



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete

Grundnivå

Kvinnans roll i slasher-filmen

Representationen av kvinnliga karaktärer i slasher-filmen och dess utveckling

Författare: Matilde Marginean och Rebecca Stenmark

Institution: Kultur och samhälle

Handledare: Stefan Björnlund

Examinator: Christo Burman

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: GBQ2U9

Högskolepoäng: 15 hp

Examinationsdatum: 2022-12-10

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker Open Access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open Access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten Open Access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (öppet tillgänglig på nätet, Open Access):

Ja

Nej

Abstrakt:

Uppsatsen betraktar och analyserar kvinnliga karaktärer i fyra olika slasher-skräckfilmer utifrån metodvalen: Jens Eders karaktärsklocka, karaktärsanalys och bildsemiotisk analys. Filmerna, *Alla helgons blodiga natt*, *Scream*, *Evil Dead* och *X*, är specifikt utvalda utifrån fyra olika decennier där den grundläggande faktorn som följs är utveckling av kvinnliga karaktärer. Uppsatsens fokus ligger på *Final Girl*-karaktärerna som analyseras i samband med sina sociala kretsar och miljöer. De kvinnliga karaktärerna jämförs med varandra för att förhoppningsvis finna en insikt om vem den moderna *Final Girl* är och en utveckling i kvinnlig karaktärsbyggnad. Som ett resultat har analysen åstadkommit kunskap om den klassiska gentemot moderna *Final Girl* utifrån en utveckling baserat på relation till sex, sexualitet och självständighet. Den moderna *Final Girl* bryter mot den gamla tropen och anpassar sig till dagens samhälle. Dock, samtidigt, så får *Final Girls* som *The Dumb Blonde*, inte lika stor utveckling i den moderna slasher-filmen men fortsätter att förbli sanna till sina gammalmodiga troper, något som förhoppningsvis också kommer att förändras med tiden.

Nyckelord:

Slasher-film, troper, *The Final Girl*, male gaze, monstrous feminine, kvinnlig sexualitet

1. Inledning	2
1.1 Problembakgrund	2
1.2 Syfte och frågeställningar	3
1.3 Teori	3
1.3.1 The Male Gaze	3
1.3.2 Troper	4
1.3.3 The Final Girl	5
1.4 Tidigare forskning	6
1.4.1 The Final Girl: "A male in drag"	6
1.4.2 Kvinnan som antagonist	7
1.5 Metod och material/empiri/data	8
1.5.1 Filmval	8
1.5.2 Metodval	9
1.5.3 Jens Eders karaktärsklocka	9
1.5.4 Metodkritik	10
2. Filmanalys	11
2.1 Alla helgons blodiga natt	11
2.1.1 Eders karaktärsklocka: Laurie	11
2.1.2 Clovers Final Girl	12
2.1.3 Bi-karaktärer	13
2.1.4 Alla helgons blodiga natt och sex	14
2.2 Scream	15
2.2.1 Eders karaktärsklocka: Sydney	15
2.2.2 Clovers Final Girl	16
2.2.3 Bi-karaktärer	17
2.2.4 Hur Scream leker med slasher-tropen	18
2.3 Evil Dead	19
2.3.1 Eders karaktärsklocka: Mia	19
2.3.2 Clovers Final Girl	20
2.3.3 Bi-karaktärer	21
2.3.4 Evil Dead och våldtäkt	22
2.4 X	24
2.4.1 Eders karaktärsklocka: Maxine	24
2.4.2 Clovers Final Girl	26

2.4.3 Bi-karaktärer	27
2.4.4 X och sex.....	29
3. Diskussion	31
3.1 De kvinnliga arketyperna.....	31
3.1.1 Final Girl.....	31
3.1.2 The Dumb Blonde.....	32
3.1.3 Övriga kvinnliga karaktärer	32
3.2 Klassiskt vs modernt.....	33
3.2.1 Sex från Alla helgons blodiga natt till X	33
3.2.2 Den kvinnliga sexualiteten och male gaze.....	34
3.3 The Final Girl idag.....	35
4. Slutsats	37
4.1 Vidare forskning	37
5. Källförteckning	38

1. Inledning

1.1 Problembakgrund

Många karaktärer i de flesta filmer följer en mall, en generaliserad struktur som leder karaktären från punkt A till punkt B. Vi som åskådare känner dessa karaktärer och är därför bekväma med att följa deras resor genom filmens gång. Hur vi uppfattar en karaktär speglas i våra värderingar och hur vi ser på världen runt om oss. Många av dessa värderingar är sociala normer som förekommer hos de flesta människor, oavsett om det är undermedvetet eller ej (Kumar et al., 2022). Eftersom karaktärerna vi kommer i kontakt med ofta speglar normer och förväntningar som ställs på en viss grupp i samhället, kan de därför ofta bli ensidiga och repetitiva. Skräck-genren fungerar på samma sätt och använder sig likt andra genrer av etablerade troper. Begreppet trop är något som kommer vara centralt för denna uppsats, särskilt på grund av dess betydelse som syftar på ett vanligt eller överanvänt tema/fenomen i sammanhang med karaktär och narrativ struktur (Heckmann, 2020).

Vi som åskådare känner igen subgenren slasher genom dess våldsamma och häftiga actionladdade scener, men genren utnyttjar en hel rad olika troper som förekommer i nästan varje film som knyts till subgenren. Kvinnan i slasher-filmen har några få tydliga arketypiska egenskaper som hon byggs på och de visar tydligt vilken kategori hon hamnar i redan innan hon har sagt sin första replik – det krävs ofta bara en blick på hennes utseende. Efter detta skapas våra förväntningar om vem hon är, vilka karaktärsdrag hon har och när/om hon kommer att dö. En av de vanligaste troperna som förekommer inom denna genre beskriver den kvinnliga huvudkaraktären som mot alla odds besestrar mördaren och överlever i slutet: *The Final Girl*. Denna term myntades i Carol Clovers bok *Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film* (1987). *Final Girl* är den som står ensam mot mördaren efter att ha bevittnat sina vänners brutala död och hittar styrkan att, som Clover beskriver det, fly mördaren tillräckligt länge för att blir räddad (slut A) eller att döda honom själv (slut B). Hon jagas, såras, skriker, vacklar, faller, reser sig och faller igen; Och hon är alltid en kvinna.

Denna uppsats kommer att undersöka kvinnliga karaktärer inom skräckgenren och hur de stereotypiska rollerna, speciellt inom slasher-subgenren, representeras. Detta kommer att utföras genom en analys av de kvinnliga huvudkaraktärerna eller ”*Final Girls*” i skräckfilmerna *Alla helgons blodiga natt* (1978), *Scream* (1996), *Evil Dead* (2013) och *X* (2022). Texten kommer även att diskutera behandlingen av dessa kvinnor, beroende på

utseende och personlighetsdrag samt om det har skett en förändring i hur kvinnor porträtteras idag jämfört med de tidigare skräckfilmerna från 80- och 90-talet.

Fiktion är en representation av våra egna idéer och värderingar, därför kommer resultatet av denna analys att undersöka om vi som samhälle har utvecklats i vår syn på kvinnor. Har vi gått vidare från den tidigare stereotypa gestaltningen av kvinnan eller finns hon kvar än idag?

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att undersöka utvecklingen i hur de kvinnliga karaktärerna presenteras i den moderna respektive tidiga slasher-filmen och hur könsroller och generaliseringar etableras genom karaktärsdrag, utseende och bild. Troper är berättande redskap, återkommande idéer eller fenomen som ger genvägar mellan berättaren och publiken. De speglar våra kulturella värderingar och åsikter eftersom media skapas av författare och regissörer som är uppfostrade och inbäddade i en social kultur.

Undersökningen kommer utforska och försöka finna kunskap om kvinnliga arketyper och mönster demonstrerade genom troper. Detta är för att kartlägga arketyperna inom slasher-filmen och förhoppningsvis bidra med en insikt om kvinnlig karaktärsuppbyggnad och dess relation till övriga berättarelement och narrativ.

Frågeställningarna för uppsatsen blir därför:

- Hur gestaltas de kvinnliga huvudrollerna i de utvalda skräckfilmerna?
- Vilka arketyper hamnar kvinnan typiskt i inom slasher-genren och hur har de utvecklats?
- Vem är den moderna *The Final Girl*?

1.3 Teori

1.3.1 The Male Gaze

Begreppet Male Gaze beskriver Laura Mulvey i en teori om att nöjet och lusten i att titta, ”The pleasure of looking”, kan delas upp i två kategorier: active/male och passive/female. Inom film så agerar mannen som en aktiv åskådare, medan kvinnan är ett passivt objekt som representerar mannens lust och begär. Den aktiva manliga blicken formges genom den kvinnliga fysiken, som i sin tur utrustas med hänsyn till mannens erotiska fantasier. Mulvey

förklarar att kvinnan ”avbryter flödet av den narrativa filmen” och finns där för att mannen i bild och mannen, som åskådare, ska kunna förenas genom relationen som avbildas i filmen (Mulvey, 1975, s. 19). Mulvey drar slutsatsen i sin essä att det inte finns någon plats för den kvinnliga åskådaren i skräckfilmen.

Mulvey erkänner i en senare artikel att könsidentitet inte är så fastställt som hon tidigare menade. ”The male gaze does not foreclose the possibility of a woman identifying with the active male protagonist of the film or vice versa. And desire is also more fluid: it can move between male and female, active and passive, and is not necessarily opposed to identity” (1981, s. 12–15). Kelly Oliver i sin artikel argumenterar att konsekvenserna av male gaze ändå finns kvar. Hon skriver att male gaze begränsar möjligheterna för att en kvinnlig åskådare ska kunna känna sig maktfull och kompetent samt sluta identifiera sig själv som ett ”passivt objekt” (Oliver, 2017, s. 451). Oliver beskriver genom fler exempel hur male gaze har spridit sig i den verkliga världen och fungerar inom sociala medier, samt frågar om det kan ha varit Hollywood och filmvärlden som stipulerat den aktiva manliga blicken för att kontrollera och dominera det ”passiva objektet”, kvinnan (Oliver, 2017, s. 455).

1.3.2 Troper

En vanligt förekommande trop inom slasher-genren är tonårsgruppen som befinner sig i en okänd omgivning med en ondskefull närvaro (seriemördare/demon/monster) som är ute efter ungdomarna. Karaktärerna som presenteras är ofta liknande – i vissa fall identiska – de andra inom genren. En vanligt förekommande trop är att de kvinnliga bi-karaktärerna är sexuellt aktiva, till skillnad från protagonisten, vilket därmed orsakar deras död. Detta har skapat de populärkulturella arketyperna *The Slut/The Dumb Blonde* och *The Virgin*. *The Virgin* kallas även *The Final Girl* vilket är vad hon kommer att bli benämnd som i denna uppsats. Peter Hutchings tar upp kritik i sin bok mot slasher-filmen och påstår att slasher-genren, till skillnad från andra skräck-genrer, erbjuder i synnerhet en konservativ moralism angående sexualitet. Hutchings påstår att detta bara var en del av en politisk högersväng som ägde rum i amerikansk film och det amerikanska samhället mot slutet av 1970-talet (2004, s. 193).

Skräckgenren leker dock ofta med en medvetenhet om dessa troper, som i Drew Goddards skräckkomedi *The Cabin in the Woods*. Här presenteras *The Final Girl* och *The Dumb Blonde* samt tre manliga skräck-arketyper *The Jock*, *The Fool* och *The Scholar*. *The Jock* är attraktiv, atletisk, modig och har en tendens av att ha ett ytligt och arrogant beteende. Han har ofta

dock någon sorts försoningsdöd då han offerar sig för en av kvinnorna i gruppen och kan då även bli kallad *The White Knight*. Rollen *The Dumb Blonde* gestaltas som ointelligent, sarkastisk och framför allt som en sexuellt driven ”party girl”, vilket oundvikligt leder till hennes onödigt brutala död. *The Fool* är bortsett från humoristisk och oseriös ofta porträtterad som ointelligent och klumpig. Han hamnar däribland i en liknande och samspelande trop: *The Stoner*. Den tredje manliga skräck-arketyper är *The Scholar*. Han är mycket intelligent, tyst och tillbakadragen och dör även en ovanlig och brutal död tidigt i filmen. Huvudkaraktären (om hon är en kvinna) får rollen som *The Final Girl* vilket är den som i slutändan besegrar skurken och överlever. *The Final Girl* är smart, modig och är inte sexuellt aktiv till skillnad från hennes vänner. Dessa troper varierar sedan från film till film, men har under alla omständigheter samma kärna (Vinci, u.å.).

