawa, Japan)  
*Silent Hill* (2006, Christophe Gains, Kanada/Frankrike/Japan)  
*Space Invaders* (1978, Midway Manufacturing Corporation & Taito Corporation, USA/Japan)  
*Star Wars* (1983, Atari, USA)  
*Star Wars Episode II: Attack of the Clones* (2002, George Lucas, USA)  
*Texas Chainsaw Massacre* (1974, Tobe Hooper, USA)  
*The Outbreak* (2008, Chris Lund, USA)  
*The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* (2008, Stormfront Studios, USA)  
*The Spiderwick Chronicles* (2008, Traveller's Tales, USA)  
*The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006, Bethesda Softworks Inc., USA)  
*Vampire – the Masquerade* (1998, Mark Rein\*Hagen et al., USA)  
*Vertigo* (1958, Alfred Hitchcock, USA)  
*Virtua Tennis 3* (2007, SEGA, Japan)  
*Wheel of Time* (2001, Charles Ryan et al., USA)  
*Yume Kōjō: Doki Doki Panic* (1987, Nintendo EAD, Japan)

# Bilaga A: Kodschema för analysen

Kodschemat presenteras närmare under *1.3. Metod* och härstammar från *narrative criticism*. Vid analysen har jag använt mig av följande punkter för att göra analysen:

- **Målgrupp**
- **Händelser**
  - Kärnor
  - Satelliter
- **Karaktär**
- **Miljö**
- **Tidsmässigt förhållande**
- **Kausalt förhållande**
- **Berättarsätt**
- **Tema**

## Bilaga B: Resident Evil (Spel)

I Resident Evil får man valet att spela två karaktärer, vilket gör att handlingen förändras utifrån vilken karaktär man väljer och vilka val man gör. Jag utgår vid segmenteringen från det lyckligaste slutet, där samtliga karaktärer överlever. Den svagare gråa texten som finns under segmenteringen av spelen indikerar att det är interaktiva passager, inte filmsekvenser.

**1:** Inleds med att S.T.A.R.S. Alpha Team beger sig för att ta reda på vad som hänt med deras försvunna Bravo Team. De ska undersöka ett par bisarra mord där de döda blivit bitna. De anländer till platsen, där de finner Bravo Teams helikopter övergiven. De blir attackerade, BRAD VICKER flyger iväg med helikoptern och de tvingas söka skydd i en herrgård. Vi får en presentation av de viktigaste karaktärerna (Chris, Jill, Barry, Rebecca Chambers och Albert Wesker).

**2:** Nu har några lyckats söka skydd i herrgården. Vilka som är där beror på om man valt att spela Chris eller Jill. ALBERT WESKER, JILL VALENTINE och CHRIS REDFIELD om man valt Chris, Wesker, Jill och BARRY BURTON om man spelar Jill. Ett skott hörs och man ger sig iväg för att undersöka det. Spelar man Jill följer Barry med henne. Värt att påpeka är att Barry inte alls förekommer i Chris scenario.

**3:** I nästa rum finns ett Emblem som man kan ta innan man tar sig vidare mot platsen där skottet hördes.

**4:** Hjälten finner KENNETH J. SULLIVAN från S.T.A.R.S. Bravo Team. Han är död och en zombie äter på hans lik.

**5:** Hjälten onfronteras med zombien och fortsätter undersöka platsen.

**6:** När hjälten återvänder till hallen är Wesker försvunnen. Spelar man som Jill kommer hon och Barry gå skilda vägar här, för att mötas emellanåt, senare.

**7:** Undersökningen av huset påbörjas. Det finns en del stängda dörrar som öppnas med dyrkar (Jill) eller nycklar (Chris, som även måste finna dessa i huset). Överallt i huset finns monster i form av zombier eller Cereberus (muterade hundar), som måste bekämpas eller undvikas.

**8:** För att få tag i Armor Key, vilken krävs för att utforska fler rum, måste hjälten finna kemikalier. Dessa används sedan för att döda växtligheten i ett rum. När växtligheten dött kan man komma åt nyckeln och ta sig vidare.

**9:** Bakom den låsta dörren finner hjälten den skadade RICHARD AIKEN. Han har blivit biten av en jättelik orm. Spelar man som Chris möter man här REBECCA CHAMBERS för första gången och hon kommer att dyka upp då och då under spelets gång. Hon förekommer endast i Chris berättelse och inte alls i Jills.

**10:** Hjärten hämtar serumet för att rädda livet på Richard. Oavsett hur man än försöker kommer Richard att dö.<sup>155</sup>

**11:** För att ta sig vidare måste hjälten finna fyra Crests. För den första måste man förstöra en staty, eftersom det finns en blå juvel gömd i den. Den används på en annan staty för att öppna ett utrymme där Wind Crest finns. Bakom en bokhylla finns noter till ett musikstycke som spelas på pianot i samma rum. Jill kan spela piano, men Chris får hjälp av Rebecca. Musiken öppnar ett hemligt rum där han tar Gold Emblem och ersätter den med Emblem. Därefter använder man Gold Emblem där det vanliga Emblem tidigare satt. Då får man tag i Shield Key, som används för att ta sig upp på vinden.

**12:** Då hjälten kommer upp dit blir hon attackerad av en Yawn (en jätteorm).

**13:** Hjärten tvingas utkämpa en strid med monstret på vinden, innan det drivs på flykt. På vinden finner man Moon Crest. Efter att ha tagit sig vidare måste hjälten lösa ett pussel för få upp ett kabinettskåp där Sun Crest finns. Slutligen tar hjälten sig till ett konstgalleri och får tag i Star Crest efter att ha löst ytterligare ett pussel. När alla fyra Crest är samlade använder man dem för att ta sig bort från herrgården och vidare.

**14:** Mer utrustning samlas och fler monster bekämpas då hjälten tar sig vidare till en vattenfylld bassäng. Där måste hjälten använda en vev hon funnit för att öppna ventilerna i bassängen och släppa ut vattnet. Hjärten tar sig vidare och tvingas skydda sig från giftiga ormar såväl som hundar på vägen fram till vakthuset.

**15:** I vakthuset undersöker hjälten området närmare genom att konfrontera fiender och samla utrustning. De viktigaste är en röd bok och två nycklar (C Room Key och Dormitory Key 002). En nyckel används för att ta sig in i ett rum där boken används för att lösa ett pussel. Pusslet öppnar en väg vidare i form av en lucka med en stege som leder ned.

**16:** Ett pussel till måste lösas innan hjälten kan ta sig vidare till ett vattenfyllt rum.

**17:** Hjärten attackeras av en Neptune (muterad haj).

**18:** Hjärten tar sig förbi hajarna och använder den sista av de två nycklarna man hittade i vakthuset. I rummet finns en spak som får vattnet att sjunka undan då hjälten drar i den. Nu är det säkert att undersöka området utan att oroa sig för Neptunes. I ett annat rum finner man en ny nyckel (Dormitory Key 003). Här syns även rötterna till enorm, levande växt. Man använder nyckeln för att ta sig vidare.

**19:** Hjärten ställs inför bossen Plant 42, en enorm växt vars rötter man såg i segment 18.

**20:** Strid mot Plant 42 följer, innan den besegras och hjälten kan finna en ny nyckel (Helmet Key), för att därefter bege sig tillbaka. Spelar man Chris måste man låta sig fångas av tentakeln för att få fram segment 21.

