

Sander Skodvin Lauritzen

"What's Your Favorite Scary Movie?"

Hva skjedde med slashersjangeren etter *Scream*?

Bacheloroppgave i Filmvitenskap

Veileder: Anne Marit Myrstad

Mai 2021



Sander Skodvin Lauritzen

"What's Your Favorite Scary Movie?"

Hva skjedde med slashersjangeren etter *Scream*?



Bacheloroppgave i Filmvitenskap
Veileder: Anne Marit Myrstad
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Innholdsfortegnelse:

Innledning	- 2 -
Hva er en Slasher?	- 3 -
Slasherens Historie	- 4 -
<i>Fra Grand Guignol til den italienske Giallo-filmen:</i>	<i>- 4 -</i>
<i>Halloween</i>	<i>- 5 -</i>
<i>Slasheren på Elm Street</i>	<i>- 8 -</i>
Wes Craven	- 9 -
Scream	- 10 -
<i>Åpningsscenen:</i>	<i>- 11 -</i>
<i>Filmens struktur:</i>	<i>- 12 -</i>
<i>Final Girl-fenomenet</i>	<i>- 13 -</i>
<i>Ghostface</i>	<i>- 14 -</i>
Post-Scream; I Know What You Did Last Summer	- 15 -
<i>Urban Legend og slasherens nedgang</i>	<i>- 17 -</i>
Slasheren fra 2003 og til i dag	- 18 -
<i>Remakes og Reboots</i>	<i>- 18 -</i>
<i>You're Next</i>	<i>- 19 -</i>
<i>Final Girl-fenomenet Vol. 2</i>	<i>- 20 -</i>
Konklusjon	- 21 -
LITTERATURLISTE	- 22 -
<i>Bøker</i>	<i>- 22 -</i>
<i>Artikler</i>	<i>- 22 -</i>
<i>Nettsider</i>	<i>- 22 -</i>
FILMLISTE	- 23 -

Antall ord: 8277

Innledning

Helt siden jeg var liten så har skrekkfilm vært en sjanger jeg har vært svært fascinert av, og jeg har mange gode minner fra at jeg har sett skrekkfilm og vært livredd i dagevis etterpå fordi jeg levde meg sånn inn i filmene. Så når det kom til stykke der jeg skulle velge tema for bacheloroppgaven min var det ikke noe tvil om at det var skrekkfilm jeg ville skrive om. Det ble selvfølgelig litt i overkant bredt å bare skulle skrive om skrekkfilm, så da jeg var på jakt etter hvilket tema jeg skulle velge var jeg gjennom flere ideer. Den første ideen jeg virkelig landet på var å skrive om den italienske giallofilmen. Det var i hovedsak det jeg var sikker på at jeg skulle skrive om, men så begynte jeg å tenke på hvordan jeg kunne ekspandere den ideen videre. Det var da jeg tenkte at jeg kunne lik så godt skrive om min favoritt undersjanger; nemlig slasherfilmen. Da kunne jeg skrive om giallo, men fokusere mest på den undersjangeren jeg har mest kunnskap om, som da er slashersjangeren.

Slasheren er den sjangeren som står meg nærmest, så det virket naturlig for meg å velge den som tema for min oppgave. Jeg er også svært interessert i filmhistorie og hvordan er sjanger endrer seg over tid, så min tanke var å skrive om hvordan slashersjangeren har endret seg gjennom tiden fra dens oppstandelse på 70-tallet til i dag. Da slo det meg at sjangeren plutselig gikk gjennom en stor endring på midten av 90-tallet på grunn av en film; Wes Cravens *Scream* (Craven, 1996). Den ene filmen endret hele sjangeren for alltid, og det er det som er problemstillingen i denne oppgaven; På hvilken måte endret sjangeren seg? Hva er forskjellen på nye og gamle slasherfilmer? Hvorfor er det sånn at sjangeren har gått fra å skremme publikum og bare rett og slett være skummel til at den nå kanskje bare blir laget primært for å være underholdene? Nå blir ofte de gode gamle slashertropene nesten latterliggjort og brukes nesten bare i en slags meta/'self-aware' stil, så det jeg vil gjøre er å kanskje finne ut hvorfor og se på nye og gamle filmer i sjangeren for å sammenligne virkemidlene.

Hva er en Slasher?

Før vi kommer i gang med noe som helst tenker jeg at det er lurt å først etablere hva en slasherfilm er. Slasheren er en av de største undersjangerne av skrekkfilm, og er en sjanger som har hatt sin popularitet litt spredd fra slutten av 70-tallet til i dag. Sjangeren har gått gjennom en stor utvikling, noe som vi kommer tilbake til senere i oppgaven, men det er flere ting som kjennetegner sjangeren og som er en gjengangere i filmene. En ting som er svært markant i en typisk slasherfilm er grafisk vold.

Det er denne volden og de grafiske drapene som kanskje er det første man tenker på når man hører navnet slasherfilm. Det er på en måte det som en slasherfilm ofte handler om; en maskert morder som bruker skarpe objekter, helst et slags signaturvåpen, til å drepe ungdommer. I filmen *Scream* forklarer hovedkarakteren Sidney Prescott en typisk slasher i en setning; *Some stupid killer stalking a big-breasted girl who can't act, who is always running up the stairs when she could be running out the front door* (Craven, 1996). Dette er selvfølgelig satt veldig på spissen, og er kanskje mest sann en person som ikke liker sjangeren ville forklart det. Det er jo en slags stereotyp på sjangeren, men siden det kom uhorvelig mange av disse filmene på slutten av 70- og 80-tallet så er det mange filmer som faller i akkurat den stereotypen.

En annen ting som kjennetegner slasherfilmen er eksplisitt nakenhet og sex. Mye av denne nakenheten er svært unødvendig og mange av sexscenene og nakenheten er svært malplassert og gir lite mening i filmens narrativ, men siden store deler av publikumet slasheren hadde var ungdommer så tenkte produsentene at det var jo en gullgruve for dem hvis filmene var proppfulle av nakenhet og vold. Som det har vist seg gang på gang i filmindustrien og i media generelt; sex selger. Som sagt så er det to ting som mange tenker på når de tenker på slasheren, sex og vold. Men når man ser tilbake på mange av slasherfilmene fra sjangerens storhetstid så ser man at filmene er svært preget av *The MPAA* (de som drev med sensur og bestemte aldersgrense på filmer) som tvang filmskaperne til å redigere bort mye av volden og nakenheten, så mye av det eksplisitte er klippet bort eller skjer 'off-screen'. Filmene er selvfølgelig svært voldelige men ikke så mye som man kanskje tror.