1.3.3 The Final Girl

The Final Girl kan utan svårighet urskiljas från sina vänner, det kräver endast att hålla utkik efter fem olika punkter som Clover beskriver i sitt kapitel *Her Body, Himself*. Hon kännetecknas av att ha *könsneutrala intressen* som ofta involverar sport, mekanik eller något intelligens-baserat som studerande och läsning. Detta får henne att stå ut från sina kvinnliga vänner vars intressen och karaktärsdrag endast presenteras i form av ett begär för romans och sex. Till skillnad från sina vänner är *Final Girl* inte sexuellt aktiv (*oskuld*), dessutom är det ofta efter just sexuella handlingar som faran presenterar sig för bi-karaktärerna.

Fara är något som huvudkaraktärens vänner inte är observanta för, de ignorerar konstant underliga ljud och syner som de skyller på inbillning – omedvetna om faran som inom kort kommer orsaka deras bortgång. *Final Girl* är raka motsatsen, hon är extremt *vaksam* och är framför allt intelligent och mycket rådig. Trots att mördaren har ett stort övertag när det kommer till styrka och storlek så kämpar och brottas hon med all sin kraft och visar extremt *mod*. I Clovers ord så gestaltas *Final Girl* som icke feminin och ”pojkgig”, i alla fall inte feminin på det sättet hennes vänner utmärks att vara. Hon besitter maskulina kvaliteter och kan enligt Clover lättare relateras till en manlig publik. Som Clover även observerat är ett *könsneutralt namn* för *Final Girl* vanligt vilket förstärker hennes androgyna identitet: Stevie (*The Fog*), Marti (*Hell Night*), Laurie (*Halloween*), Stretch (*Texas Chainsaw Massacre II*), Ripley (*Alien*) (Clover, 1987, s. 204).

Trots att *Final Girl* ofta gestaltas som sexuellt pryd betyder det däremot inte att hon ej är fysiskt eftertraktad. Mulvey beskriver att "Women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-be-looked-at-ness." (Mulvey, s. 19, 1975). *Final Girl* är trots sina "maskulina" kvaliteter synnerligen attraktiv på ett vis skapat för den manliga publikens erotiska fantasier.

1.4 Tidigare forskning

1.4.1 The Final girl: "A male in drag"

Clover lägger fram omfattande kritik till hur kvinnor har gestaltats inom slasher-genren och menar att medan *Final Girl* på utsidan porträtteras som en stark feministisk symbol, en hjälte, så är hon oftast snarare en oavsiktlig hjälte, eller en "offer-hjälte". Vår kvinnliga protagonist är hjälplös och springer runt och gömmer sig under största delen av filmen och det är inte förrän i slutet hon, oftast oavsiktligt och endast av slump, besestrar antagonisten. Clover påstår även att *Final Girl* endast är så populär, speciellt bland män, eftersom hon besitter manliga egenskaper som de kan relatera till, samtidigt som hon konstant sexualiseras. Clover beskriver till och med *Final Girl* vid ett tillfälle som "a male in drag" (Clover, 1987, s. 216).

To applaud the Final Girl as a feminist development, as some reviews of *Aliens* have done with Ripley, is, in light of her figurative meaning, a particularly gro-tesque expression of wishful thinking. She is simply an agreed-upon fiction, and the male viewer's use of her as a vehicle for his own sadomasochistic fantasies is an act of perhaps timeless dishonesty (Clover, 2015, s. 214).

Trots att *Final Girl* presenteras som en stark feministisk symbol, anser Clover att detta endast är ett önsketänk och att hon egentligen är en karaktär skapad för mannens "sadomasochistiska" fantasier. *The Final Girl* är inte en kvinna trots den stora manliga publiken slasher-genren har, men är det *på grund* av det. Hon är skapad just för dem.

Många har dock diskuterat och kritiserat Clovers tankar och påståenden i sina böcker. Richard Nowell ifrågasätter Clovers påstående att 1970- och 1980-tals slasher-filmer främst konsumerades av unga manliga tittare. Han noterar att flera ekonomiska faktorer under den första slasher-cykeln pekade på att den heroiska *Final Girl* var skapad för att tilltala en kvinnlig ungdom för att utöka den potentiella publiken och förbättra kassa-resultaten (Norwell, 2011, s. 128). Norwell påpekar även att Clovers val av filmer är för smalt och selektivt för att kunna göra en generalisering över hela slasher-subgenren.

Janet Staiger i sin artikel stöttar Norwells påpekande om att urvalet av filmer var för få och utökar sin studie till 31 filmer. Hon kom fram till att kvinnorna i slashern är oftast offer och hjältar men inte alltid en ”*Final Girl*” såsom Clover beskriver det, utan hon utnämner dem som mer av ett ”final victim”. Till skillnad från Clovers bild av en *Final Girl* som är maskulin och ointresserad av sex, så är detta inte nödvändigtvis riktigt då många *Final Girls* är både feminina och intresserade av sex och romans (Staiger, 2015, s. 214–223).

1.4.2 Kvinnan som antagonist

Sa’eed och Jubran Manaar Kamil i sin studie tar upp en tanke om ojämlikhet mellan könen: Hur kvinnor sällan porträtteras som antagonister och seriemördare slasher-filmen. Författarna förklarar att i filmer med kvinnliga mördare finns det nästan alltid en extern inverkan genom en övernaturlig kraft, att kvinnan är vampyr, varulv eller besatt av en demon (ex. *Jennifer's Body*, 2009, eller *Ginger Snaps*, 2000) som ger kvinnor den styrkan de behöver för att mörda. ”Rarely is a women depicted as a cold-blooded sequential murderer without an external power,” bestämmer författarna. När människor ser på film där genus framställs i obalans genom sexuell porträttering av kvinnor och våldsamma män, så rubbas deras världsbild och attityder om könsjämlighet (Bleakley, 2012, s. 73, refererad i Sa’eed och Jubran, s. 16, 2019). Det vill säga, bilden av kvinnan som ett sexuellt objekt och mannen som aktivt våldsam, förstärker könsstereotyper som dämpar könsjämlighet och synen på kvinnor och män.

Barbara Creed i sin bok och Sigmund Freud i ’*Fetishism*’, *On Sexuality*, beskriver begreppet ”monstrous-feminine” som ett destruktivt koncept och diskuterar hur skräck/slasher-genren överdrivet formar sig själv runt det (Kristeva, 1982, refererad i Creed, 1992). ”Probably no male human being is spared the terrifying shock of threatened castration at the sight of the female genitals” (Freud, 1982, s. 354, refererad i Creed, 1992, s. 67). Creed anser att likheterna som Freud hittade mellan kvinnligt könsorgan och kvinnliga antagonister i mytologi, ex. Medusa i den grekiska mytologin om Perseus, var grundade i en patriarkal och fallocentrisk ideologi – ett problem baserat på sexuella skillnader mellan kön och kastrering som skrämde den manliga åskådaren (Creed, 1992, s. 67). Monstrous feminine formar sig därför med utgångspunkt i sexualitet och attraktion, vilket en kvinnlig karaktär förmedlar en publik, för att sedan skrämma och uppröra åskådaren utifrån samma ställning; Sex och kvinnlig sexualitet skrämmer och skapar kastrerings ångest.

1.5 Metod och material/empiri/data

1.5.1 Filmval

Vi kommer genom kvalitativa metoder med utgång från samhällsvetenskap utföra en fallstudie driven av observationer och fördjupad analys. Detta ska realiseras via en analys av de utvalda skräckfilmerna genom att jämföra de äldre respektive moderna skräckfilmerna. Genom detta söker vi att finna ett samband och möjligtvis en utveckling inom gestaltningen av de kvinnliga karaktärerna som presenteras. Filmerna urskiljer sig från varandra utifrån ett tids/periodiskt perspektiv, då de är utvalda från olika årtionden. *Alla helgons blodiga natt* och *Scream* är utnämnda skräckklassiker som placerade grund för många karaktärer och narrativa tropor. *Evil Dead* och *X* är mycket mer aktuella och nutida filmer, som tillhör sub-genren. Huvudsaken var därför att finna skräckfilmer från olika bakgrund men som ändå bygger på samma princip.

Alla helgons blodiga natt (1978) regisserad av John Carpenter, är en skräckfilm inom sub-genren slasher och handlar om tonårstjejen Laurie Strode, som blir förföljd av seriemördaren Michael Myers. Vid 6-årsåldern mördade Michael sin storasyster och blev inlåst på ett mentalsjukhus. Nu flera år senare lyckas han fly och återvänder till sin hemstad för att hitta nya offer, vilket inkluderar Laurie och hennes vänner.

Scream (1996) i regi av Wes Craven, är en slasher-skräckfilm som följer Sidney Prescott, en tonårstjej som för ett år sedan förlorade sin mamma i ett mord. Ett år senare börjar fler och fler mord att ske och Sidney inser att de kan ha något att göra med sin mammas död.

Evil Dead (2013), skriven och regisserad av Fede Álvarez, handlar om en grupp ungdomar som åker till en avlägsen stuga för att hjälpa protagonisten Mia överkomma ett drogberoende. När de hittar en ockult bok nere i stugans källare släpper de oavsiktligt fri en demon som besitter karaktärerna en efter en.

X (2022), skapad av Ti West, utspelas år 1979 och berättar om en grupp unga vuxna som beger sig ut i det lantliga Texas för att spela in en pornografisk film. Huvudkaraktären Maxine drömmer om att bli en stjärna och är en av skådespelarna i filmen. Men när deras hyresvärd, en äldre man och hans instabila fru får reda på vad de gör inser de att de inte är säkra.

1.5.2 Metodval

Vi kommer att analysera dessa fyra filmer och undersöka de scener där kvinnorna, men specifikt *Final Girl*, är i fokus baserat på hur filmerna väljer att gestalta etablerade könsroller och generaliseringar genom karaktärsdrag, utseende och bild. Genom detta kommer vi att betrakta filmerna med hjälp av karaktärsanalys och bildsemiotisk analys. Sedan kommer vi att diskutera utifrån empiriska erfarenheter vad vi kommit fram till och dra en slutsats.

Karaktärsanalys, liksom bildsemiotisk analys, arbetar med tolkning av det som framförs och uppvisas på skärm. En karaktärsanalys utforskar porträtteringen av en eller flera karaktärer utifrån den estetiska strukturen, komposition och andra grundläggande byggstenar. Den kan till exempel analyseras utifrån Jens Eders karaktärsklocka och dess fyra fundamentala faktorer: "artifact, fictional being, symbol and symptom" (Eder, 2010, s. 22).

Bildsemiotisk analys är en metod som grundar sig i hur man tyder och tolkar tecken och teckensystem. Detta kan undersökas utifrån tre analysmetoder: Ikoniska tecken, som demonstrerar verkligheten ur ett naturalistiskt perspektiv genom bild och avbildning (Daun, 1974, refererad i Ahrne & Svensson, 2011, s. 192). Indexikala tecken, avbildas genom ett "verktyg" som ska övertyga eller organisera en viss betydelse (Ahrne & Svensson, 2011, s. 192). Och symboliska tecken representerar, genom något närvarande, något som är frånvarande, en bakomliggande mening (Ahrne & Svensson, 2011, s. 192). Utifrån dessa metoder analyseras en bild där färg och form tillsammans med komposition anknyts till någon slags betydelse. En tolkning av samspel mellan helhet och delar utnyttjas och förhoppningsvis upptäcks ett resultat som kan bidra till en slutsats. Bildsemiotiken kommer liksom karaktärsanalysen att användas utifrån Eders karaktärsklocka.