**21:** Spelar man Chris och låter sig fångas av tentakeln kommer Rebecca att dyka upp.

---

<sup>155</sup> Det här förändrades till remaken som gjordes till Game Cube. Där kunde Richard räddas om man var tillräckligt snabb. I så fall offrade Richard längre fram sitt liv för att rädda hjälten från döden. För Chris var det från en Neptune (haj) och för Jill från en Yawn.

**22:** Spelaren får nu kontroll över Rebecca och får ta henne till ett litet rum där hon blandar kemikalier, som hon sedan använder mot Plant 42 för att rädda Chris.

**23:** På vägen tillbaka till herrgården möter man Wesker som säger åt hjälten att undersöka herrgården en gång till.

**24:** På väg tillbaka ställs hjälten mot fiender som man måste hantera på något sätt innan man kan ta sig till herrgården..

**25:** Under färden tillbaka hör hjälten Brads röst i den sprakande kommunikationsradion, men det går inte att kontakta honom.

**26:** När hjälten kommit in i herrgården sker ett klipp till ett P.O.V-perspektiv. Vi ser genom någons ögon och man rör sig fram snabbt längs den väg man tog till herrgården. Det här är introduktionen av en Hunter, ett nytt monster.

**27:** Hjälten måste besegra eller fly från den Hunter som hunnit ikapp en. Introduktionen av dem förhöjer faran när man möter monster under spelets gång.

**28:** Spelar man Chris kommer han under rätt förutsättningar säga att man bör bege sig till Rebecca.

**29:** Chris tar sig till platsen och räddar Rebecca undan en hemsk död.

**30:** Undersökningarna av herrgården och kampen mot monstren fortsätter. En av sakerna som visar sig vara viktiga att finna är Doom Book One. Till slut använder man nyckeln.

**31:** Hjälten kommer in i ett nytt rum och attackeras igen av Yawn.

**32:** Hjälten måste besegra Yawn en gång till. Striden gör att ett hål uppstår i golvet där Chris kan hoppa ned.

**33:** Spelar man Jill kommer Barry in i rummet efter att Yawn besegrats. Han hjälper Jill ned i hålet, men tappar repet så att Jill blir kvar därnere. Jill kan vänta på att han återvänder, vilket krävs för att få ett lyckligt slut.

**34:** Nere i hålet kan hjälten finna en stege vidare ned. Där nedkämpas monster och hjälten tar sig fram till en hiss som tar en till en plats som tidigare var blockerad. Där uppe finner man ett batteri.

**35:** Undersökningen av herrgården gör att hjälten kan finna information om vad som sker och om Umbrellas forskning i form av dokument, foton och liknande. Ett av dessa ger tydliga ledtrådar om att någon lockat hit S.T.A.R.S. för att testa zombiernas stridskapacitet.

**36:** Bakom en bokhylla finner hjälten en MO-disk. Den här är viktig eftersom den krävs för det lyckliga slutet.

**37:** Med batteriet beger man sig ut i trädgården, där det används för att få igång en hiss. Man får fylla bassängen med vatten för att öppna en ny passage och sedan ta sig dit med hjälp av hissen.

**38:** Hjälten tar sig in i den nya passagen via en stege och kommer in i mörka, fuktiga gångar. I gångarna fortsätter man undersöka vad som pågår, samtidigt som man konfronteras med Hunters.

**39:** Spelar man Jill är det möjligt att man möter Barry igen när man kommer ned här. Här måste rätt val göras bland dialogerna för att nå det lyckliga slutet.

**40:** Man finner ENRICO, ledare för S.T.A.R.S. Bravo Team. Till Jill säger han att någon har förått S.T.A.R.S. och anklagar Chris för förräderiet. Innan han hinner gå djupare in på vad han menar skjuts han till döds och fotsteg hörs springa därifrån.

**41:** Efter att Enrico är död hittar hjälten en ny vev som används för att öppna upp en ny gång, och man fortsätter därefter vidare. Hjälten kommer fram till en stor stenbumling som blockerar vägen och man vänder sig om för att gå därifrån.

**42:** Plötsligt börjar stenbumlingen rulla mot hjälten.

**43:** Hjälten måste kasta sig i säkerhet för att undvika att dö, innan hon kan fortsätta vidare in i ett rum och möta en boss i form av en jättespindel. Den besegras och man tvingas skära loss spindelnet kring en dörr för att kunna ta sig vidare.

**44:** I underjorden finns en MO-disk gömd, som hittas efter att hjälten löst ett pussel.

**45:** Hjälten fortsätter vidare och använder veven igen, vilket tar henne till ett nytt rum. Där löser hon ett pussel och får tag i Wolf Medal. Nu undersöker hjälten Doom Book One som man fann i (segment 26). I den finns Eagle Medal. De två föremålen används vid en liten bassäng.

**46:** Bassängen töms på vatten efter att de två föremålen använts och som blottlägger en gång vidare.

**47:** Platsen man kommer till är ett enormt, underjordiskt laboratorium där Umbrella bedriver hemlig forskning. Hjälten stöter på såväl zombier som andra monster. Ledtrådar och utrustning samlas. Vägen vidare blockeras dock av många elektroniskt låsta dörrar.

**48:** Hjälten hittar ytterligare en MO-disk i forskningslaboratoriet.

**49:** Till slut når hjälten ett rum där det finns en dator, loggar in på den och låser upp dörrarna för att ta sig vidare.

**50:** Hjälten tar sig vidare och undersöker basen. Hon finner en nyckel (Lab Key) efter att ha löst ett pussel och den nyckeln används för att öppna en dörr. Nya monster dyker upp under tiden och man måste hantera dem samtidigt. Hjälten tar sig sedan vidare till Power Room och startar en dator för att återaktivera terminalen. Efteråt fortsätter man till ett nytt rum för att där aktivera en hiss. Hjälten tar hissen ned till lägsta nivån.

**51:** Utanför ett laboratorium möter hjälten Wesker, som skryter om hur han manipulerat Umbrella för egna syften. Under pistolhot tar Wesker hjälten inför Tyrant, enligt honom det ultimata vapnet och livsformen. Han släpper Tyrant fri för att denne ska döda hjälten, men istället dödar Tyrant Wesker innan han vänder sin mordiska uppmärksamhet mot hjälten.

Spelar man Jill hanteras scenen aningen annorlunda om man gjort rätt val tidigare, exempelvis i segment 33 och segment 39. Då möter Jill Barry här och det framgår nu att han pressats av Wesker att hjälpa honom. När Wesker försöker tvinga in Jill till Tyrant slår Barry honom medvetslös. Barry säger sedan att han vill se Tyrant eftersom ett sådant monster inte kan få leva. Scenen som utspelas är ungefär som om Wesker skulle tagit med henne, bortsett från att Barry bara slås medvetslös av Tyrants attack.

Spelar man med Chris blir resultatet något annorlunda om man gjort rätt val i segment 9, 21, 22, 28 och 29. I så fall kommer Rebecca dyka upp och bli skjuten av Wesker.

**52:** Oavsett omständigheterna hamnar hjälten till slut hos Tyrant och tvingas besegra denne i strid. Efter det är gjort plockas en nyckel upp och man öppnar dörren via en dator.