Slasherens Historie

Fra Grand Guignol til den italienske Giallo-filmen:

Det å si helt sikkert hvor slasheren har sin opprinnelse er egentlig ganske umulig. Det kan se ut som den har innflytelser fra så mange steder, så filmhistorikere og kritikere er svært uenig om hvor slasheren virkelig stammer fra. Mange mener for eksempel at den tidligste innflytelsen til sjangeren stammer helt tilbake til teateret *Grand Guignol*,¹ som var et fransk teater som startet i Frankrike i 1897 som er kjent for å fremstille skrekkforestillinger som ofte portretterte grafisk vold i forestillingene.

Når man ser på gamle skrekkfilmer så kan fort se at det er mange filmer som kan regnes som pre-slashers. Det kan være filmer som for eksempel *Thirteen Women* (Archainbaud, 1932), *The Leopard Man* (Torneur, 1943), *The Bad Seed* (Leroy, 1956) og *Cover Girl* (Bishop, 1959). Det kan ikke sies at disse filmene hører hjemme i slashersjangeren på noen måte, men de kan absolutt regnes som innflytelser på sjangeren.

Den filmen som virkelig kan sees på som en 'kick starter' for sjangeren er Alfred Hitchcocks legendariske *Psycho* (Hitchcock, 1960). *Psycho* er ikke en ren slasher, men den er helt klart en stor inspirasjon for slasheren og la ned noen grunnregler som ville bli en stor del av sjangeren:

1. Sex=Død
2. Immoralitet setter fart på dødelighet
3. Aldri vær alene
4. Morderen lider av psykologiske traumer.

Disse fire reglene kom til å bli en stor del av oppskriften på slasherfilmen. *Psychos*' narrativ inneholder også en morder, flere ofre og de som omsider klarer å bekjempe morderen. Dette er også elementer som man finner i de fleste slasherfilmer, men siden det på denne tiden ikke var noe som het slasher, og siden filmen har så lite vold og drap som den har så kan man ikke si at det er en slasherfilm, men det er helt klart er stor innflytelse på sjangeren. Men *Psycho* er ikke bare en innflytelse på slasherfilmen, men også den italienske giallofilmen.

Giallo er en type italiensk sjangerfilm som hadde sin storhetstid på 60-70-tallet og under navnet har vi filmer som *The Girl Who Knew Too Much* (Bava, 1963), *The Bird With the Crystal Plumage* (Argento, 1970) og *The New York Ripper* (Fulci, 1982). Gialloen kan sees på som en slags begynnelse på slasheren. En Giallofilm er ikke nødvendigvis en skrekkfilm, men

¹ Petridis, 2019: 5

heller en thriller med elementer av 'Mystery' og 'Detective Fiction'. En typisk Giallofilm inneholder også ofte ekstrem vold, så det er her horror-elementet kommer inn. Gialloen blander spenningen og atmosfæren til en thriller med den ekstreme volden fra skrekkfilm. Morderen i en typisk Giallo er nesten bestandig maskert og bruker diverse skarpe våpen til å drepe ofrene sine.²

Filmene inneholder også en god del nakenhet og erotiske elementer og det er ofte kvinner som er ofrene for de grafiske mordene. Det er også ofte en kvinne som ender opp med å være helten i filmens narrativ, som kan sees på som en forløper til 'Final Girl'- fenomenet, som vi kommer tilbake til senere. Hvis vi setter sammen alle de elementene i en giallofilm; maskert morder, grafisk vold og eksplisitt nakenhet så ser man fort at man har alle elementene til en Slasher, så den italienske giallofilmen er helt klart en forløper til slasheren. Men det var ikke før i 1978 at den første filmen som ble kalt en slasher kom. Nemlig den aller første *Halloween* (Carpenter, 1978).

Halloween

Mange sier som sagt at det er *Halloween* som startet det hele³, men det er en annen film som mange også mener er den ordentlige starten på slashersjangeren; *Black Christmas* (Clark, 1974). *Black Christmas* er en kanadisk skrekkfilm som handler om en sororitet bestående av unge damer som blir stalket av en morder som dreper dem en etter en. Filmen inneholder mange elementer som er markant i slashersjangeren. Filmen har en ukjent morder, kvinnelige ofre og morderen bruker skarpe objekter til å drepe med. Det som skiller den fra mange slasherfilmer er at de fleste mordene skjer 'off-screen' og det er så godt som null blod og grafisk vold. De kvinnelige karakterene er også svært bra skrevet og er mye mindre seksualiserte enn det som dessverre blir en trend etterhvert i sjangeren.

Grunnen til at denne filmen ikke blir sett på som den ordentlige begynnelsen på sjangeren er at den gjorde det ikke kjempebra på det globale markedet. Den ble nemlig overkjørt av en annen amerikansk film; Tobe Hoopers *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper, 1974).⁴ *Chainsaw* ble et globalt fenomen og ble beryktet for å være den mest groteske filmen noen sinne. Tobe Hoopers skrekkmesterverk har også flere faktorer som gjør at den kan klassifiseres som en slasherfilm, men den er mer kjent for å være en egen type skrekkfilm. Den har med en psykopatisk morder med maske, en 'final girl' og en vennegjeng på tur.

² Kannas, 2017: s. 180

³ Kerswell, 2018: s. 70

⁴ Petridis, 2019: s. 6

Chainsaw har helt klart hatt en innflytelse på slasherfilmen, men også i skrekkfilmens verden generelt.

Men nå kommer vi til den filmen som virkelig startet det hele; *Halloween*. Regissør John Carpenter var svært inspirert av filmer som *Psycho*, *Blood and Black Lace* (Bava, 1964) og *Black Christmas*.⁵ Carpenter tok alt det han likte med disse filmene og lagde skrekkmesterverket sitt. Han har åpent sagt at *Black Christmas* var en stor inspirasjon for *Halloween*⁶ og åpningsscenen i *Halloween* er til og med en 'homage' til åpningsscenen i *Black Christmas*, der begge starter med et 'POV-shot' fra morderens perspektiv. John Carpenter har som sagt bare tatt alt det han elsket fra tidligere skrekkfilmer og samlet det til det som ble den ultimate slasherfilmen. Filmen gjorde det også enormt bra økonomisk, noe som gjør at den regnes som den første ordentlige slasheren. Det er i hovedsak grunnen til at ikke *Black Christmas* regnes som den første, fordi den ikke gjorde det så bra og fikk ikke global oppmerksomhet.

Halloween har virkelig alle tropene og virkemidlene til en ordentlig slasherfilm. Den har den maskerte morderen Michael Myers som i hovedsak bruker kniv til å drepe ofrene sine med. I åpningsscenen av filmen får vi se et 'POV-shot' av Michael som dreper søsteren sin med kniv, så vi har en morder med barndomstraumer og mulige psykologiske problemer. Dette blir jo en standard for stort sett alle slashermordere i ettertid.