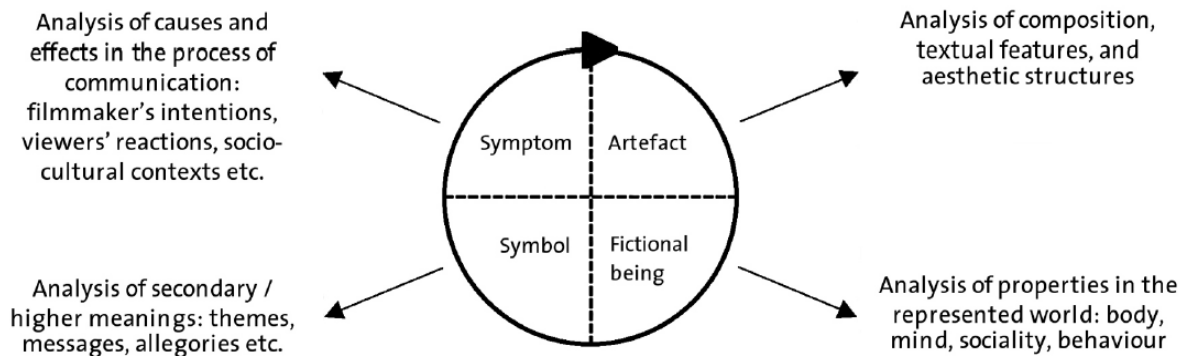
1.5.3 Jens Eders karaktärsklocka

Jens Eder skriver i sin bok *Understanding Characters* om något som han kallar för "the clock of character" vilket är en metod för att analysera karaktärer i en film. Klockan är uppdelad i fyra olika delar: *artifact*, *fictional being*, *symbol* och *symptom* som var och en representerar ett eget sätt att undersöka och granska karaktärer på. Dessutom erbjuder den en översikt över de funktioner och egenskaper som karaktären blivit tilldelad och sammansätter en uppfattning av åskådarens mottagande (Eder, 2010, s. 22).

Artifact talar om hur en karaktär är representerad i relation till den audiovisuella informationen som utges. *Fictional being* bygger på en analys av de fysiska, psykiska och

sociala faktorerna som samspelar. *Symbol* undersöker: “What does the character stand for, what indirect meanings does it convey?” Det vill säga, vad karaktärens öde är och varför hen existerar, samt hur dessa faktorer interagerar med dennes drag inom *artifact* och *fictional being*. Och slutligen *symptom* som utforskar hur karaktären kom att bli som den är, utifrån socio-kulturella förhållanden, (Eder, 2010, s. 21–22).

Bild 1: Eders karaktärsklocka



1.5.4 Metodkritik

Eders karaktärsklocka är viktig att ta hjälp av i denna analys då den både baserar sig på bildsemiotik, som förstärker *artifact*-aspekten, och karaktärsanalys, som handlar om hur karaktärer framställs och representeras. Den uppmuntrar en analys som tar del av ett samspel mellan både omgivning/miljö i filmen och av karaktären på ett psykologiskt och fysiskt sätt. Utifrån ett kritiskt perspektiv kan en sådan fallstudie med karaktärs- och bildsemiotisk analys som grund överflöda i mängden information som samlas och påverka tidschemat för slutinlämningen. Men just därför väljer vi att presentera denna uppsats som ett underlag med potential till expanderings, något som kommer att ges förslag på i ett vidare forskningskapitel.

2. Filmanalys

Detta kapitel kommer att diskutera och analysera huvudkaraktärerna samt bi-karaktärerna i slasher-filmerna *Alla helgons blodiga natt* (1978), *Scream* (1996), *Evil Dead* (2013) och *X* (2022). Avsnitten kommer även utforska hur var och en av filmerna förhåller sig till troper och behandlar kvinnlig sexualitet.

2.1 Alla helgons blodiga natt

2.1.1 Eders karaktärsklocka: Laurie

Laurie Strode är filmen *Alla helgons blodiga natts* protagonist och *Final Girl*. Den första delen av Eders karaktärsklocka är *artifact*-faktorn och kan bland annat analyseras baserat på karaktärens omgivning, vilket filmen i helhet inte ger oss mycket information om då Laurie mestadels framförs i förhållande med skräckelementet. Åskådaren förstår att Laurie är en seriös, noggrann och mogen person som har tack vare sitt intresse för skolan och sitt deltagande i scouterna utvecklat sin kunskap och rådighet. Hon bär runt på en hög skolböcker och yttrar att hon glömt ännu en i klassrummet, medan hennes vän Lynda är tomhänt och uttrycker hur onödig skolan är. Hon är en karaktär som präglas av realism, som är förberedd för att både ta hand om sig själv och två barn. Hon porträtteras som vuxen och moderlig till skillnad från sina vänner, som till exempel Annie som inte prioriterar barnet som hon skulle vakta och är självupptagen i sin egen värld. Laurie lyssnar på de vuxna i sin omgivning, vet hur barn ska hanteras i olika situationer och svarar/uppför sig rationellt. Hennes mogna personlighet räddar henne i faran mot Michael och även låter henne stå för sig själv och slå tillbaka. Därför är Lauries *artifact*-faktor realismen som gestaltas genom hennes karaktärsdrag, personlighetsdrag och miljö hon presenteras i.



Bild 2: Laurie (vänster), Lynda (mitten) och Annie (höger) ur *Alla helgons blodiga natt*

Laurie Strode som *fictional being* är konventionellt vacker och attraktiv men hon är klädd i heltäckande kläder, lång kjol, strumpbyxor, långtröja med stickad kofta över. Hennes kläder är gammalmodiga, men passar tidsperioden som filmen utspelar sig i: 70-talet. Laurie är inte någon som bryr sig om utseende och stil, men prioriterar bekvämlighet och

funktionsduglighet i sin vardag och klädnad. Hon är annorlunda från sina medmänniskor på ett unikt sätt som endast kan beskrivas som *The Final Girl*-stereotypen. Hon sjunger för sig själv när hon går ensam på gatan och bryr sig inte om vad andra tycker om henne eller saker så som pojkvänner, sex eller andra typiskt tonårsfeminina utmärkande egenskaper. ”Guys think I'm too smart.” säger hon när hennes kompis Annie frågar om hon inte är intresserad av killar och att gå på dejting. Laurie beskriver också sig själv som vidskeplig när hon säger: ”Well kiddo, I thought you outgrew superstition.” till sig själv, något som inte tas upp mer i filmen efter det.

Som *symbol* och *symptom* är Laurie den karaktären i *Alla helgons blodiga natt* som står utanför det ”normala”, hon är filmens *Final Girl* och blir offer till Michael Myers trots att hon är oskuld. Jamie Lee Curtis, skådespelerskan som spelar Laurie, beskriver henne som en karaktär som bryter gränser i en period där kvinnliga karaktärer var tvingade att vara enkla redan etablerade typer. Hon blir den feministiska hjälten som Hollywood behövde under den tiden som filmen kom ut (The Guardian, 2022). Laurie överlever mer än bara på grund av sin oskuld, hon slår tillbaka, står för sig själv och räddar även barnen hon vaktar. Hennes intelligens och rådhhet spelar en stor roll i sin överlevnad, vilket ger åskådaren en bild av en stark kvinna som präglas mer än bara genom en stereotypa-kvinnosyn.

2.1.2 Clovers *Final Girl*

Utifrån den första faktorn *könsneutrala intressen* kan Laurie kategoriseras som lite av en nörd. Hon presenteras först med böcker i handen och hennes kompis Lynda undrar varför hon alltid har så många böcker med sig. Hon betar sig moget och moderligt, med stort intresse för sin utbildning och barn. Publiken får också vet att hon var med i scouterna och har därför disciplin och är rådig.

Den andra faktorn *oskuld* kan ses genom att hon inte har någon pojkvän och hennes vänner nämner flera gånger hur hon borde vara mer öppen till förhållanden. Det är oklart om hon är oskuld eller inte, men kan anta det utifrån sättet hon pratar om sig själv och killar. Hon tror inte att någon kan vara intresserad av henne men erkänner att hon själv gillar en specifik kille.

Den tredje faktorn *vaksam för fara* är Laurie i början rätt så vaksam när hon märker att en man börjar följa henne och lyckas vid slutet av filmen att flera gånger ta sig ifrån mördaren.

Laurie är den enda unga karaktären i filmen som känner av och reagerar på ett tillämpligt sätt på faran i hennes omgivning. Samtidigt dock, är hon inte försiktig nog när mördaren gång på gång återkommer för att döda henne, då mördaren, vid varje tillfälle hon tror sig vara i säkerhet, slår igen och verkar inte ge upp. Laurie kommer inte undan Michael själv utan blir räddad av doktorn, Samuel Loomis, när han skjuter Michael och får honom att falla ut genom ett fönster.

Utifrån de fjärde och femte faktorerna *modig* och *könsneutralt namn* analyseras Laurie som modig, hon tar hand om sig själv och barnen hon måste vakta. Hon tar barnen till säkerhet först men återvänder för att ha en sista strid mot mördaren. Hennes namn, Laurie Strode, är ett könsneutralt namn, som kan vara en förkortning från både maskulina och feminina namn, Lawrence eller Laurence (maskulint) och Lauren eller Laura (feminint).

2.1.3 Bi-karaktärer

Michael Myers är *Alla helgons blodiga natts* antagonist. Han är alltid klädd i heltäckande överdragskläder och en skrämmande mask. Han beskrivs av Samuel Loomis, Michaels doktor, som galen, obotlig och farlig; Samuel tror också att Michael är djävulen inkarnerad. Michael är överdrivet stark, han slår sönder fönster med bara sin handflata, han kan lyfta människor med lätthet och är okrossbar då han vid flera tillfällen blir våldsamt slagen och skjuten men överlever ändå. Hans fascination med Laurie är under den första filmens gång oklar, men förklaras i senare filmer – Laurie är hans yngre syster. I början av *Alla helgons blodiga natt*, när Michael bara var sex år gammal mördade han sin storasyster efter att ha sett henne hängla, men kanske också ha sex, med sin pojkvän. Hans hat mot kvinnor och sex inleds här och utvecklas i de senare filmerna. Men anledningen varför Laurie är hans nya offer är här fortfarande oklart.

Annie är en av Lauries bästa vänner. Hon, likt Laurie, är en barnvakt och ska ta hand om Lindsey under natten av Halloween. Annie är intresserad av killar och bjuder hem sin pojkvän till Lindsey. Hon vill ha sex och röker marijuana, hon har inte tid för att passa barn när denna kväll är det perfekta tillfället för att bjuda hem sin pojkvän, och andra kompisar. Hon lämnar Lindsey hemma hos Tommy där Laurie är barnvakt och gör sig redo för att hämta upp sin pojkvän. Hon blir attackerad av Michael och dör utan någon stor strid. Hon är flummig, emotionell och irrationell när faran visar sig.

Lynda är Lauries andra vän. Hon är blond, glömsk, lite dum och tycker att studier är onödiga. Hon är ett bra exemplar av *The Dumb Blonde* och stereotypen om dumma blondiner. Allt hon bryr sig om är att vara tillsammans med sin pojkvän, sex och sitt hejarklacksgång. Hon är den tredje kvinnan som dör i filmen och det händer efter att hon och pojkvännen Bob, har sex.

2.1.4 *Alla helgons blodiga natt* och sex

Alla helgons blodiga natt porträtterar sex utifrån ett 70-tals tankesätt. Den första gången Michael mördar någon är storasystemen, som han hittar inne på sitt sovrum där hon sitter topless utan någon bh. Michael hugger henne med en kniv medan hon stönar mer sexuellt än förskrämd. Detta är efter att storasystemen eventuellt hade haft sex – Michaels agerande kan ha haft med det att göra då han senare i filmen väljer ut sina offer utifrån de som har eller vill ha sex, något som antyder på att han kan ha en hatfull agenda mot det. Senare i filmen presenteras Annie. Hon spiller något på sig själv och tar av sig kläderna, lånar en stor skjorta och fortsätter med sina sysslor i bara underkläder och skjorta. Vid ett tillfälle fastnar hon i ett fönster och kameran fokuserar på henne bakifrån. Sedan blir hon attackerad av Michael i sin bil på väg att hämta upp sin pojkvän för att ha sex med honom. Hon stönar likt storasystemen och dör snabbt utan att slå tillbaka. Det tredje offret, Lynda, har sex med sin pojkvän snabbt och smidigt, uttrycker sig ”Fantastic!”. Hon bygger upp sin pojkväs självförtroende och agerar utifrån ett male gaze perspektiv som bygger på ideologin om att kvinnor ska underordna sig till män och endast vara ett passivt objekt till den aktiva mannen (Mulvey, 1975, s. 19). Michael dödar henne efter det och hon likt sina kvinnliga medskådespelare, stönar sexuellt. Mönstret här är att Michael väljer sina offer baserat på vem som är oskuld eller inte. Som tidigare påpekat är det oklart om Laurie är oskuld, men hon har aldrig uttryckt vilja ha sex och kan vara varför hon överlever, men frågan som kvarstår är: Varför väljer Michael att döda Laurie om hon är oskuld?