**53:** Om man spelar Jill tar man med sig Barry och då man kommer ut hörs ett larm som varnar för att herrgården är på väg att sprängas. Spelar man Chris finner man att Rebecca är vid liv tack vare sin skottsäkra väst då man lämnar rummet.

**54:** Med nyckeln från rummet med Tyrant kan man befria antingen Jill eller Chris, beroende på vem man spelar.

**55:** Brad hörs via radio och säger att om någon hör honom ska man visa ett livstecken.

**56:** Hjälten kommer ut och använder en flare för att visa Brad var man är.

**57:** Tyrant dyker upp igen och hjälten måste besegra honom innan herrgården förintas i en explosion.

**58:** Tyrant besegras i en sista strid.

**59:** Helikoptern flyger bort från området och vi ser hur herrgården exploderar. Ombord finns Jill, Chris och Barry om man spelade Jill och Chris, Jill och Rebecca om man spelade Chris.<sup>156</sup>

---

<sup>156</sup> Kanon i Resident Evil förutsätter att alla tar sig ut levande. Med andra ord, oavsett vilket slut man får lyckas den kvarlämnade Barry eller Rebecca ta sig därifrån levande.

## Bilaga C: Silent Hill (Spel)

Jag har valt att utgå från det lyckligaste slutet enligt skaparna själva för att göra analysen. Den svagare gråa texten som finns under segmenteringen av spelen indikerar att det är interaktiva passager, inte filmsekvenser.

**1:** I inledningssekvensen etableras både det förflutna och nuet, samtidigt som klipp introducerar karaktärer HARRY MASON kommer att möta längre fram i narrativet. Vi ser också hur Harry åker bil med sin dotter CHERYL MASON och att bilen kraschar.

**2:** Harry vaknar upp i bilen och ser att Cheryl är försvunnen. Utanför ligger en tjock dimma över staden. I dimman anar han Cheryl och springer efter henne.

**3:** Harry kommer in i en mörk gränd och hör en hög ljudsignal, vagt påminnande om en mistlur, samtidigt som allt svartnar omkring honom. I ljuset av en cigarettändare rör sig Harry in i gränden som blir alltmer skrämmande. Snart ser han en kropp fäst på staketet och attackerar då av små varelser som dödar honom.

**4:** Harry vaknar upp på restaurangen och möter polisen CYBIL BENNET han såg åka förbi i segment 1. Hon ger honom en pistol att försvara sig med tills hon kan återvända med förstärkning.

**5:** När Harry är på väg att lämna restaurangen sprakar det till i en walkie-talkie och kort därefter far en flygande varelse genom fönstret och attackerar honom.

**6:** Harry besegrar monstret och tar walkie-talkien. Från den hörs sprakande ljud då fiender finns i närheten, något som bidrar till att skapa stämning. Han tar sig ut.

**7:** Harry säger till sig själv att han borde undersöka gränden där han var tidigare.

**8:** Harry tar sig dit och blir på vägen anfallen av både flygande varelser och mordiska hundar. I gränden finner han en sida ur Cheryls målarbok.

**9:** Harry säger till sig själv att Cheryl gått till skolan och att det är dit han måste ta sig härnäst.

**10:** Harry beger sig mot skolan. Vägarna är blockerade och han måste ta sig dit via bakdörren på ett hus. Problemet är att dörren har tre hänglås som han måste finna nycklar till. De är utspridda på tre olika platser i staden och Harry måste finna dem innan han kan ta sig vidare.

**11:** När Harry kliver ut blir det plötsligt mörkt igen, på samma sätt som i gränden.



**12:** Harry tar sig till skolan, ständigt attackerad av monster. Väl i skolan börjar han undersöka rummen. Han finner ledtrådar till olika pussel och plockar på sig utrustning, som läkemedel och ammunition. Emellanåt anfaller samma monster som i gränden. I slutänden löser Harry olika pussel för att öppna dörren till klocktornet. Han klättrar ned för en stege och följer gången. I gången hörs mistluren igen. Harry finner en stege och klättrar upp.

**13:** Harry undrar vart han kommit någonstans. På marken syns en konstig symbol, vilket senare avslöjas är Samaels märke.

**14:** Harry befinner sig på en skolgård liknande den tidigare och tar sig in i byggnaden igen. Här finns fler monster och fler pussel. Harry samlar ledtrådar och mer utrustning. På en toalett finner han en kropp som fästs på väggen med taggtråd. På väggen finns också konstigt klotter, som senare visar sig vara en ledtråd till den kommande bossen.

**15:** När Harry är på väg ut ur ett rum, ringer en telefon. Harry svarar och hör Cheryl, som bönar om hjälp och undrar var han är innan samtalet bryts.

**16:** Harry tar sig vidare och fortsätter samla utrustning och ledtrådar samt bekämpa monster. Han hittar en bok som talar om Otherworld: en annan värld som verkar ha koppling till spöken och poltergeists. Harry ställs till slut inför en boss han besegrar. Då det är gjort hörs mistluren igen.

**17:** Allt blir mörkt och Harry ser en kvinna, ALESSA GILLESPIE, som bleknar bort inför hans ögon. Plötsligt är allt förändrat och han befinner sig i ett pannrum. När han tagit sig ut hörs en kyrkklocka och Harry säger att han måste gå dit.

**18:** Harry beger sig mot Balkan-kyrkan. En nyckel från skolan används för att ta sig igenom ett hus på vägen dit.

**19:** Harry kliver in i kyrkan och ser DAHLIA GILLESPIE (bild från segment 1). Hon säger kryptiska saker innan hon vädjar till Harry att bege sig till sjukhuset innan det är för sent. Därefter försvinner hon, men lämnar utrustning kvar till Harry.

**20:** Harry plockar upp utrustningen som Dahlia lämnat, bland annat den flauros hon talat om. Han tar sig sedan bort mot en linbana som tar honom till en ny del av Silent Hill.

Där kan han undersöka polisstationen, även om det inte är nödvändigt för narrativet. Där får han veta att polisen Gucci dött en naturlig död, trots att han inte tidigare haft hjärtproblem. Här finns också ledtrådar om en lokal ört (White Claudia) som kan användas till att göra droger.

Harry kommer till sjukhuset och tar sig in.

**21:** På sjukhuset möter Harry DR. MICHAEL KAUFMANN (från segment 1). Dr. Kaufmann säger att alla var spårlöst försvunna och staden full av monster efter att han vaknat från sin sömn. Dr. Kaufmann är övertygad om att Cheryl troligtvis är död och lämnar snart Harry.

**22:** Harry undersöker sjukhuset och plockar på sig utrustning och ledtrådar. För att få fram det korrekta slutet (det som rankas som bäst och som Silent Hill 3 förutsätter) måste Harry finna en plastflaska och fylla den med en konstig sörja från en krossad flaska.<sup>157</sup>

Harry tar sig ned i källaren med hjälp av en nyckel där han samlar på sig utrustning, kämpar mot monster och slutligen slår på elektriciteten. Han tar sig upp med hissen.

**23:** Ett klipp sker till en kvinna, Alessa som vuxen, som går in i en antikaffär.

**24:** Harry fortsätter vidare och bakom honom låser sig dörrarna. Nu möter Harry mordiska läkare och sjuksköterskor. Han samlar utrustning, söker ledtrådar och löser pussel. Harry kommer slutligen till en hemlig källare, där han finner ett videoband och en nyckel till ett undersökningsrum. Han finner också ett rum där någon verkar ha varit ganska nyligen; där finns en bild på Alessa (syntes i segment 1). Han tar sig tillbaka till ett tidigare rum för att se videobandet. Det innehåller mycket brus och man får inte reda på särskilt mycket på bandet. Nyckeln används och han tar sig in i undersökningsrummet.