Det Glade 80-tallet

Etter *Halloweens* suksess var det jo klart at denne typen film var noe som publikum var begeistret over. To år etter kom Sean S. Cunningham ut de med som han selv har kalt for en 'rip-off' av *Halloween*; *Friday the 13th*⁷ (Cunningham, 1981). Cunninghams slasher er den filmen som virkelig standardiserte slasheren, og virkelig satte i gang slasherbølgen som kom på 80-tallet. *Friday the 13th* har mange likheter med *Halloween*, men er mer underholdene kan man si. Begge filmene har en morder som dreper tenåringer med skarpe objekter, begge praktiserer «Sex=Død»-tropen og begge filmene har en 'final girl'. Sean Cunningham starter også filmen sin med et 'POV-shot' fra morderens perspektiv. Allerede året etter *Friday* kom det filmer som *My Bloody Valentine* (Mihalka, 1981) og *The Burning* (Maylam, 1981) som

⁵ Kerswell, 2018: s. 72

⁶ Ibid: s. 72

⁷ Petridis, 2019: s. 62

begge følger den nå standardiserte slasheroppskriften. Filmforsker Vera Dika har gjort et forsøk på å analysere den narrative strukturen til en «typisk» slasherfilm og har beskrevet den slik:

PAST EVENT

1. The young community is guilty of a wrongful action.
2. The killer sees an injury, fault or death.
3. The killer experiences a loss.
4. The killer kills the guilty members of the young community.

PRESENT EVENT

5. An event commemorates the past action.
6. The killer's destructive force is reactivated.
7. The killer reidentifies the guilty parties.
8. A member of the old community warns the young community.
9. The young community takes no heed.
10. The killer stalks members of the young community.
11. The killer kills members of the young community.
12. The heroine sees the extent of the murders.
13. The heroine sees the killer.
14. The heroine does battle with the killer.
15. The heroine kills or subdues the killer.
16. The heroine survives.
17. But the heroine is not free"⁸

Dette er selvfølgelig ikke tilfelle i absolutt alle slasherfilmer, men etter Dika hadde analysert en god mengde slasherfilmer fant hun ut at de fleste slasherfilmene inneholdt flere eller alle disse narrative elementene.

Etter denne «oppskriften» var etablert kom det store mengder med denne typen slasher. Alle skulle ha en maskert morder som drepte tenåringer med alle mulige slags pre-teknologiske våpen. Mange av disse filmene ble store kassasuksesser. *Friday the 13th*-serien er jo kanskje en av de største og mest kjente filmseriene noen sinne.

⁸ Dika, 1990: s. 59-60

Slasheren på Elm Street

I 1984 kom det en film som endret det hele; Wes Cravens *A Nightmare on Elm Street* (Craven, 1984). Før *Elm Street* var det ikke noen spesielle overnaturlige elementer i slasherfilmene, men det kom til å endre seg ganske så kjapt etter Wes Craven ønsket å gi sjangeren en ny vri. Han skapte en av de mest ikoniske filmskurkene noen sinne; Freddy Krueger. Han er en totalt overnaturlig skapning som invaderer drømmene til ungdommer og dreper dem mens de sover. I motsetning til andre slashermordere som Jason Voorhees og Michael Myers så er ikke Freddy Krueger maskert, men ansiktet og kroppen hans er alvorlig brent og han har på seg den ikoniske hatten og stripete genseren sin. Det som er spesielt med *Elm Street* er at den følger slasheroppskriften og har en morder som dreper ungdommer, men den har også dette overnaturlige elementet som Craven har bragt på bordet. Han viser at det faktisk er mulig at en slasherfilm ikke bare trenger å ha en vanlig fyr som dreper folk, men kan også være totalt overnaturlig.

Det som er litt ironisk med *Elm Street* er at Wes Craven prøvde å gi en frisk pust til sjangeren med å legge til overnaturlige elementer fordi han mente at det var en døende sjanger, men det som skjedde var at han nesten satt spikeren i kista for slasheren i stedet. Etter den første *Elm Street* filmen kom så skulle plutselig alle filmene ha et supernaturelt element. Noen filmer som kom er *Candyman* (Rose, 1992) og *Child's Play* (Holland, 1988) som er filmer som er totalt overnaturlige. Det supernaturelle smittet også over på de store filmseriene som *Friday the 13th* og *Halloween*, der de også ble mer og mer lavmål og 'over the top'. Et eksempel på dette er i *Friday the 13th Part 6: Jason Lives* (McLoughlin, 1986) der Jason er død, men står opp fra de døde som en zombie ved hjelp av et lynnedslag. Så filmene ble mindre og mindre tro til originalene, men ble laget i hovedsak fordi de var billige å lage og produsentene var ganske sikre på at de kom til å tjene penger på filmene. Dette var på en måte starten på slutten på sjangeren fordi som sagt så ble filmene mer og mer lavmål og det ble produsert utallige oppfølgere som gikk altfor langt bort fra den originale visjonen til filmskaperne bak den første filmen. Slik fortsatte det helt til starten på 90-tallet før hele sjangeren døde litt ut og det var ikke like stor forespørsel etter denne type film.

Etter Wes Craven ga sjangeren en ny pust med *Nightmare on Elm Street* for å redde slasheren, endte det som sagt med at det begynte å gå nedover med sjangeren. Men Wes Craven ville ikke gi opp slashersjangeren så nok en gang reddet Craven sjangeren i 1996 med skrekkenfenomenet *Scream*.

Wes Craven

Før jeg går inn på hva *Scream* er og hva den gjorde for sjangeren ønsker jeg å skrive om hvem Wes Craven er og hva han har betydd for horror generelt.

Craven hadde en ganske spesiell start på karrieren siden han startet med å regissere x-rangerte voksenfilmer, under forskjellige pseudonymer.⁹ Filmene var ikke pornografiske, men de er det som man på engelsk ville kalt 'Hardcore X-Rated Films' som vil si at filmene ikke er for barn for å si det sånn. Ved å lage disse filmene lærte Craven seg å operere med kamera og jobbe med svært lave budsjetter. De filmatiske ferdighetene han lærte seg ved å lage filmene tok med seg inn i det som skulle bli hans første spillefilm: *The Last House on the Left* (Craven, 1972). Filmen er en 'Exploitation' film, og er faktisk produsert av Sean S. Cunningham som står bak den første *Friday the 13th* vel og merke. Filmen ble svært kontroversiell på grunn av dens grafiske vold og spesielt voldtektsscenen som tar plass. Craven har selv innrømt at *Last House* er svært inspirert av Ingmar Bergmans *Jomfrukilden* (Bergman, 1960) som er en thriller-drama, men Craven tok flere elementer i filmen og tilførte sin egen vri og tilførte en god dose skrekk.¹⁰

Etter han hadde fått vist hva han var god for innen skrekksjangeren med *The Last House on the Left* gikk han videre og prøvde seg på kannibalsjangeren med filmen *The Hills Have Eyes* (Craven, 1977) som i likhet med *Last House* er veldig 'gritty' og lavbudsjett, og er grafisk men ikke på samme nivå som *Last House*. Etter disse to filmene ble Wes Craven virkelig satt på kartet i horrorsjangeren, og han har prøvd seg i flere typer skrekkfilm. Han har blant annet laget en superhelt/skrekk-film; *Swamp Thing* (Craven, 1982), og en komedie/skrekk-film; *The People Under the Stairs* (Craven, 1991). Som tidligere nevnt så kom han med *A Nightmare on Elm Street* som kom til å endre, ikke bare slashersjangeren, men også skrekkfilm generelt.