2.2 Scream

Bild 3: Sidney ur Scream

2.2.1 Eders karaktärsklocka: Sidney

När Sidney presenteras sitter hon framför datorn och skriver vad antas vara läxor eller någon slags dagbok.

Hon har uppsatt hår i en hästsvans och ett vitt gammaldags nattlinne på sig som hennes pojkvän Billy kommenterar på: "That's what you wear to sleep?" som att han



förväntade sig något mer utmanande. Hennes *Fictional being* presenteras som att hon inte är väldigt feminin då hon oftast har på sig något avslappnat som jeans, t-shirt och sneakers till skillnad från de andra kvinnliga karaktärerna i filmen. Hon har oftast även inget smink och har håret uppsatt; Dock är hon naturligt vacker och är fortfarande mycket konventionellt attraktiv trots att hon inte lägger mycket energi i sina outfits. Detta speglas även i hennes sätt att röra sig vilket är mycket avslappnat. Dock gestaltas hon ibland som undergiven i scener där hon är tillsammans med män, eller snarare behandlar männen i filmen henne som undergiven. När Sidney blir ifrågasatt av polisen gällande mordet av Casey, det första offret, rör rektorn henne olämpligt vid flera tillfällen – vid ett tillfälle tar han mjukt tag i hennes haka och lutar hennes huvud upp mot honom. Denna gestaltning av henne är dock missledande – möjligtvis medvetet – då hon med filmens gång visas vara mycket kapabel och tuff. När Ghostface ringer henne första gången är hon skeptisk och tror att det är en kompis och hon överlistar honom genom att ställa honom en fråga som bevisar att han inte kan se henne. Hon gör även narr av uppringaren flera gånger och skämtar om situationen. När hon är i fara håller hon sig lugn och sansad och hon slåss tillbaka mot Ghostface mycket effektivt och kommer snabbt på lösningar: När telefonen slutar fungera går hon direkt till datorn och meddelar polisen därifrån i stället.

Denna gestaltning av en undergiven Sidney visas även i hennes *artifact* genom hur hon filmas. Kameravinklarna är ofta ovanifrån för att utforma denna resignerade syn på Sidney, men även möjligtvis för att visa att hon är i fara; Detta demonstrerades även med flera kameravinklar bakifrån.

Sidney framställs som en typisk *Final Girl* på många vis, men hennes medvetenhet för troper och skräckfilms-klyschor gör henne unik. Hon problematiserar hur kvinnor ofta porträtteras i skräckfilmer och vägrar ge efter för dessa troper. Hon har sex och dör inte på grund av det, hon behöver inte hjälp av en man för att besegra skurken (men hjälps av en kvinna) och tar tillbaka sin makt. "Careful, this is the moment where supposedly the killer comes back to life for one last scare." säger karaktären Randy när mördaren, som avslöjas vara Sidneys pojkvän Billy, ligger medvetslös på golvet efter att ha blivit skjuten i bröstet. Billy väcks då till liv och Sidney utan tvekan sätter en kula i hans panna. "Not in my movie". Sidney omdefinierade *Final Girl*-arketyper till en karaktär som, trots stor förlust och smärta, inte stoppas av tyngden av sitt trauma. Hon verkade mer medveten om insatserna, kände till skräck-världens regler och kunde ta en smäll och slå tillbaka lika hårt. Till skillnad från tidigare *Final Girls* som enligt Clover springer runt i cirklar och endast överlever på grund av ren tur så förtjänade Sidney sin överlevnad genom hennes styrka vilket är hennes symbol. Sidneys symptom är just styrkan hon representerar. När Sidney skjuter mördaren i huvudet i slutet av *Scream* är hon inte längre den sällskapliga "girl next door" som låter killar klättra in genom hennes sovrumsfönster, utan en ung kvinna som tar fulla åtgärder för att rädda sig själv. Sidney är därmed bevis – om än fiktivt – att oavsett sina trauman eller felsteg så har hon kontrollen över sitt liv.



Bild 4: Sidney i slutet av *Scream*

2.2.2 Clovers *Final Girl*

Sidneys intressen presenteras inte tydligt i *Scream* då hon inte har några planer för vad hon vill göra efter gymnasiet och hon är rätt tillbakadragen efter de tragiska händelser som skett. Därför etableras inga tydliga könsneutrala intressen. Efter hennes mammas död har hon fått mycket oönskad uppmärksamhet som hon försöker hålla sig borta ifrån och hon vill egentligen bara vara en normal 17-åring. I senare filmer visar det sig att hon har ett intresse av drama, men detta, eller några andra intressen, etableras inte alls i första *Scream* filmen.

Sidney är *oskuld* och det nämns i början av filmen att hon har en "underwear rule" när det kommer till hennes och Billys relation. Billy påstår dock att i början av deras relation var

Sidney mycket mer öppen till att ha ett fysiskt förhållande men att det ändrades när hennes mamma dog. Sidney är inte nödvändigtvis pryd utan sörjer bara fortfarande sin mamma och har därför inte velat ta nästa steg i sitt och Billys förhållande. Hon förlorar dock sin oskuld i slutet av *Scream* men överlever ändå, vilket bryter mot den kända "sex=död" tropen i slasher-genren.

Sidney är mycket *vaksam* på grund av det som drabbat hennes familj året tidigare. När hon märker fara är hon mycket kvick med att reagera och kommer på rådiga lösningar. Hon är mycket kapabel att ta hand om sig själv och kämpar tillbaka mot Ghostface så att hon smidigt kan fly gång på gång tills hon till slut besestrar Billy och Stewart. Sidney är inte endast *modig* nog att ta sig an på Ghostface själv, men leker även med mördarna utifrån deras egna spel. I slutet av filmen när det har avslöjats att Billy och Stewart är mördarna smyger Sidney iväg, tar på sig Ghostface kostymen och ringer telefonen. Hon attackerar sedan dem, skjuter Billy och räddar sin pappa och de andra överlevarna. Generellt är Sidney inte nödvändigtvis maskulin, i alla fall inte av dagens standards, men hon är icke-feminin gentemot sitt kvinnliga umgänge vilket förstärks genom hennes *könsneutrala namn*.

Bild 5: (vänster till höger) Billy, Sidney, Stewart, Tatum och Randy ur *Scream*

2.2.3 Bi-karaktärer

Bi-karaktärerna som presenteras i *Scream* är Sidneys vänner Tatum, Stewart och Randy och hennes pojkvän Billy. Tatum är Sidneys bästa vän och även Stewarts flickvän. Hon är blond och har en



typiskt feminin stil med tigha kläder, magtröjor, korta kjolar och är oftast sminkad. Hon är väldigt nära Sidney och står upp för och stöttar henne medan hon går igenom händelserna i filmen. Hon är även en feminist och argumenterar tillbaka när Stewart påstår att mördaren måste vara en man: "That is so sexist, the killer could easily be female". Trots att Tatum har vissa egenskaper som skulle få henne att passa in som *The Dumb Blonde*, som hennes femininitet och sexuella aktivitet, så är hon intelligent och kan ta hand om sig själv. Hon dör en mycket brutal och ovanlig död, men kämpar emot Ghostface till slutet och är inte hysterisk.

Stewart är Tatums pojkvän och är en tydlig *The Fool* genom filmen. Han är mycket oseriös och skämtar om allt, till och med om mordet. Han avslöjades sedan att vara en av mördarna, men till skillnad från Billy så redogör Stewart ingen motivation för mordet utan skämtar bara bort det och säger: "Peer pressure. I'm far too sensitive."

Randy jobbar i en filmbutik och är mycket intresserad av skräck-klassiker, han har därför kunskap om hur en skräckfilm typiskt utspelar sig gällande vilka som dör och vem mördaren är. Han gör konstant referenser till andra klassiska skräckfilmer som *Prom night* (1980) och har sina egna teorier om vem Ghostface är. Han är *The Scholar*. Han påpekar även typiska slasher-troper som att man inte får ha sex, medan Sidney förlorar sin oskuld i det andra rummet, vilket visar att *Scream* ofta leker med dessa troper.

Billy är som sagt Sidneys pojkvän, men även, tillsammans med Stewart, mördaren. Han presenterar sig själv som en slags vit riddare men faller inom *The Jock* tropen: Han är attraktiv, populär, klär sig bra, är respektfull och en gentleman mot Sidney (till en början) och kommer till hennes "räddning" när hon är i fara. Denna mask försvinner dock stegvis och han börjar påstå att han själv är ett offer och ger Sidney skuld känslor för hennes tillbakadragenhet, vilket sedan gör att hon bestämmer sig för att ha sex med honom. Ironiskt sätt så är *han* den som dör efter att de har haft sex.

2.2.4 Hur *Scream* leker med slasher-tropen

Förutom de typiska karaktärs-arketyper som har diskuterats har slasher-genren många andra förekommande troper gällande överlevnad. Wes Craven och Kevin Williamson, skaparna av *Scream*, är mycket medvetna om dessa troper och använder dem därmed på ett komiskt sätt genom att även göra karaktärerna medvetna om dem. En av de mest märkvärdiga skräckfilms-troperna är en grupp sexuellt aktiva tonåringar som värderar sin sexuella nyfikenhet över sin säkerhet och tar därmed naiva beslut som orsakar deras död. Andra troper inkluderar: bilar som vägrar starta, telefoner som slutar fungera och inkompetenta poliser som inte tror på huvudkaraktärerna. *Scream* sätter karaktärerna konstant i dessa situationer samtidigt som de påpekar klyschan i att just detta sker. Karaktärerna själva kritiserar också dessa troper och noterar problematiken i dem. Sidney när hon pratar i telefon med Ghostface första gången påstår att hon inte kollar på skräckfilmer på grund av dess förutsägbarhet. "No, no, it's just what's the point? They're all the same, some stupid killer stalking some big breasted girl who's always running up the stairs when she should be running out the front

door, it's insulting.” Filmens skräckfilms-nörd Randy påpekar även kontinuerligt dessa troper som att man inte får ha sex samtidigt som Sidney har sex på andra våningen, eller att offret aldrig tittar bakom sig medan Ghostface står bakom honom. Trots dess medvetenhet för dessa troper så förhåller *Scream* sig till dem ändå: Den sexuellt aktiva blondinen dör, bilen startar inte, telefonen är trasig, offret kollar inte bakom sig. Det är som att karaktärerna *måste* hålla sig till dessa regler, för det är så man överlever. Den enda tropen som faktiskt bryts är att *Final Girl* har sex men överlever ändå i slutet. Sättet Sidney bryter denna tidigare viktiga regel kan anses som en början av en utveckling av *The Final Girl*.

2.3 Evil Dead

Bild 6: Mia ur Evil Dead

2.3.1 Eders karaktärsklocka: Mia

När Mia presenteras sitter hon på motorhuvudet av en gammal bil och ritar i ett block med en cigarett i handen. Hennes hår är utsläppt och tovtigt och hon har på sig en klänning med en tröja, några storlekar för stor som hänger löst över axeln. ”I know I look like roadkill” yttrar hon vid hennes första möte med hennes bror David.



Mias *artifact* i denna första scen visar vem hon är genom objekten som används. Hon sitter och ritar i ett block vilket tyder på en kreativ sida i hennes personlighet och hon röker en cigarett vilket visas vara något som hjälper henne med stressen att bekämpa sitt missbruk. David ger Mia en amulett gjord av träet från ett hagtornsträd, en berlock avsedd att göra bärarens vilja starkare. Utifrån detta gestaltas det att Mia har en tro för övernaturliga företeelser vilket sedan gör henne mer vaksam för det som hittas i stugan. En hoppfull melodi spelas i bakgrunden när hon ser att hennes bror är där för att stötta henne och ge henne styrka (som symboliseras genom amuletten) att ta sig igenom de kommande tre dagarna. När hon håller ner det sista hon har kvar av sitt heroin i en brunn filmas hon underifrån vilket tyder att hon känner att hon har kraft och styrka över sitt beroende.