**25:** Harry möter sjuksköterskan LISA GARLAND som kastar sig om hans hals (precis som i segment 1). Hon är glad över att finna någon annan vid liv och det visar sig att även hon vaknat upp till den här mardrömmen. Lisa säger att de aldrig får gå ned i källaren och att hon inte vet vad som finns därnere. Mistluren avbryter deras samtal och Harry får kraftig huvudvärk av ljudet och vaknar upp i en sjukhusbädd.

Harry undrar om han drömt då han hör Dahlia säga "Du var för sent ute". Han vill veta vad som pågår och Dahlia säger att staden blir slukad av mörkret. Han måste bege sig till den andra kyrkan i staden. Dahlia varnar Harry för att Samaels märke aldrig får slutföras, för att sedan försvinna.

**26:** Harry plockar upp en nyckel till antikvitetsaffären och går sedan mot butiken. Han finner där ett kabinettskåp som han skjuter åt sidan.

**27:** Bakom skåpet finns ett hål i väggen. Harry hör ljud bakom sig och ser att det är Cybil. Hon kunde inte få tag i förstärkning eller ta sig ut ur staden eftersom vägarna var blockerade.

Cybil såg en flicka som försvann ut mot sjön, men kunde inte följa efter, då hon verkade flyta fram i luften över vattnet. Hon berättar att polisen vet att det pågår knarkhandel i staden, men att de inte vet vem som ligger bakom. Harry tar sig in i hålet. Där finner han den andra kyrkan Dahlia talat om. Plötsligt börjar en eld brinna på ett altare och då sker ett klipp till Cybil som tittar in i hålet och ser att Harry är försvunnen.

**28:** Harry vaknar upp hos Lisa som säger att han hade en mardröm. Han frågar hur hon mår eftersom som hon ser sjuk ut, men hon skakar av sig det. Istället berättar hon om Dahlia som blev galen efter att hennes barn omkom i en brand. Hon säger också att folket här, innan semesterbyn byggdes, dyrkade en mörk gud och ägnade sig åt ockultism. Det blev dock tyst om det då semesterbyn byggts och de ansvariga dog i "olyckor".

---

<sup>157</sup> Flaskan verkar krossad med flit, vilket vi i slutet inser är Dahlias verk. (Segment 65.)

**29:** Än en gång vaknar Harry upp och ifrågasätter sin mentala hälsa. Kanske ligger han bara döende i bilvraket och inbillar sig allt?<sup>158</sup> Han bestämmer sig dock för att ta sig tillbaka till Lisa på sjukhuset, då hon kanske vet hur han kan ta sig till platsen där Cybil såg Cheryl.

**30:** Harry beger sig tillbaka till sjukhuset och Lisa.

**31:** På TV-skärmar i ett skyltfösnter syns Samaels märke, som sedan blinkar till och försvinner. Istället ersätts de med bilder av Cheryl som ropar på sin far.

**32:** Harry fortsätter vidare. Färden får ett abrupt slut då golvet ger vika under hans fötter. Han faller ned och ställs inför en jättelarv som boss. Han besegrar den, men lyckas inte döda den utan endast driva den på flykt. Han fortsätter vidare mot sjukhuset och tar sig in.

**33:** Harry möter Lisa som kan berätta att det går rykten om en väg dit där Cheryl sågs, genom ett par tunnlar. När Harry ska gå ber hon honom att stanna, men han lovar att återvända efter att han funnit sin dotter.

**34:** Harry tar sig ut ur sjukhuset och ställs inför en ny boss. Det är larven som muterat till en insekt och som måste besegras.

**35:** När bossen är besegrad hörs mistluren och allt blir vitt. Harry befinner sig på samma plats, men allt verkar nu normalt..

**36:** Harry fortsätter vidare och kommer fram till tunnlar. Han tar sig förbi den låsta dörren och klättrar ned i kloakerna. Där kämpar han mot både gamla och nya monster. Han plockar på sig utrustning och samlar ledtrådar under sin färd genom tunnlar. Harry finner till slut en stege och kommer upp ur kloakerna. Han befinner sig nu i semesterbyn.

**37:** Harry kliver in i ett hus och räddar Dr. Kaufmann undan ett monster. Doktorn tror att räddningen kommer snart. Harry frågar om Dr. Kaufmann vet vem Alessa är, men han säger ett abrupt nej och försvinner snabbt från platsen.<sup>159</sup>

**38:** Harry finner en nyckel och ett kvitto som Dr. Kaufmann tappat. På kvittot står en kod som Harry använder för att ta sig in i ett hus. Där finns en bok med information om droghandeln. Här finns även en nyckel som hjälper honom att öppna kassaskåpet och han finner droger tillsammans med ett fotografi med en kod. Han beger sig till platsen på fotot och använder koden för att ta sig in i motellreceptionen. Han hittar en magnet som han stoppar på sig, innan han beger sig till Dr. Kaufmanns rum, där han använder nyckeln doktorn tappade. I rummet används magneten för att ta fram en motorcykelnyckel. Harry beger sig till garaget för att öppna ett förvaringsfack i motorcykeln. Där finns en liten röd flaska av samma sort som han såg på kontoret och som han tog vätska ur och sparade i en plastflaska (segment 22).

---

158 Intressant nog är det här ett av de alternativa sluten: Harry ligger död i bilvraket efter kraschen. Det "lyckliga" slutet är dock det som anses vara det korrekta, eftersom *Silent Hill 3* bygger på det och som jag valt att fokusera på i denna segmentering av just det skälet.

159 Segment 37-39 är frivilliga om man inte vill ha det "lyckliga" slutet, men jag inkluderar dem här eftersom det slutet är vad som anses vara det korrekta i spelserien.

- 39:** Dr. Kaufmann kommer in och ser Harry hålla i flaskan. Han blir fly förbannad och skriker åt Harry att ge honom flaskan. Doktorn svär att döda honom om han fortsätter lägga sin näsa i blöt.
- 40:** Jakten på Cheryl fortsätter och Harry tar sig igenom området, ut på en bro.
- 41:** Harry ser plötsligt hur omgivningen förändras och hör mistluren. Han tycker dock att någonting är annorlunda den här gången. Istället för att förflyttas från verkligheten till en mardröm är det som om verkligheten nu blir till en mardröm. Han är säker på att något hemskt ska hända.
- 42:** Harry fortsätter framåt och konfronteras med monster på vägen. Hans färd för honom fram till en båt och han kliver ombord.
- 43:** Harry möter Cybil på båten och han försöker förklara vad som sker, men Cybil är skeptisk till hans förklaring. Dahlia dyker upp och säger att Harry måste hejda ondskan som skapar Samaels märke såväl i fyrtornet som i nöjesparken om hans dotter inte ska offras. Cybil tar beslutet att hjälpa Harry och beger sig till nöjesparken. Dahlia säger att Harry måste använda den flauros han fick av henne i kyrkan för att hejda ondskan.
- 44:** Harry tar sig till fyrtornet och upp för trappan.
- 45:** Harry ser hur fyrtornets tak är täckt av Samaels märke och ser återigen Alessa blekna bort framför sina ögon.
- 46:** Harry beger sig tillbaka till båten. Cybil är inte tillbaka, så han bestämmer sig för att följa efter henne till nöjesparken.
- 47:** Ett klipp till en scen där Cybil smyger framåt, men blir attackerad av något som vi inte ser vad det är.
- 48:** Harry tar sig ned genom ett hål och kommer ned i kloakerna. Han springer genom tunnlarna och stöter på ett flertal monster på vägen. Till slut kommer han upp i nöjesparken.
- 49:** Harry ser Cybil sitta i en rullstol. Hon reser sig upp med röda, glödande ögon och skjuter mot honom med pistol.
- 50:** Harry försvarar sig och använder plastflaskan som han fyllt med vätska.<sup>160</sup>
- 51:** Cybil faller ihop och en varelse flyr ur hennes kropp. Harry dödar varelsen och Cybil vaknar upp. Harry sätter henne i rullstolen och tar henne därifrån. Hon undrar varför de tog hans dotter och Harry erkänner att han och hans döda fru fann Cheryl övergiven vid sidan av en väg, så de tog hand om henne. Harry är övertygad om att det finns ett band mellan staden och Cheryl. Han svär på att rädda henne oavsett vad som krävs.