¹¹Så jeg kan si med fortrolighet at Wes Craven er en av de største navnene og innflytelsene i skrekkfilmens verden. Han har blitt kalt *The Master of Horror* ved flere anledninger.

⁹ Muir, 1998: s. 10

¹⁰ Ibid: s. 46

¹¹ Ibid: s. 113

Scream

I 1996 kom filmen som endret alt; nemlig *Scream*. Denne filmen endret ikke bare slasheren, men også hele skrekksjangeren. *Scream* er fortsatt den slasherfilmen som har tjent inn mest penger gjennom kino og DVD/VHS salg.¹² I filmer før *Scream* så har det alltid vært vanlig at karakterene i filmen har sett på film (vært på kino osv.), men i *Scream* har Wes Craven stilt spørsmålet; hva om karakterene har masse kunnskap om film og er totalt klar over alle filmtropene og filmenes «regler»? De vet hva de må gjøre og ikke gjøre i de gitte situasjonene. Det er akkurat dette som gjør *Scream* så spesiell. Filmen er svært meta og det gjelder ikke bare karakterene og plottet, men også filmen i seg selv er veldig selvbevisst. Filmen i seg selv vet på en måte hvordan type film det er og det er nesten som om karakterene selv vet at de er i en film. Man kan si at filmen ikke har et konkret plot, men plottet er at karakterene vet at de er i et slags plot. Dette er noe jeg kommer tilbake til senere i oppgaven.

Scream er på flere måter en parodi på slashersjangeren, men ikke på en typ *The Naked Gun* (Zucker, 1988) -stil men heller på den måten at filmen setter alle tropene sånn på spissen som den gjør. Det er også mange sekvenser der karakterene selv gjør narr av slashertropene og dens «regler». *Scream* har noen humoristiske elementer, men er langt fra en rendyrket komedie. Humoren kommer fra filmens meta-aspekt og karakterenes reaksjoner på situasjonene de opplever. Men hva er det som gjør noe meta?

Begrepet *meta* eller kanskje mest *metafilm* er begrep som oppgaven bygger mye på så jeg føler at det er lurt å gå litt inn i hva det betyr. Det at en film er meta kan bety flere ting, og det er flere virkemidler man kan benytte seg av for å gjøre en film meta. «*In the strictest sense, a meta-film is a movie that draws attention to the fact that what you are watching is a movie. In other words, the film is self-aware and self-referential, often featuring direct instances where characters break the fourth wall*» (Cohen, 2017). Det at en karakter bryter den fjerde veggen er et kjent knep som går ut på at en eller flere karakterer forteller oss som ser på at vi ser på en film. Det kan være at vedkommende prater rett inn i kameraet som om karakteren snakker til oss direkte, men det kan også være så lite som et lite blunk til kameraet.

¹² Petridis, 2019: s. 39

En metafilm kan også være en film som handler om å lage film. Rett og slett en film der en filmproduksjon foregår foran øynene våre. Et godt eksempel på dette er filmen *Ed Wood* (Burton, 1994) som handler om filmregissøren Edward Wood Jr. Det at en film er meta trenger ikke å være så 'in your face' som de eksemplene jeg har kommet med nå, men kan også være mer intrikat og gjemt.

Åpningsscenen:

En scene jeg skal fokusere på nå i første omgang er åpningsscenen i *Scream*. Jeg synes denne scenen er svært interessant fordi den setter virkelig tonen på hvordan filmen kommer til å være. Scenen starter med at Casey (spilt av Drew Barrymore) popper popcorn og gjør seg klar til å se en slasherfilm. Hun blir avbrutt av at telefonen hennes ringer, men personen som er på andre siden av røret er ukjent for Casey. Han spør henne hva hun gjør og så snakker de om skrekkfilmer, i hovedsak slasherfilmer vel og merke. Her får vi et hint om akkurat dette jeg nevnte om at karakterene er såpass kunnskapsrike om filmer. De har bare en vanlig samtale helt til alt snur når den ukjente Casey snakker med spør henne hva hun heter, og hun svarer med å spørre hvorfor han vil vite det; *I wanna know who i'm looking at* (Craven, 1996) svarer han. Her tar scenen en totalendring på stemningen.

Casey blir selvfølgelig redd og låser alle dørene. Den potensielle morderen har så en skrekkfilm quiz med Casey med hennes liv og hennes kjærestes liv på spill om hun svarer feil. Dette ender med at hun svarer feil på hvem som var morderen i den første *Friday the 13th* og da blir kjæresten hennes, som uten hennes kunnskap er bundet fast ute på gårdsplassen, brutalt drept. Dette eskalerer til en katt og mus-jakt mellom Casey og morderen, som er kledd i svart med en maske inspirert av Munchs Skrik-maleri. Det ender så opp med at morderen dreper Casey ved hjelp av en kniv.

Det jeg synes er mest fascinerende og genialt med åpningsscenen er at på en måte så oppsummerer den hele slashersjangeren, og det bare på rundt ti minutter. Vi har en attraktiv dame som aner fred og ingen fare, før hun blir stalket og omsider jaktet på av en morder som bruker et pre-teknologisk våpen. Og da når det i tillegg blir verbalt gjort narr av sjangerens troper så klarer åpningsscenen å fange essensen av hele sjangeren på ti minutter; *Never yell «Who's there?» That's a deathwish. You might as well come out here to investigate a strange noise or something* (Craven, 1996) er blant mange selv-refleksive sitater som blir sagt i denne

sekvensen. Så her har Wes Craven på brilliant vis etablert nøyaktig hvilken film dette er, og hva vi har i vente resten av filmen.