Förutom hennes outfit som hon inte lagt mycket ansträngning i visas Mias *fictional being* genom hennes kroppsspråk och sättet hon talar. Hon tar inte mycket plats i hennes sätt att

röra sig och använder inte mycket ögonkontakt när hon pratar med David. Hon talar med ett relativt lågt tonläge och stakar sig ibland, hon låter till stor del utmattad i första delen av filmen. Det framställs att hon har gått igenom mycket angående hennes mamma och David vilket ledde till hennes drogmissbruk. Mias och Davids mamma drabbades av en sjukdom när de var yngre och David som precis flyttat till en annan stad var inte där för dem. Detta ledde till att Mia själv fick ta hand om deras mamma tills hon sedan dog. Mia har inte bara utvecklat trauma från detta men även bitterhet mot sin bror som inte fanns där för henne. Trots att hon är skeptisk mot hennes brors plötsliga framträdande i hennes liv så är hon motiverad att lägga ifrån sig drogerna som nästan orsakade hennes död för gott. Hon blir mer lättirriterad och paranoid med filmens gång samtidigt som abstinensen kickar in; När hon blivit besatt är hon nästan paralyserad av rädsla, ihopkrupen i ett hörn i sin säng med uppspända ögon som vakar efter fara.

Mias största motivation i *Evil Dead* är att bekämpa sitt drogmissbruk en gång för alla, men hon blir besatt av en demon "The Taker of Souls" kort in i filmen. Denna demon tar över hennes kropp och sinne, torterar henne och får henne göra förskräckliga saker mot hennes vilja. Hennes *symbol* är drogmissbruk. Demonen tar över henne, precis som drogerna gör, och ger henne styrka, men får henne även att göra saker hon aldrig skulle bära sig åt "nykter" som att skada sina vänner, familj och sig själv. Mias karaktärsbåge i att bli besatt av en demon reflekterar hennes interna kamp i att försöka besegra sina inre demoner. Att se henne ta upp motorsågen i slutet, efter hon blivit befriad av demonen och såga demonen itu, hennes demoniska andra jag, är en ultimata katarsis för filmen. Det är som att hon avgör att den gamla versionen av sig själv inte längre kommer vara i kontroll över hennes liv. Filmen avslutas sedan där allt började: Mia är utanför stugan, ensam, bakgrundsbelyst av morgonsolen, men nu är hon en befriad person med en chans att börja om. Mia visar extremt mod och styrka och tar sig igenom helvetet och tillbaka för att besegra sina demoner, något som publiken kan se upp och möjligtvis även relatera till, vilket blir hennes *symptom*.

2.3.2 Clovers *Final Girl*

Mia är en besvärad karaktär som diskuterat har en historia av drogmissbruk, vilket har uppstått från trauma gällande hennes mammas psykologiska tillstånd och sedan bortgång. Hennes personliga intressen visas till stor del inte då hon i största delen av filmen är ängslig över hennes situationen eller är i fara, dock klottrar hon i ett ritblock i början av filmen vilket kan tyda på att hon är kreativ och har ett intresse av konst, något som ses vara ett

könsneutralt intresse. Det finns inga tillfällen i *Evil Dead* då karaktärerna har eller diskuterar sex, dock är det definitivt ett tema som förekommer från antagonistens perspektiv vilket kommer diskuteras i ett senare avsnitt. Därmed är det oklart ifall Mia är *oskuld* eller inte men hon har inget som helst intresse för sex eller romans under filmens gång. Detta kan dock bero på att det inte finns några möjligheter samt något intresse för detta då hon försöker komma över sitt drogberoende.

Mia passar tydligt in på Clovers punkt om *vaksamhet* – och detta styrks även av hennes abstinens. Hon är den som känner lukten av djurliken nere i källaren på grund av att hennes abstinenssymptom gör hennes luktsinne extra känsligt. Mia blir då paranoid och inser att något inte stämmer, ”You shouldn't have touched anything in that basement.”. Hon är den första som uppmärksammar faran men blir avvisad av hennes vänner som tror att det endast är paranoia och psykos från abstinens. Vid slutet då hon blivit befriad från demonens grepp är hon mycket kvicktänkt i hennes beslut att använda motorsågen till sitt försvar och snabbt få ner bensinen från hyllan över henne genom att dunka in sig i väggen så den faller ner i hennes knä. Hon skapar sedan en väg ut genom att bryta ner ett hål i väggen som hon kryper igenom.

Mia blir besatt av en demon, torterad, våldtagen och mördad för att sedan bli återupplivad, men ändå har hon kraft kvar i sig vid slutet för en sista fight. Hon ger allt hon har och mot alla odds så lyckas hon besegra demonen i filmens klimax i den minnesvärda motorsågs-fighten då hon sågar demonen itu. Detta visar tydligt att hon passar in på Clovers fjärde punkt *mod*. Hennes namn, Mia, är ett traditionellt feminint *namn* och passar därmed dock inte in på den sista kategorin.

2.3.2 Bi-karaktärer

Bi-karaktärerna som presenteras i *Evil Dead* är David, Mias bror, Natalie, Davids flickvän, och Mias två vänner Olivia och Eric. David tar rollen som *The White Knight*, en roll som oftast samspelar med *The Jock*, dock är det oklart om han passar in på just den beskrivningen. David har en komplicerad relation med sin syster Mia då han inte var där när deras mamma gick bort och lämnade Mia ensam att ta hand om henne. Han är dock här nu för att gottgöra sina misstag och försonas med Mia. Han agerar som en typisk vit riddare då han sätter sin syster framför sig själv och offerar sig så att hon kan leva.

Natalie, Davids flickvän, är en mycket svag karaktär då hon knappt har några repliker. Dock är det tydligt vilken av troperna hon är menad att representera: *The Dumb Blonde*. Hon är först och främst självfallet en blondin, hon är mer lättklädd än de andra och klär sig feminint med korta shorts och en somrig klänning. Trots att hon inte beter sig som en ”promiskuös” bimbo beskriver Olivia henne som en ”heartbreaker” och hon är den enda av kvinnorna som är i en relation så vitt vi vet. Hon är även indirekt anklagad av Mia (som besatt av demonen) att vara en hora. Hon är inte heller uppenbart korkad som tropen ofta innebär, dock väldigt naiv då hon lätt luras ner av Mia i källaren.

Oliva agerar som ledaren av gruppen då hon bestämmer vad som ska ske i svåra situationer och visar kärlek på ett hårt och ärligt vis för att göra det som är bäst för sina vänner. Hon är även en sjuksköterska och är den som tar hand om de som skadas. Oliva är den enda i gruppen som är svår att placera inom en specifik trop då hon inte passar in på någon av de fem nämnda. Hon är cool, tuff och modig, har inget etablerat intresse av romans, alkohol eller droger, och är inte särskilt feminin, mycket likt en *Final Girl*. Hon skulle därmed kunna vara en *Final Girl* själv om hon var huvudkaraktären.

Eric har det mycket stereotypiska utseendet för *The Scholar*: Glasögon, längre hår och uppknäppt skjorta. Han är en lärare, därmed har han ett intresse för utbildning, och är väldigt nyfiken på den ockulta boken som de hittar nere i källaren. Det skulle dock gå att argumentera att han inte är den intelligenta karaktären då han själv är den som släpper ut demonen genom att läsa högt orden i boken som tydligt har anteckningar som säger att han absolut ska låta bli. Han ser dock ingen riktig fara med detta då han är en realist och tror inte på vidskepelse som Mia gör.

2.3.4 Evil Dead och våldtäkt

Som sagt tidigare har karaktärerna i *Evil Dead* inget intresse för sex eller relationer, dock är sex ett återkommande tema för antagonisten. Demonen tar formen av en kvinna och besitter endast kvinnor i första hand – den enda mannen som blir besatt är Eric, vilket är en sista utväg för demonen när det inte finns någon kvinna kvar. Vid varje kvinnligt offer, förutom Olivia, finns sexuella konnotationer i sättet demonen pratar och agerar. Det första offret i filmen är en ung vacker kvinna i en kort sommarklänning som jagas genom skogen av två män. Hon blir tacklad ner på marken och kameran av en tillfällighet hamnar rakt på hennes

numera blottade bakdel. I nästa scen då hon avslöjas vara besatt av en demon beskriver hon sin mor som en hora när hon talar med sin far.

Mia är den första i gruppen att bli besatt vilket gör att hon som protagonist även agerar som antagonist i stor del av filmen. Hur hon blir besatt är dock på ett sådant brutalt men även sexuellt sätt att det endast kan beskrivas som "torture porn". Mia fasthålls av ett träd och ser sedan en demonisk närvaro i form av en kvinna som liknar Mia själv. Demonen öppnar sin mun och en lång, taggig gren, liknande en vinstock, kommer ut och tränger sig in i Mia. Denna chockerande och brutala träd-våldtäktsscen har blivit symbolisk för *Evil Dead* franchise.

Den tredje karaktären som blir besatt av demonen är Natalie, en karaktär med sådana få och obetydliga repliker att vi som åskådare inte vet mycket om henne förutom att hon är Davids flickvän och blir beskriven av Olivia som en "heartbreaker". Detta är det enda vi får veta om Natalie gällande sex och romantik men från hur demonen talar och agerar med henne kan vi anta att hon ska föreställa den sexuellt aktiva blondinen. Hon luras ner i källaren av Mia som tar tag i Natalie och sedan slickar henne upp hennes lår. "I can smell your filthy soul". Mia fräser sedan ut "Kiss me you filthy cunt" och tvingar ner sin tunga i Natalies hals.

Detta är endast de mest märkvärdiga händelserna i filmen då sex, eller snarare våldtäkt, är så framträdande, men flera repliker framkommer med samma denotation som: "Mia is being raped in hell". Den enda kvinnan som inte blev behandlad på ett sådant sexuellt sätt är Olivia, karaktären som inte riktigt passar helt in på någon av troperna men som har karaktärsdrag liknande *The Final Girl*. Hon har inget som visar att hon är sexuellt aktiv som Natalie eller att hon dricker eller tar droger som Mia och får därmed inga sådana kommentarer. När David försöker rädda Mia hittar han ett kapitel i boken som förklarar att offret måste bli "cleansed" och "purified" för att överleva vilket förtydligar varför demonen agerade på ett sådant sexuellt aggressivt sätt med Mia och Natalie som inte är "rena".

Eftersom *Evil Dead* baseras på en äldre film så kan det ifrågasättas ifall det är filmen i sig som är konservativ i sin hållning till sex eller om det endast är regissörens försök att förhålla sig till originalet. Oavsett så förblir många sexuella konnotationer och även en användning av "monstrous feminine". Filmen använder sig av en kvinnlig antagonist som endast får sin styrka genom en extern källa: Demonen. Hon har alltså ingen kraft av sig själv som Sa'eed

och Jubran tidigare påpekade är ett vanligt förekommande fenomen (2019, s. 16). Demonen tar formen av och besitter endast kvinnor i första hand; Den tar Mia, en konventionellt attraktiv ung kvinna, och förvandlar henne till en monstros varelse som använder kvinnlig sexualitet för att skrämja både de kvinnliga och manliga karaktärerna i filmen. Demonen hotar dem med våldtäkt och tortyr som straff för deras sexuella och ”orena” begär samtidigt som den agerar på ett sexuellt vis själv, exempelvis genom att slicka Natalie upp hennes lår. Detta skapar då en ”monstrous feminine” genom så kallad ”kastrerings-ångest” i sättet publiken först attraheras av Mia men sedan skräms av henne när hon straffar (kastrerar) karaktärerna för deras syndfulla begär (Creed, 1992, s. 67).

2.4 X

Bild 7: Maxine Minx ur filmen X

2.4.1 Eders karaktärsklocka: Maxine

Maxine Minx introduceras i filmen som en ung vacker kvinna. Första gången åskådaren möter henne så sitter hon framför en spegel i ett omklädningsrum och tar droger. Hon är lätt påklädd men har fylligt med smink på. ”You're a fucking sex symbol”.



I och med hennes första introduktionsscen får åskådaren en stark känsla om Maxine. Hennes *artifact-faktor* demonstreras genom hennes droger. Hon verkar vara bekväm och känner tillit i det hon gör, något som antyder på att hon må ha engagerat sig i denna vana ett bra tag nu. Fortsättningsvis upprepas denna vana ett flertal gånger då hon verkar vara påverkad under hela filmens upplopp. Skådespelaren Mia Goth som spelar Maxine, porträtterar henne nästan som vag. Hon visar få ansiktsuttryck, odefinierade reaktioner och svarar ibland med diffusa repliker. Den stilistiska anordningen av drogen som en *artifact* skapar en vägg mellan åskådaren och karaktären då man aldrig riktigt får en klar bild av vem hon egentligen är. Utifrån en magkänsla kan det antas att hon är *The Final Girl*, men samtidigt rubbas den tanken ju mer vi ser av henne. Maxine Minx som karaktär, skapar en effekt av spänning och överraskning, samt nyfikenhet som får henne att växa i åskådarens ögon (Eder, 2010, s.27).