---

160 Det är fullt möjligt att döda Dahlia, men inte om man vill ha det "lyckliga" slutet. I sådana fall kommer inte Cybil att överleva.

**52:** I nästa sekund är Cybil borta och Alessa dyker upp. Harry vädjar om att återfå sin dotter, men Alessa slungar honom till marken med övernaturliga krafter. Harry tar då fram sin flauros och från den kommer ett starkt ljussken som får henne att falla ihop. Dahlia dyker upp och säger att Alessas spel är över och att hon missbedömde sin dotters styrka. Hon behövde Harrys hjälp för att fånga Alessa och nu behövs Alessa för en sista sak. De försvinner sedan i ett ljussken.

**53:** Harry vaknar upp på sjukhuset hos Lisa. Lisa säger att något stört henne på sistone, nämligen Harrys kommentar om källaren. Hon begav sig därför ned dit och fick en känsla av att något skett där som hon förträngt. Harry försöker lugna henne, men hon springer ut ur rummet.

**54:** Ljud hörs från källaren... Harry går fram mot hissdören och säger till sig själv att det är som om han blir kallad.

**55:** Harry kliver ur hissen och vandrar genom rummen och gångarna, som alla är hämtade från tidigare miljöer han besökt i spelet, vilket skapar en lätt surrealistisk stämning då de inte hör ihop logiskt. Han finner ett klassrum där Alessas skolbänk är full med hånfullt klotter riktat mot henne. Harry plockar på sig utrustning och nycklar, samt löser pussel för att ta sig vidare.

**56:** Harry möter Lisa igen och hon har nu insett varför hon fortfarande lever. Hon är precis som alla andra hopplöst förlorad: han har bara inte insett det ännu. Lisa ber om Harrys hjälp men Harry blir skrämmd av henne, vilket får henne att börja gråta. Blod rinner nedför hennes ansikte och Harry flyr ur rummet.

**57:** Harry tar sig vidare. Han löser pussel och finner nycklar för att ta sig vidare. Han hittar en bok som nämner White Claudia och dess hallucinogena effekter, om man missade den på polisstationen tidigare. Det nämns också att den används vid religiösa ceremonier. Efter många pussel kan man ta sig till videon igen där man nu får se hela filmen ostörd. Det är Lisa som talar om hur hon vårdat någon (Alessa).

**58:** Harry kommer till ett rum. Där sitter Alessa i ett hörn och gråter innan hon bleknar bort.

**59:** Harry tar föremålet från Alessas rum och fortsätter vidare och löser pussel och samlar utrustning.

**60:** Klipp sker till en grupp människor, där Dahlia är ledaren. Dahlia säger att allting går enligt planerna och att guden är skyddad i Alessa mage. En man säger att halva själen är förlorad och att de behöver hela för att få makten. Dahlia föreslår att de använder en besvärjelse som kallar barnet till platsen.<sup>161</sup>

**61:** Harry befinner sig ensam i rummet med Alessas foto. Han plockar på sig ett föremål som finns här och går vidare till ett annat rum för att lösa ett nytt pussel.

**62:** Harry vandrar genom korridorer och ser framför sig bilderna av Dahlia och den unga Alessa. Alessa säger att hon bara vill umgås med sin mor, vilket ger Dahlia idén att hon själv kan få all kraft. De bleknar därefter bort inför hans ögon.

---

<sup>161</sup> Det framgår inte när det här sker. Det kan vara en återblick till segment 23, där Harry i spelet säger något i stil med "någon måste ha varit här nyss". Scenen här förklarar också varför Cheryl skulle ha lämnat sin far när hon vaknade upp efter bilkraschen, vilket i sin tur indikerar att den här scenen då skedde innan kraschen.

**63:** Harry fortsätter vidare och kommer till slutscenen.

**64:** Allt startar med ett klipp till Dahlia, den Alessa som uppenbarar sig under spelet och den Alessa som är gravid med deras gud. Dahlia säger att Cheryl måste dö för gudens födelse. Cybil kliver fram för att stoppa Dahlias planer, men slungas åt sidan. Harry anländer och inser att Cheryl egentligen är Alessa. Dahlia förklarar att det varit sju långa år sedan dagen då Alessa ”dog”. Hon har hållits vid liv för att plågas i en ändlös mardröm, som gudomen livnärt sig på i väntan på sin återfödelse. Dahlia utför sin magi och Alessas två kroppar förenas till en kvinna som har ett starkt starkt ljussken omkring sig.

**65:** Det är då Dr. Kaufmann kliver fram och skjuter Dahlia. Han plockar fram sin flaska aglaophotis och Dahlia skriker förskräckt då hon inser vad det är och att Dr. Kaufmann överlistat henne.<sup>162</sup> Han kastar den mot gudomen, men något går fel. Ur Alessas kropp kommer ett stort, flygande monster som förintar Dahlia.

**66:** Harry hamnar i strid mot gudomen och måste besegra den för att hindra ondskan från att vinna.

**67:** Alessa håller fram ett spädbarn mot Harry och ser sedan till att öppna en väg ut för honom och Cybil, innan hennes krafter tar slut. Runt omkring dem regnar det nämligen eld och allt är på väg att förintas. Det får Dr. Kaufmann att också försöka hinna ut, men från ingenstans kommer Lisa som kastar sig över honom och hindrar honom från att fly. Harry och Cybil hinner ut i säkerhet, och spelet avrundas med att vi får se dem två hålla spädbarnet tillsammans. Det är samma bild som i segment 1, men istället för Harrys fru är Cybil där.

---

<sup>162</sup> Aglaophotis är en ört som sägs ha förmåga att fördriva onda andar och demoner inom ockulta kretsar och som anammats i *Silent Hill*, något som tidigare visats i segment 49-50. Dahlia säger att hon trodde att hon förstört alla sedan tidigare, vilket är varför man finner en krossad flaska i segment 22.