Filmens struktur:

Scream er som tidligere nevnt en film som ikke har plottet i fokus, men heller at karakterene vet at de er i et plot og de lager plottet selv. Filmen gjør på en måte narr av en typisk slasher struktur, men samtidig så er filmens narrativ strukturert som en slasherfilm, og karakterene forklarer nesten hvor vi ligger an i plottet, noe som er helt vanvittig meta. Det er akkurat dette som er *Screams* sterkeste side, dette med at den er så selvbevisst. De gamle slasherfilmene begynte å bli altfor forutsigbar for publikum og oppskriften var så utvannet, så filmene ble mer og mer upopulære,¹³ så det var på tide at det kom en film som *Scream* som ga et friskt pust i sjangeren.

Filmens handling er egentlig ganske enkel; to elever ved 'Woodsboro High School' blir brutalt myrdet noe og det sprer frykt til resten av elevene på skolen og media tar helt av. Vi følger i all hovedsak hovedperson Sidney Prescott (spilt av Neve Campbell) og hennes vennegjeng. Flere og flere blir myrdet av morderen, som blir omtalt som *Ghostface*. Handlingen er som nevnt ganske enkel, men ikke i fokus i denne filmen. Filmens fokus er på karakterene og hvordan de opplever ting.

Filmen er som sagt strukturert som en typisk slasher;

1. Filmen starter med at noen blir drept av en ukjent morder.
2. De første mordene sprer frykt i samfunnet og vennegjengen.
3. Morderen fortsetter å drepe folk. (Noen av hovedpersonene, og noen som ikke er så viktige i narrative)
4. Morderen blir eventuelt stoppet og bekjempet av 'Final Girl'.

Så filmen er en parodi på slashersjangeren, men er samtidig en slasherfilm i aller høyeste grad, og det er utallige sitater fra filmen der karakterene sier at det er som om de er i en film; *With the murders and all, it's like a scary movie.* (Craven, 1996) En annen ting som er ganske artig med *Scream* er at den ikke bare parodierer slashersjangeren, men den parodierer seg selv også på et vis. Det er flere av gangene der filmen faller i de samme clichéene og tropene som den gjør narr av. Et godt eksempel på dette er at Sidney Prescott sier; *Some*

¹³ Petridis, 2019; s. 69

stupid killer stalking a big-breasted girl who can't act, who is always running up the stairs when she could be running out the front door, (Craven, 1996) men så ender det opp med at det er akkurat det hun gjør da hun blir angrepet av morderen bare noen minutter senere. Hun kommer seg ikke ut inngangsdøra, så da ender det opp med at hun løper opp i andre etasje.

Et annet eksempel på dette med at den parodierer seg selv er scenen der Randy (spilt av Jamie Kennedy) forteller de andre om de tre reglene man må følge i en slasherfilm for å overleve; 1) *Never have sex,* 2) *You can never drink or do drugs,* 3) *Never say i'll be right back, 'cause you won't be back.* (Craven, 1996) Under denne scenen blir alle reglene brutt, de er på en fest så alle drikker alkohol, Sidney og Billy er i andreetasje og har sex og Stu (spilt av Matthew Lillard) sier *i'll be right back* fordi han skal hente mer alkohol. Så selv om filmen gjør narr av sjangeren og dens troper så faller den i akkurat de samme fellene og har den samme strukturen som en typisk Slasher, noe som nok er veldig bevisst gjort av Wes Craven.

Final Girl-fenomenet

Før jeg går videre med *Scream* ønsker jeg å skrive litt om et fenomen som er en fellesnevner for de aller fleste slasherfilmer; The 'Final Girl' (herfra kommer jeg til å referere 'Final Girl' som FG). Dette er et virkemiddel som er med i nesten alle slasherfilmene, spesielt de klassiske filmene. Den første FG er Laurie Strode fra *Halloween*.¹⁴ Hun er oppskriften på det som skulle bli en av de mest brukte tropene i hele sjangeren. Den første som brukte begrepet 'Final Girl' var den amerikanske professoren Carol J. Clover. I følge Clover var den første FG Sally fra *Texas Chainsaw Massacre*,¹⁵ men jeg mener heller at Laurie Strode er den første som virkelig etablerte hva en FG virkelig er. Laurie er jomfruelig, klok og hun kjemper mot Michael Myers, mens Sally forsøker kun og rømme fra *Chainsaws* morder; *Leatherface*. Hun prøver ikke å bekjempe han.

Dette er slik Clover forklarte konseptet rundt en FG er; *The Final Girl is boyish, in a word. Just as the killer is not fully masculine, she is not fully feminine---not, in any case, feminine in the ways of her friends. Her smartness, gravity, competence in mechanical and other practical manners, and sexual reluctance set her apart from the other girls and ally her,*

¹⁴ Hutchkins, 2005: s. 202

¹⁵ Clover, 1992: s. 36

ironically, with the very boys she fears and rejects, not to speak of the killer himself. (Clover, 1992 s. 40)

Som Clover forklarer det så er FG en jomfruelig ung kvinne som har praktiske egenskaper som ofte er nyttige i hennes kamp mot morderen som alltid tar plass i de siste 10-15 minuttene av filmens spilletid. Hun skriver videre at FG er konstruert slik at det er lett for oss tilskuere å se hvem det er fra starten av. Hun skiller seg ofte ut fra vennene hennes, som ofte er mer «jentete» for å si det sånn; *The Final Girl of the slasher film is presented from the outset as the main character. The practised viewer distinguishes her from her friends minutes into the film. She is the girl scout, the bookworm, the mechanic. Unlike her girlfriends she is not sexually active.* (Clover, 1992 s. 39) Clover har også kritisert FG tropen fordi filmene kanskje ikke fremstiller FG som en helt, men heller et offer. Hun skriver blant annet at FG er; *As agreed upon fiction for male-viewers' use of her as a vehicle for his own sadomasochistic fantasies.* (Clover, 1992 s. 53)

En av de andre mest brukte slashertropene er Sex=Død-tropen, eller Alkohol/Narkotika=Død. Den kan absolutt knyttes sammen med FG, fordi FG er som sagt ofte en pliktoppfyllende ung kvinne som er avholds fra alt som kan sees på som umoralsk.

Grunnen til at jeg har skrevet så mye om FG-fenomenet er at dette er et punkt vi kommer tilbake til senere i oppgaven, fordi FG er en trope som stadig er i forandring, og kanskje spesielt etter *Scream* da det ble populært å leke litt med tropen. I *Scream* er det en ny variant av FG, fordi det er ikke bare en FG, men tre og den ene er ikke en jente men en gutt. De som er igjen er Sidney, Randy og Gale Weathers (Spilt av Courtney Cox). Det som er spennende med disse tre er at man kan si at de til sammen har de trekkene som en FG ofte har; Sidney har de smarte egenskapene, Gale har de maskuline trekkene, og Randy har de jomfruelige trekkene. Så *Scream* har ikke en 'Final Girl', men heller en 'Final Trio'. En annen trope som *Scream* bryter med er at om man har sex så må man dø, fordi Sidney har sex med kjæresten sin (som viser seg å være morderen) men overlever uansett.