Som en *fictional being* kan Maxine analyseras utifrån tre aspekter: kroppslighet, sinne och sällskaplighet. Det åskådaren ser först och främst är utsidan av en karaktär som kläder och kroppsbyggnad. Maxine framstår som en ung kvinna, proportionellt byggd med ett tilltalande ansikte. Hon har långt lockigt hår, stylad i en 70-tals frisyr och lockande fräcknar. Hon är sminkad i stark blå ögonskugga, för att fånga intresse och dra uppmärksamhet till sitt ansikte. Maxine är konventionellt attraktiv och vet om det. Till sin fördel är hennes kläder få och tajta, för att visa mycket hud. Åskådaren får utifrån detta en idé om vem Maxine är. Hon är inte en traditionell 70-tals-amerikansk ung kvinna, hon visar attityd och beslutsamhet, står för den hon är och det hon vill ha: "I will not accept a life I do not deserve" är något som hon ofta säger till sig själv, som en påminnelse om vad hon har kämpat med för att ta sig dit hon är idag. Under ungefär hela filmen går hon klädd i nästan ingenting, korta hängselbyxor och bar överkropp. Sättet hon poserar och rör sig på är tryggt och självsäkert, hon ska bli en stjärna och det finns inget hon inte kommer att göra för att uppfylla den drömmen, inte ens pornografi. För det är just därför hon är där. Hon ska skådespela i porrfilmen för att få hela världen att känna igen henne. Detta är något som även hennes pojkvän, producenten Wayne, håller med om: "You've got the X factor!". Han lämnade nämligen sin fru för Maxine och ska göra henne känd. Flickvänsrollen som Maxine spelar är noggrant beräknad, hon använder sig av sin skönhet för att förföra och använda Wayne, något som han inte har något emot alls. På så sätt har Maxine makten i denna lilla filmbesättning.

Maxine som *symbol* och *symptom* kan betecknas som gestaltningen av vad antagonisten Pearl vill vara. Pearl känner en koppling mellan sig själv och Maxine. Där Maxine är vacker, sexuellt aktiv och ung, är Pearl det motsatta: gammal, trött och ser sig vara ful. Det ställer två världar mot varandra. Maxine är skönheten inkarnerad och ger Pearl en omedveten våldsam avundsjuka. Antagonisten Pearl, som levt ett moraliskt och lydiskt liv inser nu för sent vad hon har gått miste om. Filmen *X* frambringar starka paralleller mellan konservativa kristna principer och progressiva principer, med hjälp utav ett TV-program som gång på gång spelas upp, där en präst predikar om djävulen, sex och försyndelse. Vid slutet av filmen får man reda på att Maxine egentligen är den prästens dotter. Prästen nämner henne och säger att hon blev övertalad av djävulen om att leva ett liv i synd och perversion. Utifrån det kan nu Maxine tolkas mer omfattande. Hon flydde från ett konservativt liv, likt det liv Pearl levde i sin ungdom, för att följa sin dröm om berömmelse och har nu allt som Pearl inte hade och aldrig kommer få. Som åskådare kanske man får tanken om vad som är rätt och vad som är fel. Är det rätt att heja på karaktärer som enligt kristna konservativa principer syndar? Är det

då rätt att mörda? Maxine klargör inte detta, men sätter åskådaren i en position där ett val måste göras: Är Maxine Minx *The Final Girl* eller inte?

2.4.2 Clovers Final Girl

Utifrån Clovers fem *Final Girl*-komponenter kan Maxine nu analyseras i relation till *The Final Girl*. Det första är: *könsneutrala intressen*. Maxine Minx är en sex-positiv karaktär, hon är intresserad av och bidrar till sexuella aktiviteter. Hon röker, dricker och tar droger, med ett självförtroende som endast kan beskrivas som traditionellt maskulint. Hennes intressen, något som man lite vet om, är främst sig själv och sin framgång, en karakterisering som oftast anknyts till män.

Den andra komponenten av en *Final Girl* är att vara *oskuld*. Filmen *X* är inte rädd för sex, karaktärerna, som tidigare nämnt är där för att spela in en porrfilm ”The Farmers Daughters”. Maxine, Bobby-Lynne och Jackson är filmens porrstjärnor och visar sig ständigt nästan helt nakna även utanför filminspelningen. De visar kroppspositivitet och intresse för sexuella aktiviteter. Även karaktären Wayne, producenten, visar sig i små underkläder under sina sista stunder. Kropp- och sexpositiviteten som de flesta karaktärerna presenterar lyckas till slut även påverka Lorraine, som Wayne kallar för kyrkomusen tack vare hennes introverta och blyga beteende, att bli intresserad av porrfilmen och önskar ha en egen scen i den. Sammanfattningsvis är *X* en film som inte använder sex för att skrämja och porträtterar därför Maxine tillämpligt. Hon är inte oskuld, vill och har sex, samt är inte rädd för att använda sin sexualitet för att uppnå sina mål och begär.

I komponenten *vaksam för fara* har Maxine turen på sin sida. Detta uppenbaras genom krokodilscenen. Kort efter att filmbesättningen anlant på filmplatsen tar sig Maxine en rundtur i skogen, ner till de äldre parets damm. Där bestämmer hon sig för att bada naken när en krokodil får syn på henne och simmar efter. Maxine, som även här är under drogernas påverkan, märker inte av krokodilen och simmar tillbaka till bryggan. Åskådaren håller andan ju närmare krokodilen följer henne utan hennes vetskap, men kan pusta ut när Maxine lyckas ta sig upp i sista sekund och krokodilen dyker ner besviket. Hon undviker faran omedvetet, något som blir ett mönster under resten av filmens gång. Detta på grund av drogpåverkan, då hennes instinkter vagnar och lämnar henne aningslös. Under resten av filmens gång, när faran ökar och Maxine är medveten om att hon och hennes vänner är jagade av en galen mördare, blir hon mer vaksam, men hennes försök om att rädda sig själv gestaltas i form av lyckliga

olyckor. Hon kommer inte fullständigt ifrån mördaren Pearl tack vare sitt eget agerande, utan på grund av att Pearl misslyckas med sitt mördande och skadar sin höft. Men som pricken över i:t, tar Maxine ändå bilen och kör över Pearls huvud. En handling som återigen inte helt och hållet var hennes avsikt, men för att Pearl, under sina repliker, drog sig fram till vägen där bilen var.

Den fjärden komponenten av Clovers *Final Girl* är *mod*. Maxine är modig när faran avslöjas och utifrån egna insikter kämpar för sitt liv. Hon friar Lorraine, som blev tillfångatagen av Howard och tar initiativet om att hitta bilnycklar för att ta sig därifrån. Hon tar även Waynes pistol till sitt försvar och står ansikte mot ansikte med Pearl i en slutkonfrontation.

Slutligen är den femte och sista komponenten *könsneutralt namn*. Namnet Maxine i sig är inte ett könsneutralt namn. Det är en feminin version på namnen Maxwell, Maximilian och Max. I filmen kallas alltid Maxine för sitt fullständiga förnamn.

2.4.3 Bi-karaktärer

Bobby-Lynne är den andra porrstjärnan i filmen "The Farmers Daughters" som gänget skapar. Hon är utifrån skräckfilms-troperna *The Dumb Blonde*. Hennes utseende är vackert, med Marilyn Monroe stylat, blont hår och mycket smink, samt är klädd i en tajt kort byxdress, som också visar mycket hud. Bobby-Lynne är en självsäker, sexpositiv och fräck kvinna. Hon likt Maxine, vill bli känd och kommer göra allt hon kan för att bli det. Enligt *The Dumb Blonde* tropen är hon inte så osmart som man kan tro. Hon har ett öga för filmskapande, intressen inom musik, något hon bland annat visar i en scen där hon sjunger en låt. Till skillnad från Maxine är hon mer pratsam och påstridig, dock trots detta, eller till och med på grund av detta möter hon ett våldsamt öde, då hon blir uppäten av krokodilen i dammen efter att ha blivit nerknuffad av Pearl.

Lorraine tar hand om ljud i produktionen. Hon beskrivs som blyg och tyst, samt verkar i början av filmen att vara en mer traditionell person, då hennes pojkvän tycker att hon är lite pryd. Hon har ett krucifix runt halsen som uppmärks när hon presenteras och täckande kläder. Under filmens upplopp blir Lorraine mer och mer fascinerad av porrfilmen som skapas och Maxine, som själv påpekar och frågar Lorraine varför hon jämt stirrar på henne. Slutligen avslöjar Lorraine att hon också vill vara med i porrfilmen. Hennes pojkvän RJ protesterar detta men får nästan som besked av Wayne att låta henne göra som hon vill. RJ gråter under

tiden som han filmar sin flickvän ha sex med Jackson och är helt förstörd efteråt. Vid första mötet med Lorraine kommer en förvirring om vem som egentligen är *The Final Girl*: Maxine eller Lorraine? Lorraine är utifrån stereotypa faktorer som samspelar i *Final Girl* tropen en självklar kandidat, men konkurrerar samtidigt med Maxine som ändå är den karaktären i filmen som sticker ut och betraktas mest. Ju mer vi ser av Maxine inser vi att hon är filmens *Final Girl* och så avgörs detta när Lorraine dör.

Bild 8: Pearl och Maxine ur filmen X

Pearl är filmens antagonist, hon är "the monstrous feminine". Pearl är en gammal, skum och kuslig liten kvinna som bor tillsammans med sin make Howard. Hon ser alltid trött och svag ut, med vitt tovtigt hår och lång täckande klänning. Hon har ett sexuellt begär som Howard inte kan fylla, då han själv är gammal och har



hjärtproblem. Pearl, i sin avundsjuka mot unga och vackra människor, börjar mörda, kidnappa och utföra sexuella övergrepp. Hon blir fascinerad av Maxine från första gången hon ser henne och vill komma henne allt närmare. Hon följer Maxine till dammen och ser på när hon tar av sig sina kläder. Senare bjuder hon in Maxine hem hos sig och berättar att hon också brukade vara lika vacker som henne. Pearl gör flera försök under filmens gång, att beröra Maxine. Hon tar olämpligt på henne och lägger sig under natten, i säng bredvid en naken och omedveten Maxine. Men trots detta skapar Ti West sympati för Pearl, en kvinna som alltid fick höra att sådana känslor är tabu och speciellt i åldern hon är.

Wayne är porrfilmens producent, och den äldsta i gruppen. Han är välbyggd och muskulös, självsäker och en karismatisk machoman med sexistiska drag; Och utifrån slasher-films troperna kan nämnas som *The Jock*. Han är klädd i en cowboy-outfit och ser generellt mer professionell ut än de andra. Filmen *X* presenterar sina manliga karaktärer i en absurd och klumpig stil som skapar en humoristisk stämning när dem visas naket på skärmen, Wayne presenteras och agerar sådant. Han dör en våldsam död, nästan helt naken med endast små och tajta underkläder på.

Jackson är den tredje skådespelaren i porrfilmen och kan nämnas som *The White Knight*. Han är muskulös och klädd i 70-tals discokläder. Han tjänstgjorde i flottan men är numera bara en

porrstjärna. Han tycker mycket om sig själv och att han är bra på sex, vilket han säger efter att ha spelat in en scen med Bobby-Lynne, men förstår inte att hon fejkade allt. Han tror sig vara kär i henne, men hon vill inte ha något förhållande. Jackson är modig och ställer direkt upp för att hjälpa Howard när Pearl verkar ha försvunnit under natten.

RJ jobbar på produktionen av filmen som kameraman. Han är en nördig filmstudent på universitetet och drömmer om att revolutionera filmvärlden genom porrfilmen de skapar; Han är därför *The Scholar*. Han är tillsammans med Lorraine och vill inte att hon ska vara med i porrfilmen, han blir svartsjuk och ledsen när hon vägrar lyssna på honom. RJ säger att Lorraine är en god och trevlig tjej som inte ska göra sådana saker och blir helt förstörd när hon gör det.

Howard är Pearls make. Han är gammal och trött, samt har hjärtproblem vilket leder till att han inte kan sexuellt tillfredsställa Pearl. Istället låter han Pearl göra som hon vill, mörda, våldta och kidnappa unga människor, han till och med hjälper henne komma undan med det.