## Bilaga D: Resident Evil (Film)

- 1:** En berättarröst talar om vilka Umbrella Corporation är och hur stort deras inflytande är. Rösten berättar också att allmänheten inte känner till deras hemliga, militära projekt.
- 2:** Vi ser The Hive, ett av Umbrellas laboratorier, och att en person i skyddsdräkt stjälar några provrör. Han krossar ett av dem och innehållet sprids via ventilationen. Säkerhetssystemet lägger märke till det trasiga provröret och vidtar åtgärder. Folk isoleras och drabbas av panik. Gas sprutas in över området och alla blir medvetslösa.
- 3:** ALICE vaknar upp i duschen på en herrgård, utan minne om vem hon är. Hon ser sig om och finner sitt bröllopsfotografi.
- 4:** Alice hör ett ljud och går för att undersöka det. Hon kommer ut, men backar då det börjar blåsa kraftigt. Plötsligt rycker en man, MATTHEW ADDISON, in henne och strax efter stormas huset av kommandosoldater. Soldaterna fångar Matthew, som säger att han är polis, men finns inte i deras arkiv, och tar sig fram till Alice. De vill ha en rapport från henne, men hon minns ingenting. Soldaterna tar med sig Alice och Matthew ned mot The Hive.
- 5:** En av soldaterna, RAIN, anar att något är fel när hon lagar tåget men finner ingenting. Tåget för dem vidare mot The Hive.
- 6:** De finner ytterligare en överlevande på tåget: SPENCE. Alice minns honom som mannen på bröllopskortet. Han arbetar också för Umbrella Corporation tillsammans med Alice.
- 7:** De går av tåget. Alice kräver att få reda på vad som pågår och soldaternas ledare, ONE, säger att hon var utplacerad för att övervaka ingången till The Hive och att hennes äktenskap är fejk. One ger information om The Hives funktion som forskningsbas, samt även att säkerhetssystemet släppt lös en nervgas som orsakat hennes minnesförlust. Matthew frågar om det skett en attack, men One säger att det är mer komplicerat än så och fortsätter vidare.
- 8:** De kommer till de isolerade laboratorierna. Ledaren berättar att säkerhetssystemet RED QUEEN löpt amok och de är där för att hejda henne. Spence ger Alice sin jacka och hon har minnen om hur de älskade. Just efter att de passerat ett av de vattenfyllda laboratorierna ser vi hur en av de drunknade assistenterna vaknar till liv.
- 9:** De rör sig djupare in och kommer in i ett rum. Ledaren säger åt JD och Rain att övervaka fången och de andra att söka efter överlevande.
- 10:** Alice undersöker omgivningen på egen hand och blir hämtad av One, som ber henne hålla sig nära någon.

**11:** KAPLAN öppnar en säkerhetsdörr och några av soldaterna bär in utrustning för att stoppa Red Queen, men ett hemligt säkerhetssystem sätter igång. Fyra av soldaterna dödas och endast Kaplan överlever. Han och Alice fortsätter in i säkerhetsrummet. Red Queen säger att allt var nödvändigt och om de ignorerar hennes varningar kommer de att dö. Kaplan stänger av henne, vilket gör att alla isolerade rum öppnas innan reservsystemet sätter igång. Zombierna är nu fria...

**12:** Matthew, JD och Rain hör konstiga ljud. Rain undersöker saken och ser den första zombien, som hon tror är en överlevande. Den biter henne och JD skjuter zombien i knäna men den vägrar bry sig. Rain skjuter ned zombien med automateld och den kastas till marken och ser död ut. JD undrar varför den inte dog.

**13:** Alice, Kaplan och Spence återvänder och undrar vad som pågår. Rain ser att zombien är borta. Matthew snor åt sig ett par tappade nycklar till handklovarna när ingen ser. Kaplan berättar att resten av teamet är döda. Zombier omringar dem och eldstrid följer, men eftersom zombierna inte dör tvingas de slå till reträtt.

**14:** Alice har en återblick där hon säljer ut Umbrellas hemligheter om The Hive till en kvinna i segment 2.

**15:** Soldaterna fortsätter kämpa. Matthew räddas av Alice. Soldaterna har problem att få upp hissdörren eftersom Kaplan är nervös. En annan soldat öppnar den och attackeras av zombierna bakom dörren.

**16:** Ett monster, en licker, släpps ur sin cell.

**17:** Soldaterna och Spence har tagit sig tillbaka till kontrollrummet. De inser att de döda är Umbrella-anställda och Rain anklagar Kaplan för att ha släppt ut zombierna.

**18:** Alice blir attackerad av en muterad hund och söker skydd i ett laboratorium. Hon attackeras därinne av en zombie. Hon försvarar sig instinktivt och minns vad ledaren sa om att hon var en säkerhetsagent för Umbrella. Hon tar zombiens pistol och dödar hundarna.

**19:** Matthew vandrar genom ett öde kontorslandskap och verkar leta efter något. Han finner Lisas ID-kort, kvinnan från segment 2 och samma kvinna som Alice sålde hemligheterna till, som han tycks känna. I bakgrunden syns en zombie.

**20:** Rain har gjort en ammunitionskontroll i kontrollrummet. Zombier bankar på ståldörren.

**21:** Matthew blir attackerad av ZOMBIE-LISA och Alice dödar henne. Hon minns att det var till Lisa hon sålde informationen, men att "det kommer att kosta". Lisa visar sig vara Matthews syster. De två kämpade mot företag som anser sig stå över lagen. Han kunde inte infiltrera Umbrella själv, så han skickade sin syster. Han vet att det skedde genetisk och virusforskning här och att Lisas okända kontakt skulle få ut henne. Alice frågar varför hon inte klarade sig och Matthew rycker på axlarna. Han är övertygad om att allt är orsakat av att någon vill få ut viruset på svarta marknaden.



**22:** Matthew och Alice kommer tillbaka till kontrollrummet och återförenas med de andra. Rain berättar att de har mindre än en timme på sig innan Umbrella förseglar komplexet för alltid.

Alice slår på Red Queen, trots protester från de andra. Red Queen berättar om T-viruset och hur forskningen slog fel och zombierna skapades. Hon berättar hur de kan dödas och att allt hon gjorde var att förhindra spridningen. Ett bitt är nämligen nog för att bli smittad. Alice säger åt Red Queen att ge dem en väg ut om hon inte vill förstöras.

**23:** De tar sig vidare genom en servicetunnel, där de anfalls av zombier. JD dör när de försöker ta sig bort från zombierna. Rain blir skadad, men överlever.

**24:** Rain är chockad och matar zombier med blod. Kaplan är skrämmd.

**25:** De kryper fram längs rören ovanför zombierna och hittar en väg vidare, men röret ger vika och Kaplan blir biten. Alice hinner nätt och jämnt undan ett liknande öde. Kaplan tar sig upp på andra sidan och säger åt de andra att lämna honom. De andra försvinner och det hörs ett skott. De är övertygade om att han tagit livet av sig. I själva verket klarade han inte det, utan sköt en zombie och försöker nu krypa bort åt ett annat håll.

**26:** En licker rör sig nere i servicetunnlarna.

**27:** De rör sig genom de öde korridorerna då Alice kommer ihåg något. Hon minns att det finns ett antivirus som kan hjälpa Rain.

**28:** Alice tar sig in i ett av laboratorierna, där hon erkänner för Matthew att hon var systemets kontakt. Han blir arg och anklagar henne för allt som hänt, men Alice säger att hon inte minns något. De andra kommer in och Alice ser att antiviruset är borta.