Ghostface

Morderen i *Scream* er også veldig interessant fordi på mange måter så snur Wes Craven hele slashermorder-fenomenet helt på hode med Ghostface. Den typiske slashermorderen skal jo liksom være stor, skummel og kanskje også delvis udødelig. Ta Jason Voorhees fra *Friday the 13th* som eksempel; en stor, treg og uovervinnelig drapsmaskin. Han er nesten ikke menneskelig, men heller et slags overnaturlig monster. Ghostface derimot er en klumsete,

sårbar og rett og slett menneskelig. I motsetning til for eksempel Freddy Kruger og Jason Voorhees, som er overnaturlige monster som alle vet hvem er, så er Ghostface en type morder som kan være hvem som helst. Det er bare en person i et kostyme man kan få kjøpt på hvilken som helst kostymebutikk. De gamle slasher-morderene kan også virke uovervinnelige for ofrene i filmene, men Ghostface tar skade og får mye bank av karakterene i *Scream*. Det reflekterer akkurat det han er; en vanlig person med en maske som prøver å drepe ofrene sine uten noen plan, men prøver bare å improvisere seg frem til resultatet sitt.

En annen ting som *Scream* innfører som blir med videre inn i post-*Scream* filmene er at vi vet ikke hvem morderen er før helt på slutten. Frem til da kan det være hvem som helst. Wes Craven og manusforfatter Kevin Williamson har på brilliant måte gjort det sånn at visse karakter ikke er med i viktige scener der noen blir drept for å gjøre at vi som tilskuer kanskje begynner å mistenke at den som ikke er til stede er morderen.¹⁶ Verken vi eller karakterene i filmen vet hvem det er og det er karakterenes jobb å finne det ut, og vår jobb som tilskuer å prøve å gjette hvem det er. I de gamle slasherfilmene så vet vi hvem morderen er fra første stund. Og ofrene vet det som regel også, men i *Scream* er det en del av plottet at morderen skal bli avmasket. Man kan trekke tråder til Giallo-filmene der plottene ofte besto av at karakterene prøver å identifisere en maskert morder. Dette er en trend som blir med videre inn i *The Self Reflexive Cycle*.¹⁷

Post-Scream; I Know What You Did Last Summer

Etter *Scream*'s enorme suksess startet det som filmteoretiker Sotiris Petridis kaller *The Self Reflexive Cycle*¹⁸, eller den selvrefleksive syklusen. Etter *Scream* endret på hva en slasherfilm kunne være så ble det populært å spille videre på akkurat dette. Det å leke med slasherfilmens struktur ble på en måte den nye standarden. I filmene fra den selvrefleksive æraen, så vet selve narrativet og karakterene om den gamle oppskriften til slasheren. Filmen i seg selv er såpass klar over at den er en slasherfilm og den er også klar over hva som er standarden for hva en Slasher er. Så det blir mer og mer vanlig å leke med sjangertropene.

Den første selvrefleksive filmen etter *Scream* er *I Know What You Did Last Summer* (Gillespie, 1997). Den kom allerede et år etter *Scream* og har faktisk samme manusforfatter,

¹⁶ Muir, 1998: s. 209

¹⁷ Petridis, 2019: s. 67

¹⁸ Ibid: s. 67

Kevin Williamson. Filmen er ikke en direkte 'rip-off' av *Scream*, men er tydelig inspirert. Filmen handler om fire ungdommer som med uhell kjører på en mann og dumper liket hans i sjøen, så begynner det å foregå mystiske mord rundt dem. Er det mannen som er tilbake mon tro? Før de kjører på han så drikker de alkohol og har sex, så dette spiller jo veldig på den tropen om at det skjer forferdelige ting med de som utfører umoralske handlinger. Filmen faller i de største stereotypene og det er akkurat det jeg synes er så fascinerende med filmen. Filmen er så klar over hva en slasherfilm er at det blir som filmen i seg selv er meta fordi filmen utspiller seg som en slags parodi fordi den er så selvbevisst, men ikke helt på samme måte som *Scream*. I *Last Summer* er ikke karakterene klar over at de er i en film på samme måte, men filmen i seg selv vet at det er en film. Det eneste 'in your face'-metaøyeblikket er når de to kvinnelige hovedkarakterene går mot et lugubert hus også sier hun ene; *Jodie Foster tried this once*. (Gillespie, 1997)

Det som *Scream* etablerte med at morderen er ukjent er noe som videreføres til denne filmen. I denne filmen er det også en del av plottet at hovedpersonene prøver å finne ut hvem morderen er. Så filmen utspiller seg nesten i en slags 'Whodunit'-stil, samtidig som den har slashertropene i boks.¹⁹ Filmen går som sagt ut på at ungdommene prøver å finne ut hvem morderen er, og i litt samme stil som *Scream* så prøver filmen å få det til å se ut som om alle er mistenkt slik at vi tilskuerne må prøve å gjette oss frem til hvem det kan være. En ting som ble mye brukt i slasherfilmene fra 80-tallet som ble en svært utvannet trope var at det viste seg at det ikke var den man trodde det var, men heller noen som for eksempel skulle hevne den personen. I *Last Summer* derimot viser det seg at det faktisk er den personen som vi trodde. Det er nemlig han de kjørte på og dumpet i sjøen, og ikke datteren hans eller noe sånt som kanskje hadde kommet til å skjedd i en typisk 80-talls slasher. Så her kommer den selvrefleksiviteten inn, filmen kjenner sjangerens konvensjoner så godt at den utfordrer oss som ser på og utfordrer det vi tror kommer til å skje for å skape et overraskelsesmoment.

Det er nemlig dette overraskelsesmomentet filmene i den selvrefleksive syklusen bygger på. Filmene vil utfordre oss som ser på for å ikke gå i den fellen som filmene før *Scream* gjorde der filmene ble altfor forutsigbare fordi vi som tilskuer kunne oppskriften som ble fulgt til punkt å prikke. Vi klarer å gjette hva som skjer på en mils avstand, men i *Scream* og post-*Scream* filmene er det mye vanskeligere for oss å gjette hva som vil skje fordi de prøver så

¹⁹ Petridis, 2019: s. 38

hardt å utfordre oss, også er narrativet i filmene som nevnt bygd opp som en thriller/'Whodunit' type film bare med slasherelementer.