2.4.4 X och sex

Temat sex är övergripande i filmen *X*. Den leker med kvinnlig och manlig sexualitet utifrån ett medvetet och uttalande sätt som skildrar mellan äldre och moderna slasher-filmer, samt som en hyllning till 70-tals porrfilm i kontrast till nutida porr.

Filmen spelar också på synden av sex ställd mot den progressiva sexpositiva inställningen, gammalt mot ungt, konservativt mot progressivt. De unga karaktärerna vet att de är attraktiva och vill därför ha roligt nu när de kan det. ”One day we are going to be too old to fuck. And life is too short...” säger Bobby-Lynne. De insinuerar att äldre människor inte längre kan ha sex, något Howard och Pearl motsäger genom sin sexscen senare i filmen.

Som tidigare nämnt så visas ett TV-program då och då under filmen gång. Programmet visas bland annat hemma hos Howard och Pearl och pekar på att de är kristna och kanske håller med de konservativa tankarna runt temat sex. Prästen förknippar föräktenskapligt sex med djävulen och kallar det för synd. Han visar sig vara Maxines far och tycker att hon har blivit övertalad av djävulen för att leva ett liv i synd och perversitet, han önskar att hon ska återvända till honom och bli renad. Prästen har likheter med den fiktiva pappan i porrfilmen som karaktärerna ska spela in, ”The Farmer”. Den fiktiva bonden, som aldrig visas, nämns

som någon man ska vara rädd för, som kontrollerar sina döttrar och som kanske kommer göra illa karaktären som spelas av Jackson. Prästen likt bonden, vill kontrollera och beskydda Maxine från perversioner, men döljer sig bakom kristendomen ur ett konservativt perspektiv, där dessa tankar egentligen är rotade i patriarkala idéer och syn på kvinnor.

X och sex porträtteras främst genom kvinnlig sexualitet, Maxine gestaltas som den vackra sexsymbolen och Pearl som en "monstrous feminine". Pearls sexuella begär uttrycks i form av Maxine, men skapar samtidigt ett skrämmande obehag i sättet hon uppnår sitt mål på. Hon etablerar "castration anxiety" genom sitt mördande och olämpliga sexuella beteende. Genom beröringen av Maxine, den nakna mannen som är fastkedjad i källaren och sex-scenen mellan henne och Howard, då åskådaren kanske är attraherad och tänd på Maxine, skapar Pearl en oro och förvirring. Åskådarens attraktion av Maxine blir ställd mot en upprörande och skrämmande skildring av kvinnlig sexualitet som Pearl demonstrerar. Detta förmedlas narrativt som en likhet mellan kvinnlig sexualitet och monstrositet. Male gaze går därför hand i hand med monstrous feminine, påvisat genom att män vill kunna kontrollera kvinnor och deras sexualitet utifrån deras egna fantasier och längtan (Mulvey, 1975, s. 19). Pearl som antagonist skrämmer genom sin sexualitet och längtan efter sex (monstrous feminine), men åskådaren lockas fortfarande av Maxines sexualitet (male gaze). *X* blir en varnande berättelse om faran av att undertrycka sexuella begär och hur skandaliserat kvinnlig sexualitet och sexuell längtan är.

3. Diskussion

Detta kapitel kommer att diskutera utav de frågeställningar som ställts hur de kvinnliga karaktärerna i de utvalda filmerna gestaltats jämfört med varandra och hur de har utvecklats från *Alla helgons blodiga natt* till *X*.

- Hur gestaltas de kvinnliga huvudrollerna i de utvalda skräckfilmerna?
- Vilka arketyper hamnar kvinnan typiskt i inom slasher-genren och hur har de utvecklats?
- Vem är den moderna *The Final Girl*?

3.1 De kvinnliga arketyperna

3.1.1 *Final Girl*

Det finns två klassiska kvinnliga karaktärs-arketyper i slasher-filmen vilket är *The Slut/Dumb Blonde* och *The Virgin/Final Girl* – två karaktärer som typiskt baseras på deras förhållande till sex – till skillnad från de manliga troperna *The Jock*, *The Scholar* och *The Fool*. Från det som observerats i det tidigare kapitlet dock är *Final Girl* i de utvalda filmerna mer djupgående än så, även om sex är en del av deras karaktär (förutom Mia i *Evil Dead*). *Final Girl* i alla fyra filmer var tydligt olika karaktärer med skilda personligheter och intressen samt passade in på olika antal av Clovers definitioner av vad en *Final Girl* är.

Laurie passar in på varenda kategori, det enda som får henne att stå ut från den typiska definitionen av en oskuldsfull *Final Girl* är faktumet att hon vid ett tillfälle röker marijuana – dock hostar och grimaserar hon flera gånger vilket indikerar att detta inte är något hon brukar göra. Sidney passar in i alla kategorier förutom oskulds-kategorien då hon förlorade oskulden i mitten av filmen, innan detta var hon tillbakadragen för möjligheten av sex och hade en ”underwear rule”. Mia var den enda karaktären som inte hade något intresse för sex eller förhållanden vilket eventuellt baserades på hennes abstinens. Hon visar däremot inget som indikerar att hon inte varit sexuellt aktiv då hon är en konventionellt attraktiv ung kvinna som med stor sannolikhet har festat med tanke på hennes drogberoende. Hennes namn är även inte könsneutralt vilket gör att två av fem kategorier inte passar in på Mia. Hon står även ut just på grund av hennes drogberoende vilket skiljer henne åt från den ”oskyldiga” bilden av *Final Girl*.

Maxine är mycket annorlunda jämfört med de andra tre *Final Girls*: Hon tar droger, dricker, röker, är inte bara sexuellt aktiv men även en porrskådespelare som vill bli en stjärna. Det är oklart hur många kategorier – om någon alls – Maxine passar in på, då hon under största delen av filmen är påverkad. Hursomhelst faller hon inte in i de flesta kategorier som definierar en klassisk *Final Girl*, därmed passar hon möjligtvis istället in på Janet Staigers term ”Final Victim” – Eller så har karaktären *Final Girl* och dess definition istället utvecklats.

Något som påpekades av Laura Mulvey tidigare vilket har blivit bevisat av dessa filmer är att *Final Girl*, trots hur mycket hon skiljer sig åt mellan filmerna, alltid är konventionellt attraktiv. Även om hon inte har lagt någon ansträngning i att se fin ut och har på sig mer bekväma kläder som Sidney i *Scream*, eller Mia i *Evil Dead* så kommer hon alltid vara vacker – även när hon är täckt i blod, smuts och lera. Trots att *Final Girls* personlighet har utvecklats så förblir hon något vackert att se på mellan tortyren.

3.1.2 The Dumb Blonde

Karaktärerna från *Alla helgons blodiga natt*, *Scream*, *Evil Dead* och *X* som faller in i karaktärs-arketyperna *The Dumb Blonde* är Lynda, Tatum, Natalie och Bobby-Lynne. Lynda är exakt vad man förväntar sig av en karaktär inom denna trop: Blond, sexuellt aktiv och enfaldig och inte mycket mer kan sägas om henne. Hon existerar endast för att vara ett offer och till skillnad från *Final Girl* som är en duktig oskuld, straffas hon för hennes sexualitet. Tatum från *Scream* är blond, har en pojkvän som hon är sexuellt aktiv med, är självsäker och kaxig men definitivt inte dum. Hon är mycket kapabel att ta hand om sig själv och slåss mot Ghostface innan hon otursamt fastnar i hundluckan och klyvs itu. Natalie i *Evil Dead* har minst repliker av alla ”blondes”, därmed kan nästan inget alls sägas om henne förutom att hon är i ett förhållande, har sex och är blond. Men det verkar vara tillräckligt då hon, precis som Lynda, bara existerar för att dö. Slutligen har vi Bobby-Lynne, en mycket sex-positiv, självsäker och stöddig karaktär som inte ber om ursäkt för vem hon är. Hon dör samma brutala död som Maxine lyckades undvika då hon blir nerknuffad i sjön av Pearl som anser att hon inte *förtjänar* att vara så sexuellt öppen som hon är.

3.1.3 Övriga kvinnliga karaktärer

Det finns tre kvinnliga karaktärer som än inte diskuterats då de inte faller in i någon av troperna: Annie i *Halloween*, Olivia i *Evil Dead* och Lorraine i *X*. Annie dör precis som

Lynda på grund av att hon är på väg till sin pojkvän för att ha sex. Hon passar också in på "The blonde" tropen då hon är sexuellt aktiv, kaxig och självsäker men inte på samma sätt som Lynda som är mer av en blond bimbo. Hon är inte heller korkad och är därmed rätt lik Tatum från *Scream*, förutom faktumet att hon inte kan försvara sig mot Michael Myers alls. Olivia i *Evil Dead* kan beskrivas som en "cool girl" då hon som Annie är självsäker och kaxig och säger sanningen, även om den är brutal. Till sist har vi Lorraine, en ung kvinna som mycket liknar en klassisk *Final Girl*: Tillbakadragen, sexuellt blyg och vaksam, det är först då hon berättar att hon vill göra en scen i porrfilm och blir hysterisk när hon är i fara och sedan dör. Hon är trots detta mycket mer lik Clovers *Final Girl* än Maxine, något som möjligtvis vad medvetet gjort av Ti West för att bryta ifrån den klassiska *Final Girl* tropen.

3.2 Klassiskt vs modernt

3.2.1 Sex från *Alla helgons blodiga natt* till *X*

De fyra filmerna har i olika grader sex som ett genomgående tema. Filmerna leker med idén om oskuldskraft gentemot sexuell erfarenhet och vad som gör att man får överleva i en slasher-film. *Alla helgons blodiga natt* följer tropen om att den sexuellt oerfarna karaktären ska överleva, men är inte blyg i sin skildring av sexualitet och främst kvinnlig sexualitet. Det visar kvinnlig bar överkropp, inzoomade kameravinklar på kvinnliga karaktärer bakifrån och konstant diskussion om sex. Kvinnorna presenteras som ett passivt objekt där det representerar mannens lust och begär, *the male gaze*, samt skapar intresse för bland annat den manliga åskådaren (Mulvey, 1975, s. 19). Karaktären Lynda tillfredsställer och tar hänsyn till pojkvännen Bob, hon uttrycker hur fantastisk han är i säng och betar sig underdånigt och promiskuöst, men gör så för att få som hon vill. Filmen anpassar sig till 70-talets åskådare och efterfrågan, men är det den sexuella faktorn av filmen som skapar och fasthåller intresset än idag?

Scream som är självmedveten om slasher-filmtroperna vet hur den ska gestalta sex och sexpositivitet. Karaktärerna är medvetna om vad som händer i en slasher-film om man har sex men fortsätter att vara promiskuösa och även dricker och röker. Sidney som är filmens protagonist och *Final Girl* har en pojkvän, Billy och vid slutet av filmen har sex med honom. Hon vet om sitt dödliga öde men väljer just därför att inte låta sig själv bli mördad och är den som dödar mördaren, vilket är egentligen Billy och tropen fortsätter att ändå utspelas nu när han inte är oskuld längre.

Evil Dead tar steget högre utifrån sexfaktorn, sex är inte det som får karaktärerna att bli offer till mördaren. Men sex används som en synd-faktor, protagonisten Mia blir besatt av en demon genom ”torture porn” och fortsätter resten av filmen att agera som antagonist med konstanta sexuella konnotationer. Filmen väljer att gestalta sex som våldsamt, syndigt och fult. Demonen som verkar ha en fascination för kvinnor tar kvinnlig sexualitet till en *monstrous feminine* nivå. Sex och sexualitet är nu sedeslöst och är där för att skrämna utifrån kastrerings ångest (Creed, 1992, s. 67).

X å andra sidan, väljer att porträttera sex som positivt och progressivt. Även om filmen utspelar sig i 70-talet, likt *Alla helgons blodiga natt*, så är sex nu något som präglas och beskrivs som viktigt. De flesta av karaktärerna dör fortfarande på grund av deras sexuella beteende, men den som överlever är just den som är promiskuös, tar droger, röker och dricker, porrstjärnan Maxine. Filmen baserar sig på önskan om att ha sex och att vara sexuellt tillfredsställd då antagonisten som är gammal inte får det hon vill ha och mördar nu av avundsjuka på unga lekfulla människor.