**29:** Spence minns att han övervakat Alice när hon talade med Matthews syster. Han var den som stal viruset och startade utbrottet. Vi ser också hur han tar sig ut och att han faktiskt var med redan i segment 2.

Alice lägger märke till att Spence kommer på något och kastar sig för att komma åt pistolen men Spence hinner först. Han säger till Alice att T-viruset ska säljas och erbjuder henne att dela vinsten. Hon vägrar och då reser sig en zombie upp ur vattnet och biter honom. Alice försöker övermanna honom, men han behåller kontrollen och låser in dem i laboratoriet.

**30:** Matthew är förbannad över att Spence kommer undan. En datorskärm tänds och Red Queen säger att han inte kommer att göra det för hon har varit en stygg flicka.

Spence flyr obehindrat till tåget och letar efter vaccinet, som han nu själv behöver. Han är på väg att ta vaccinet då en licker dödar honom.

Alice och de andra ser Thomas dödas av monstret, som Red Queen beskriver som ett tidigt experiment. Hon sparade det tills någon infekterad försökte ta sig utanför hennes räckvidd.

**31:** Red Queen säger att hon kan öppna dörren om de dödar Rain. Rain verkar vara beredd att offra sig, men det är inte de andra. Inte ens när en licker är på väg att ta sig in och Red Queen hetsar dem.

Plötsligt slocknar allt och Red Queen dör. Dörren öppnas av Kaplan som tydligen överlevt och slagit ut Red Queen. Då bryter monstret sig in och de stänger in det.

**32:** De tar sig till tåget där de ser den döde Spence. Alice hämtar virus och antivirus, medan de andra går in. Spence vaknar som zombie och Alice dödar honom. Hon lämnar vigselringen vid hans kropp.

**33:** De åker iväg med tåget och Alice ger Rain och Kaplan antivirus. Rain säger hon inte vill bli zombie utan ber Alice döda henne i så fall. Rain tystnar och ser död ut. Alice sträcker sig snyftande efter pistolen och är på väg att skjuta henne, då Rain säger att hon inte är död ännu.

**34:** Tåget attackerar av en licker som skadar Matthew. Monstret dödar Kaplan och Alice håller stand. Matthew försöker hjälpa henne men Rain, som nu är en zombie, attackerar honom. Han skjuter Rain och får kroppen att slungas mot en spak som öppnar en lucka som monstret faller ned i och dör. Striden är över och de fortsätter färden i tyst begrundan. De kliver av på stationen och hinner ut innan allt förseglas.

**35:** Alice och Matthew, de enda överlevande, tar sig in i herrgården. Matthew känner en enorm smärta från såret. Då Alice ska ge honom motgiftet anländer Umbrellas män och sliter med sig honom, trots Alices motstånd. En av doktorerna säger att han vill ha Matthew i Nemesis-programmet. Alice lyckas inte rädda honom och snart blir allt vitt. Hon hör en röst säga att de ska öppna The Hive igen så att de får reda på vad som försiggick därnere.

**36:** Alice vaknar upp på ett sjukhus och verkar ha utsatts för provtagningar. Hon tar sig loss och bankar på observationsfönstret, vad hon inte ser är att det finns en zombie där ute. Alice tar sig ut ur rummet och vandrar på Raccoon Citys gator. Hon ser att allt är öde och att zombieepidemin brutit ut.

## Bilaga E: Silent Hill (Film)

- 1:** Flickan SHARON DA SILVA är försvunnen och mamman, ROSE DA SILVA, söker hysteriskt efter henne. Hon kommer ut ur huset och i bakgrunden finns fadern, CHRIS DA SILVA.<sup>163</sup> Rose finner dottern vid ett vattenfall dit hon tycks ha gått i sömnen, beredd att kasta sig ned för att komma hem till Silent Hill, men Rose hindrar henne.
- 2:** Sharon umgås med sin mor och målar. Rose säger att de ska till Silent Hill utan Chris.
- 3:** Chris inser att Rose tagit Sharon och åkt till Silent Hill.
- 4:** Rose och Sharon kommer till en bensinstation. Sharons bilder är morbida, men hon minns inte att hon målat dem. Rose lyckas lugna henne och går in för att betala. Polisen CYBIL BENNETT kommer dit och försöker tala med Sharon, men flickan säger att hon inte får tala med främlingar. Chris och Rose samtalar i telefon och det framgår att han är emot att de besöker Silent Hill och att Sharon är adopterad.
- 5:** Roses bil stoppas av Cybil. Då Cybil kliver av motorcykeln ser Rose skylten mot Silent Hill och bestämmer sig för att åka ifrån polisen mot staden. Radion börjar spraka och Rose tittar bort för en sekund. Då dyker ett barn upp på vägen, vilket gör att Rose kraschar med bilen.
- 6:** Rose vaknar upp, men ser inte Sharon. Hon ser ett barn springa i dimman och följer efter. Under jakten på barnet hörs en mistlur tjuta i bakgrunden. Hon följer barnet in i en mörk gränd, där allt svartnar och hon attackeras av små, mörka varelser. Rose svimmar.
- 7:** Rose vaknar upp i en byggnad, utan att veta hur hon kom dit. Hon lämnar huset och allt verkar lugnt och fint. Hon vandrar vidare och finner att vägen ut ur staden är borta, då det nu endast finns ett stort hål där. Vid hålet möter hon en kvinna, DHALIA GILLESPIE, som verkar vansinnig. Dhalia säger sig ha förlorat sin dotter ALESSA. När hon ser en bild på Sharon skriker hon att det är hennes dotter. Rose flyr från Dahlia.
- 8:** Chris har begett sig efter sin fru och dotter och frågar om vägen vid en bensinstation.
- 9:** Rose hittar sin bil och Cybil griper henne, men får inte kontakt med sina chefer via polisradion. Cybil sätter handfängsel på Rose och tar henne med tillbaka.
- 10:** Chris kommer till bron till Silent Hill men där finns en polisavspärrning. Han möter polismannen THOMAS GUCCI som säger att de funnit hans frus bil övergiven, men inga spår efter henne eller dottern. Thomas lovar ta med sig Chris in i staden för att leta.

---

<sup>163</sup> Trivia: Fadern fick namnet efter regissören. Christopher Gans.

**11:** Cybil och Rose kommer tillbaka till den försvunna bron. Brus hörs i polisradion och ett monster kommer fram. Cybil skjuter efter lång tvekan monstret, samtidigt som Rose flyr från platsen. Med hjälp av kartor vid en busshållplats finner Rose vägen till skolan där hon tror att Sharon befinner sig.

**12:** Rose kommer till skolan och börjar undersöka den. Hon finner utrustning i form av en lampa.

**13:** Chris och Thomas åker genom staden. Thomas berättar lite om stadens historia och hur han själv härstammar härifrån. Han förlorade sin släkt då man var tvungen att snabbt evakuera staden och att alla inte överlevde. Detta inträffade 1974.

**14:** Rose hör något på skolan och ser snart män med gasmasker. Hon flyr till en ny byggnad där hon finner spår av att Alessa, Dahlias dotter, har gått här. Hon ser Sharon och springer efter sin dotter. Hon kommer till toaletterna och finner ett lik fängslat i taggtråd. Hon tar en lapp ur likets mun, efter att ha sett texten "Double dare you" på väggen.