Det er også en vri på FG-fenomenet i *I Know What You Did Last Summer*. I denne filmen er det ikke bare en FG, men faktisk et 'Final Couple' som er igjen til slutt og kjemper mot morderen. Dette er igjen for å overraske oss som ser på. Vi er så vant med at det er den kvinnelige hovedrollen som kommer til å bli igjen i et siste basketak med morderen, for så og bekjempe han eller hun, men i *Last Summer* ender det opp med at 'The Final Couple' bekjemper morderen sammen. Dette bryter jo også med at det må være en jomfruelig person som overlever til slutt siden dette er et par som tidligere i filmen har sex.

Urban Legend og slasherens nedgang

Noen filmer prøvde kanskje litt hardt å gjenskape magien som *Scream* gjorde, som filmen *Urban Legend* (Blanks, 1998) er et godt eksempel på. Filmen kan kort beskrives som *Scream*, bare at karakterene ikke har mye kunnskap om og refererer til skrekkfilmer, men til vandrehistorier. Handlinger er ganske lik *Scream* og har til og med nesten kopiert noen av scenene fra *Scream* og *Scream 2* (Craven, 1997). *Urban Legend* handler i korte trekk om en morder som går løs på elever ved en skole, og noen av elevene tror det er en morder som bruker vandrehistorier som inspirasjon til mordene sine. Denne filmen er i likhet med *Scream* og *I Know What You Did Last Summer*, spesielt sistnevnte, satt opp som en slags 'Whodunit' der morderens identitet er ukjent for både oss og karakterene i filmen.

Disse selvrefleksive filmene ble kassesuksesser og gjorde at slasheren fikk en ny oppgang. Etter lang tid med at slasheren ble mindre og mindre populær, så var den nå på topp igjen.²⁰ Etter *Scream*, *I Know What You Did Last Summer* og *Urban Legend* ble så populære så ga det også liv til franchiser som har vært stille en stund, som for eksempel *Child's Play*-serien med *Bride of Chucky* (Yu, 1998) og *Halloween*-serien med *Halloween H20: 20 Years Later* (Miner, 1998).²¹ Begge disse filmene har også selvrefleksive elementer, så det er tydelig at det har skjedd en endring i sjangeren etter denne selvbevisstheten begynte å bli et viktig element.

²⁰ Kerswell, 2018: s. 172

²¹ Ibid: s. 172-173

Problemet med de selvrefleksive filmene er at de falt litt i samme fellen som slasherfilmene fra 80-tallet gjorde, og det er at det kan bli for mye av det gode. Den selvrefleksive syklusen varte bare i noen år fordi folk begynte å miste interessen i slasheren etter vært. Grunnen til det kan være at til og med disse filmene som prøvde å være uforutsigbare etter hvert ble forutsigbare. Kanskje begynte folk å bli lei av hele sjangeren? En annen faktor er at det kom filmer som *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999) *The Blair Witch Project* (Myrick & Sanchez, 1999) der horroren ikke spilte på vold og 'jump scares', men heller at horroren kommer fra det psykologiske. Dette satte dessverre en liten stopper for slashersjangeren, men det skulle vise seg at den skulle få en ny oppstandelse noen år senere.

Slasheren fra 2003 og til i dag

Remakes og Reboots

Etter det hadde vært stille noen år fra slashersjangeren kom filmen som skulle starte en ny æra i slasherfilmens historie; *The Texas Chainsaw Massacre* (2003) (Nispel, 2003), som er en 'remake' av den originale fra 1974. Dette var starten på den delen av slasherfilmens historie som fortsatt er aktuell den dag i dag. Etter *Chainsaw*-'remaken' ble det klart at det fortsatt var et marked for den type film. Til dags dato så har det vel kommet 'remakes' og 'reboots' av de aller fleste store slasherfilmene fra 70- 80-tallet, som for eksempel; *Friday the 13th* (2009) (Nispel, 2009) og *My Bloody Valentine* (2009) (Lussier, 2009). Filmene holder egentlig jevnt over samme struktur og oppskrift som de gode gamle, men det som ble svært populært i 'remakene' var at filmskaperne nå skulle gi morderen en slags psykologisk bakgrunnssjekk for å gi dem en «grunn» for å drepe og for å vise oss tilskuerne hvordan de ble som de ble. I Rob Zombies 'remake' av *Halloween* så handler første halvdel av filmen om Michael Myers som barn og hva som førte til at han ble en følelsesløs drapsmaskin.

Trenden med 'remakes' er som sagt fortsatt aktuell den dag i dag, så det er helt klart at folk liker å se de gamle slashermorderne komme tilbake for å drepe nok en gang.²² Filmene gjør det veldig bra finansielt også så det er stor sannsynlighet for at dette er en trend som kan vare en stund. Det er 'remakes' og 'reboots' som har tronet slashermarkedet i en ganske god stund nå, og det har blitt tydelig at det er skrekksjangeren som har flest 'remakes' og 'reboots' under beltet. Hvorfor det er sånn er det vanskelig å si, men jeg tror det kan ha noe med at vi

²² Kerswell, 2018: s. 195

har et slikt forhold til slashergigantene som Jason Voorhees, Michael Myer og Freddy Krueger og vi liker å se at de kommer tilbake med en ny vri på historien deres.

Slashermorderne er jo ikoniske og har satt store spor i popkulturen, så det er klart at vi liker å se de tilbake på det store lerretet. Et problem med at det er produsert så mange 'remakes' er jo at man kan tenke at sjangeren mangler originalitet nå i nyere tid. Hvorfor er det så vanskelig å komme med nye originale slasherfilmer?

You're Next

Grunnen til at det er så vanskelig å komme med en ny original slasherfilm kan jo være fordi det er produsert så vanvittig mange slasherfilmer og at slasheroppskriften er såpass utvannet og oppbrukt som den kanskje er. Det er tydelig at det er vanskelig å være nyskapende i en undersjanger der det er så mange «regler» om man kan si det. For at det skal være en slasherfilm så er det flere elementer man må ha med for at det skal klassifiseres som en slasher. Så for at det skal være en original slasher nå til dags så må man være kreativ med konvensjonene for at det skal være nyskapende.

En relativt ny slasherfilm som har et originalt konsept og ikke er en 'remake' er *You're Next* (Wingard, 2011). Filmen stiller spørsmålet: hva om alle ofrene gjør alt rett og er klare over hva de må gjøre, men fortsatt så blir de drept en etter en. Karakterene er klare over hva de må gjøre, men ikke på samme måte som i *Scream* der karakterene vet hva de må gjøre i en skrekkfilm, men de vet bare hva de må gjøre for å overleve i den gitte situasjonen og ikke på et slags metanivå. Filmen er heller ikke meta på samme måte som for eksempel *I Know What You Did Last Summer* der filmen selv vet så godt hva den er og dermed blir den meta, men *You're Next* vet også på en måte akkurat hva den er, men den er mer en 'straight forward' skrekkfilm med en ny vri på slashertropene. Filmen har også elementer fra 'home invasion'-film for å komme med noe nyskapende i sjangeren.²³

En av vriene på filmen er at det er flere maskerte mordere og ikke bare en. Vi vet heller ikke hvem morderne er i starten, men det får vi vite gjennom flere tvister i filmen. En annen spennende vri er at hun som ender opp med å være FG er ikke en jomfruelig stakkarslig ung dame, men hun er en trent overlevelsesekspert som ender opp med å egenhendig drepe alle morderne på brutalt vis. Så man kan faktisk si at hun går fra å nesten bli slashet som alle de

²³ Kerswell, 2018: s. 192.

andre hun kjente, til å bli den som slasher morderne. Dette er en ny vri for å gi et friskt pust til sjangeren.