3.2.2 Den kvinnliga sexualiteten och *male gaze*

Kvinnorna som är presenterade i alla de fyra filmerna är omslutna av kvinnlig sexualitet gestaltat genom *male gaze* ögon. Karaktärer såsom Lynda (*Alla Helgons blodiga natt*), Tatum (*Scream*), Natalie (*Evil Dead*) och Bobby-Lynne (*X*), det vill säga *The Dumb Blonde* finns för att bland annat tillfredsställa, ta hänsyn och uppfylla den aktiva åskådarens, oftast mannens, fantasier. *The Dumb Blonde* formges genom fysik och kläder, hon är promiskuös och attraktiv, samt har alltid en pojkvän. Hon är på så sätt utrustad följaktligen, tillgjord för den aktiva åskådaren och för att åskådaren ska kunna känna igen sig med hennes pojkvän och vara attraherad av henne (Mulvey, 1975, s. 19). Detta för att avbryta den narrativa filmen, bygga på sexuella relationer och hålla kvar intresse.

Tropen om den oskuldsfulla *Final Girl* baserar också sig på *male gaze* och kommer från en fallocentrisk och patriarkal ideologi där kvinnlig sexualitet ska kontrolleras och tillgodose män och deras behov. Därför skapas karaktären *Final Girl* som vacker och intelligent, som en kvinna män dras till och vill ha, men vet att de inte kan ha henne då hennes moral och syn på sex inte är det grundläggande utan det som får henne att överleva, som Laurie.

Under åren har slasher-film nästan helt och hållet blivit skapad av män som porträtterade och speglade de kvinnliga karaktärerna utifrån sin egen kvinnosyn. Det kvinnliga offret var sedd ur mannens perspektiv i filmen, eller till och med ur mördarens perspektiv, samt agerade som reaktion i samspel med mannen/mördarens val och beteende. Där hennes sexualitet och oskuld var den avgörande faktorn till hennes överlevnad. Å andra sidan finns nu *Final Girl* i form av Maxine, en kvinna som omfamnar sin sexualitet men som inte låter det vara lika grundläggande i sin karaktärsutveckling och överlevnad som *Final Girl* gjorde förr och *The Dumb Blonde* gör än idag.

3.3 The Final Girl idag

Efter Clovers fem punkter som definierar *The Final Girl* kan en tydlig utveckling framställas, från Laurie som passar in på alla fem, Sydney som får fyra, Mia med tre, och till sist Maxine som endast passar in på två kategorier. Den enda kategori som är överensstämmande mellan alla fyra *Final Girls* är Mod. Något annat som de alla huvudkaraktärerna även har gemensamt är faktumet att de, för sin tid, var feministiska symboler. Vi kan idag kritisera Laurie och *Alla helgons blodiga natt* franchise för att hon behövde bli räddad av en man och att alla kvinnor som dog var sexuellt aktiva, men för sin tid var Laurie en stark kvinna som publiken kunde inspireras av och se upp till; Det som kan kritiseras är att samtidigt som Laurie hyllas så kastas de andra kvinnorna i filmen till vargarna med ett meddelande att sex, speciellt för kvinnor, är smutsigt. Modellen av *The Final Girl* är baserad på 1970- och 80-talets slasher-filmer och den tidens externa samhällsram. Enligt Clover är *Final Girl* specifikt konstruerad för att stå ut ifrån sitt umgänge som ett ideal format efter mannens fantasier om vad den perfekta kvinnan är. Samtidigt, som påpekat i analyskapitlet, så är *Final Girl* också omringad av en subtil feminism för att även resonera med den kvinnliga publiken. Det är dock svårare idag att tydliggöra vilka av Clovers kategorier som passar in på den moderna *Final Girl* då det är oklart vad som kan stämplas som maskulint och feminint idag. Sport och intresse av att läsa är numera sett som något könsneutralt vilket därmed inte gör den klassiska *Final Girl* lika unik som hon tidigare presenterades att vara. *Final Girl*-troppen fungerar på så sätt än idag utifrån det faktum att hon fortsätter att vara den karaktären som står ut i filmen. En fråga som kan tas upp är bland annat: Är *Final Girl* fortfarande till störst del konstruerad för mannen, eller finns hon nu för en könsjämlig publik? I för sig, så finns det en hypotes om varför gamla redan etablerade troper fungerar än idag, då åskådare och filmentusiaster, regissörer och manusförfattare vill se vad de känner till och vad som är populärt att sälja/köpa.

Den största utvecklingen som skett från Laurie till Maxine är sex-positiviteten som utvecklats. I *X* dör visserligen karaktärer som är sexuellt aktiva, skillnaden är dock att alla karaktärer i *X* är sexuellt aktiva, även *Final Girl*, och därmed är sex inte en faktor för en karaktärs överlevnad. Det som avgör om en karaktär är en *Final Girl* eller inte är hennes mod och viljestyrka, faktorer som sex, utseende och intressen påverkar inte detta i *X* vilket skapar en framtid då *Final Girl* kan vara mer nyanserad än en fempunkts-lista. Maxine är dock även väldigt tursam, något som Clover påpekade vilket diskuterades tidigare. Clover beskrev *Final Girl* som en "offer-hjälte" som springer runt och gömmer sig i största delen av filmen och som oavsiktligt eller av slump och tur antagonisten i slutet. Detta påpekades tidigare då Maxine överlever på grund av tur vid två tillfällen: Vid dammen då krokodilen precis missade henne och vid slutet då Howard får en hjärtattack och Pearl skadas av rekylen från geväret. Trots att en utveckling skett för *The Final Girl* så förhåller filmindustrin sig visserligen till några äldre troper.

Den moderna *Final Girl* är en stark kvinnlig karaktär med mod och viljestyrka att överkomma sina externa och interna problem. Hon är kapabel att ta hand om sig själv och backar aldrig ur en fight, även om hon är fysiskt underlägsen; Istället använder hon sin intelligens för att överlista antagonisten. Hon har oftast något slags trauma eller internt problem som hon kämpar mot vid sidan om antagonisten (Mia och sitt drogproblem, Maxine och att ha ett minnesvärt och framgångsrikt liv) som hon sedan överkommer i slutet. Maxines slut lämnades dock öppet för uppföljaren *Maxxxine* men vi vet att hon fortsätter sin resa för att åstadkomma detta. Utav alla karaktärer i filmen är hon den mest realistiska och den som publiken kan relatera till vilket är sannerligen varför just hon överlever. Den moderna *Final Girl* har inte nödvändigtvis blivit ett "final victim" utan har endast utvecklats till en mer nyanserad och aktuell karaktär för dagens publik.

4. Slutsats

Analysen sammanställer att kvinnliga karaktärer i slasher-filmer har utvecklats från 70-talets *Alla helgons blodiga natt* till den moderna *X*. Filmskapare fortsätter att använda sig utav de originella slasher-troperna men väljer också att gå emot dem, ändra eller skapa nya. *Final Girls* evolution gestaltas genom sexpositivitet, kroppspositivitet och självständighet. Hon är en stark feminist som är fullt kapabel att ta hand om sig själv och behöver inte bli räddad av en man i slutet. Faktorerna som bygger upp tropen *Final Girl* utnyttjas mindre och blir obetydligare, med undantagsfall såsom hennes tursamhet. Sexualitet och sex demonstreras mer frekvent och könsneutralt då både nakna män och kvinnor framställs, där kvinnlig sexualitet utvecklats till en styrka i kontrast till något som förr behövde bli bestraffat.

De kvinnliga bi-karaktärerna varierar i deras porträttering då de är mycket mer nyanserade i *Scream* och *X* medan i *Halloween* och *Evil Dead* följer de en tydlig och simpel mall. Deras enda syfte är att dö och att indirekt förmedla publiken att kvinnlig sexualitet är något dåligt. *X* verkar dock ha vänt ett nytt blad när det kommer till detta då de har karaktärer som kan uttrycka och utforska sin sexualitet utan att filmen förmedlar ett negativt budskap runt detta. Samtidigt finns det kvinnliga karaktärer som inte faller in i någon av de etablerade troperna som Olivia och Lorraine, men som i stället möjligtvis skapar nya typer av karaktärer.

4.1 Vidare forskning

Uppsatsen har stor möjlighet till vidare forskning och utveckling av analys då detta bara är en grundläggande undersökning. Ett förslag på framåtskridande är ett bredare urval av filmer utifrån ett kortare utgivnings intervall där analysen kan granskas mer djupgående, exempelvis tio filmer inom ett tio års-intervall. Därmed kan analysen expanderas till flera olika skräck-subgenres för att se hur slashern skiljer sig åt i sin gestaltning av kvinnliga karaktärer. Inom analysen av *Evil Dead* skulle en mer djupgående jämförelse mellan remaken och originalet vara hjälpsam i att observera de ändringar som skett i den senare versionen.

En annan viktig faktor som bör undersökas i vidare forskning är en analys av protagonisten i relation till antagonisten ur ett mer djupgående perspektiv. Varför blir protagonisten ett offer till antagonisten? Vad kan den underliggande meningen till en antagonists mördande vara? Varför har sex en sådan stor betydelse i slasher-filmer? Samt, vad är antagonistens relation till sex och sexualitet?

5. Källförteckning

- Ahrne, G., Svensson, P. (2011) (red). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: liber.
- Álvarez, F. (Regissör). (2013). *Evil Dead* [Film]. Sony Pictures Releasing.
- Brewer, C. (2009). *The Stereotypic Portrayal of Women in Slasher Films: Then versus Now*. LSU Digital Commons, LSU Master Theses.
- Brooks, X. (2022). *Jamie Lee Curtis on Halloween Ends: "Laurie Strode is a feminist hero"*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2022/oct/07/jamie-lee-curtis-on-halloween-ends-laurie-strode-is-a-feminist-hero>
- Carpenter. P. (Regissör). (1978). *Alla helgons blodiga natt* [Film]. Compass International Pictures, Aquarius Releasing.
- Carpenter, J. (Regissör). (1980). *The Fog* [Film]. AVCO Embassy Pictures.
- Clover, C.J. (1987). *Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film* (20 uppl.). Routledge.
- Clover, C.J. (2015). *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton University Press.
- Craven. W. (Regissör). (1996). *Scream* [Film]. Dimension Films.
- Creed, B. (1992). *Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection*. Routledge.
- DeSimone, T. (Regissör). (1981). *Hell Night* [Film]. Compass International Pictures.
- Eder. J. (2010). Understanding Characters. *Projections. The Journal for Movies and Mind*, 4 (1), 16–40.
- Fawcett, J. (Regissör). (2000). *Ginger Snaps* [Film]. Motion International.

Goddard, D. (Regissör). (2012). *The Cabin in the Woods* [Film]. Lionsgate.

Hutchings, P. (2004). *The Horror Film* (1. uppl.). New York: Routledge.

Heckmann, C. (2020). *What is a Trope? Definitions and Examples in Movies*. Studio Binder.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-trope-definition/>

Hooper, T. (Regissör). (1986). *The Texas Chainsaw Massacre II* [Film]. Cannon Releasing

Kumar, M. A., Goh, Y. Q. J., Tan, H. H. T., Siew, S. Q. C. (2022). *Gender Stereotypes in Hollywood Movies and Their Evolution over Time: Insights from Network Analysis*, 6 (2),
<https://doi.org/10.3390/bdcc6020050>

Kusama, K. (Regissör) (2009). *Jennifer's Body* [Film]. 20th Century Fox.

Mulvey, L. (1981). Framework: The Journal of Cinema and Media. *Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' Inspired by 'Duel in the Sun' (King Vidor, 1946)*. (15–17) 12–15. <https://www.jstor.org/stable/44111815>

Nowell, R. (2011). *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle*. Bloomsbury Publishing.

Oliver, K. (2017). The male gaze is more relevant, and more dangerous, than ever. *Reflections on Laura Mulvey*, 15 (4), 451–455.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2017.1377937>

Sa'eed, M. K., & Jubran, H.S.Y. (2019). *The Representation of Women in the Horror Movies: A Study in Selected Horror Movies*, 5 (1), 14–16. [10.11648/j.cls.20190501.13](https://doi.org/10.11648/j.cls.20190501.13).

Scott, R. (Regissör). (1979). *Alien* [Film]. 20th Century Fox.

Staiger, J. (2015). The Slasher, the Final Girl and the Anti-Denouement. I

Clayton, W. (Red.), *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*. Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1057/9781137496478_15

Vinci, J. (u.å.). Classic Horror Movie Archetypes. *The Digital Laconian*. 3 (4).

West, T. (Regissör). (2022). *X* [Film]. A24