**15:** Rose kliver ut och ser gasmaskmännen igen. De rusar mot henne, hon flyr tillbaka in i rummet. De försöker ta sig in, men flyr plötsligt och strax efteråt hörs mistluren igen. Allt mörknar. Rose tänder ficklampan och ser hur området kring henne verkar åldras, vittra sönder och förändras. Den man som tidigare varit död lever nu, vilket får henne att fly. Fler märkliga och skrämmande varelser syns som skrämmer henne, vilket gör att hon fortsätter sin väg. Flykten slutar med att hon ser ett barn som liknar Sharon, men som ser mer ondskefull ut. Hon rycker till av chocken, faller och slår sig medvetlös.

**16:** Chris är på samma plats som Rose i Silent Hill och ropar på sin fru och dotter. Samtidigt vaknar Rose och ser ett monster (Pyramid Head). Flertalet klipp sker sedan som följer Roses flykt och Chris undersökning av området tillsammans med Thomas. Rose och Chris passerar varandra och Chris tycker sig förnimma hennes närvaro, men Thomas säger han bara inbillar sig och för honom bort från platsen.

**17:** Rose är på väg att falla offer för kackerlacksliknande varelser, men slits till säkerhet av Cybil. De gömmer sig bakom en tjock ståldörr och andas ut för en kort stund, då Pyramid Head slår sitt svärd genom dörren. Kackerlacksmonstren strömmar in men så vittrar allt sönder och återgår till det normala. De andas ut och Rose säger att de måste bege sig till ett hotell, det stod på lappen hon fann på toaletten.

**18:** Thomas eskorterar Chris ut ur Silent Hill och säger åt honom att sluta gräva i vad som skett i staden. Chris är övertygad om att Thomas döljer något.

**19:** Rose och Cybil kommer till hotellet. De hör ljud inifrån och ser en ung kvinna, ANNA, kasta sten mot Dahlia och skrika åt henne att hon är ond. De två hindrar Anna och Dahlia försvinner från platsen efter att hon sagt några kryptiska ord. Rose finner en teckning liknande Sharons i ett av postfacken. De tre beger sig tillsammans mot det rummet.

**20:** Chris har begett sig till arkivet som räddats från Silent Hill. Han bryter sig in och finner en bild på Alessa Gillespie, en identisk kopia av Sharon. Han ringer för att ta reda på adressen till det barnhem varifrån de adopterade Sharon.

**21:** Rose, Cybil och Anna vandrar genom hotellet och finner en hemlig passage till ett grannhus. Rose ser sin dotter och rusar iväg. Cybil och Anna börjar leta efter henne. Rose finner den gråtande Alessa, som är näst intill identisk med Sharon. Alessa flammar upp och försvinner och Cybil och Anna finner Rose.

**22:** Anna ser fåglar flyga iväg och flyr från platsen. Rose och Cybil följer efter och får reda på att de måste söka skydd i kyrkan. Mistluren hörs återigen och de ser att andra personer är på väg mot kyrkan. På trappan sliter Dahlia tag i Rose och pratar med henne om Alessa och ger en kufisk varning om ondskan i kyrkan. Anna dödas av en Pyramid Head.

**23:** Rose och Cybil tar sig in i kyrkan och är säkra från det som sker utanför. De anklagas dock för att vara häxor som låg bakom Annas död. Mobbstämningen dämpas snabbt av ledaren CHRISTABEL som säger att de ska be istället och när de gör det sveper ett starkt ljussken in i rummet.

**24:** Chris har tagit sig till barnhemmet och konfronterar där en nunna. Thomas dyker upp och bestämmer sig för att berätta sanningen om Silent Hill.

**25:** Christabel säger till Rose att demonen har Sharon. Hon leder dem till platsen där demonen finns. Just innan de ska ta sig ned dit ser Christabel att Sharon liknar Alessa. Christabel skriker att de måste fångas in och Cybil knuffar in Rose i hissen, för att sedan hålla undan de andra länge nog för att Rose ska kunna fly. Själv blir Cybil tillfångatagen och svårt misshandlad.

**26:** Rose kommer ned i källaren, till en korridor full av monster som vaknar till liv i ljusskenet. Hon släcker och smyger igenom gruppen av monster. Rose kliver in i demonens rum och hon sveps in i ljus.

**27:** I ljusskenet ser Rose sanningen om hur Alessa mobbades eftersom hon saknade en far. De troende skulle rena henne för att oskulden i samhället skulle återfås. Christabel planerade att döda barnet, men Djävulen använde hennes hat för att starta en eldsvåda. Thomas räddade barnet från döden, men Alessa var svårt bränd och hennes hat växte sig starkt. Det slutade med att en oskyldig skadades, vilket fick MÖRKA ALESSA att manifesteras. Mörka Alessa är där för att ge Alessa hämnd för det hon utsattes för.

När ljusskenet avtar ser Rose att hon befinner sig i ett rum med den brännskadade Alessa samt en sjuksköterska som vägrar se på Rose. Mörka Alessa berättar att Sharon är en manifestation av det goda som finns kvar i Alessa, vilket de gömde utanför Silent Hill tills tiden var den rätta. Mörka Alessa berättar att Christabel ämnar rena Sharon på samma sätt som med Alessa och ber sedan om hjälp, vilket Rose lovar.

**28:** Sharon gömmer sig i ett hus när män hörs komma närmare. Snart stormar gasmaskförsedda män in och det får Alessa att rusa in och skrika att de inte får hennes dotter. Christabel dyker upp och tar Sharon.

**29:** Thomas blir avsläppt utanför Silent Hill och ställs inför valet att ge upp sitt sökande eller arresteras. Chris svär att återkomma med folk som ”vet vad de gör”.

**30:** Inne i kyrkan har Christabel påbörjat förberedelserna för en ny ritual. Cybil skriker vädjande om att rädda barnet, men när ingen verkar vilja lyssna blir hon fördömande i sin ton. Hon bränns till döds. Sharon binds på samma sätt som Cybil och Christabel börjar sin predikan, då Rose slutligen återvänder. Hon utmanar Christabel om vad sanningen är, vilket får denna att sticka kniven i henne när folket börjar lyssna på Rose. Blodet från såret droppar ned på golvet, vilket är vad som krävs för att hämnden ska påbörjas. Allt blir mörkt och världen omkring dem förändras på samma sätt som tidigare. Roses sår läks och de två Alessa (den brännskadade kroppen och den Mörka) kommer in i kyrkan. Folk försöker fly, men de är instängda. Alessa släpper lös sin hämnd. Dahlia är förskräckt över sin dotters förvandling. Rose finner och befriar Sharon, som svimmar då hon ser den mörka Alessa.

**31:** Allt är normalt igen i kyrkan och alla utom Rose, Sharon och Dahlia är borta. Dahlia undrar varför Alessa inte dödade henne också och Rose svarar att alla barn ser upp till sin mor. Rose och Sharon tar sig ut och finner bilen. Hon ringer hem, men Chris hör endast brus i telefonen. Mor och dotter kommer hem och närmar sig soffan där Chris sover – allt för att bygga mot ett lyckligt slut. Det visar sig dock att de inte alls stöter på varandra, utan befinner sig i två olika verkligheter. Chris känner av deras närvaro, precis som i Silent Hill, men de är inte där. Var är egentligen Rose och Sharon? Är de döda?