Etter filmer som *You're Next* så har det vist seg at den ekstremt refleksive delen av sjangeren begynner å forsvinne litt. Det er flere filmskaperere som har prøvd seg på å skremme publikum med nye slasherfilmer som ikke er meta, men det er tydelig at filmskaperne er klar over alle tropene og vet akkurat hva de må gjøre for å lage noe som man ikke har sett hundre ganger før, men også fortsatt være tro til sjangeren. Så her kan man trekke noen tråder til det jeg skrev om *I Know What You Did Last Summer* om at filmen selv er så klar over hva den er slik at filmen selv blir meta. Det er litt det samme med filmer som *You're Next*, men filmene er mer som originale skrekkfilmer som ikke roper ut at den vet at den er en film som flere av filmene etter *Scream* gjorde.

Final Girl-fenomenet Vol. 2

Etter å ha undersøkt hva de største endringene i sjangeren er etter *Scream* kom å la alle slashertropene på bordet, så har jeg sett at det er en fellesnevner blant filmene etter *Scream* og det er forsøket på å komme på nye måter å fremstille FG på. For å endre på konvensjonene og for å overraske oss tilskuerne så har det vist seg at filmskaperne fort går til FG-fenomenet for å komme med noe nytt. *Scream* hadde en tredelt FG, *I Know What You Did Last Summer* hadde et 'Final Couple', og *You're Next* hadde en FG som ender opp med å bli en slasher selv. Så det er tydelig at dette er en trope som filmskaperere liker å leke med.

Det finnes mange flere eksempler på dette; i *Fritt Vilt* (Uthaug, 2006) blir den jomfruelige jenta som man kanskje tror vil bli FG drept aller først, og det er Ingrid Bolsø Berdals maskuline, tøffe og erfarte karakter som ender opp med å bekjempe filmens morder. I filmen *Terrifier* (Leone, 2016) ender det opp med at FG blir så traumatisert av det hun opplever at hun ender opp som en morder selv.

Selv om det er flere troper filmskaperere liker å vri på så er det i de fleste tilfeller FG-tropen som blir endret på for å overraske oss tilskuere og for å bringe noe nytt på bordet. Selve oppskriften på filmen kan godt være i klassisk slasherstil, men det at de endrer på hvordan FG er kan godt være nok til å overraske oss som ser på. Det er også blitt vanligere i nyere tider å nesten eliminere hele tropen og gjøre FG kjønnsnøytralt og at det er på en måte slik at man ikke trenger å ha sånn og sånn personlighet for å være den som overlever til slutt. Men i de

aller fleste tilfeller så er det ganske tydelig fra starten av hvem som kommer til å bli den som overlever og omsider bekjemper morderen.

Konklusjon

Når jeg begynte med denne oppgaven så var jeg usikker på hva jeg kom til å finne ut. Spørsmålet jeg ville finne svar på var «Hva skjedde med slashersjangeren etter *Scream*?» og det jeg fant ut overasket meg litt. Jeg hadde på forhånd trodd at alle filmene etter *Scream* falt i metafellen der alt skulle være så selvbevisst og at filmene bare var direkte eller indirekte parodier på slashersjangeren. Det jeg fant ut var at det faktisk blir laget filmer som faktisk prøver å skremme, og ikke bare parodierer sjangeren. Det blir laget filmer som faktisk prøver å skremme, men samtidig så har filmskaperne litt glimt i øyet og prøver å overraske oss tilskuerne med nye vrier og tvister på de ulike tropene som er vesentlige i en slasherfilm. Meta-aspektet som *Scream* introduserte henger nok litt igjen enda nå som filmskaperne og vi som ser på vet så godt hva en slasherfilm er og vi kan slasheroppskriften inn og ut. Så det er en utfordring for filmskaperne nå til dags å lage en nyskapende original slasherfilm. Det funnet jeg gjorde som kanskje overasket meg mest var det med FG-fenomenet og at det er det som værtfall jeg synes er den tropen som har endret seg mest. Synet på FG har endret seg så mye og kanskje spesielt etter *Scream*, der det ble så vanlig å endre på hvem som endte opp som FG. Nå i nyere tid har det blitt mer og mer vanlig at FG-fenomenet har kokt litt bort og blitt mer kjønnsnøytralt, men det blir fortsatt benyttet for å overraske oss som ser på.

LITTERATURLISTE:

Bøker

- Clover, C. (1992). *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (1. utg). Princeton University Press.
- Dika, V. (1990). *Games of Terror. Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. Associated University Presses, Inc.
- Hutchkins, P. (2004). *The Horror Film*. Taylor & Francis.
- Kerswell, J. A. (2018). *The Teenage Slasher Movie Book* (2. utg). CompanionHouse Books.
- Muir, J. (1998). *Wes Craven: The Art of Horror*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Petridis, S. (2019). *Anatomy of the Slasher Film: a Theoretical Analysis*. (1. utg). MacFarland and Company Inc.

Artikler

- Kannas, A. (2017). All the colors of the dark: Film genre and the Italian *Giallo*. *Journal of Italian Cinema & Media Studies*, 5(2) s. 180

Nettsider

- Cohen, S (2017, 21. august). *A Beginner's Guide to Meta-Films*.
<https://consequence.net/2017/08/a-beginners-guide-to-meta-films/>

FILMLISTE

- Archainbaud, G. (Regissør). (1932). *Thirteen Women* [Spillefilm]. RKO Radio Pictures.
- Argento, D. (Regissør). (1970). *The Bird With The Crystal Plumage* [Spillefilm]. Central Cinema Company Film (CCC)
- Bava, M. (Regissør). (1963). *The Girl Who Knew to Much* [Spillefilm]. Galatea Film.
- Bava, M. (Regissør). (1964). *Blood and Black Lace* [Spillefilm]. Gloria Film.
- Bergman, Ingmar. (Regissør). (1960). *Jomfrukilden* (Org. *Jomfrukällan*) [Spillefilm]. Svensk Filmindustri.
- Bishop, T. (Regissør). (1959). *Cover Girl* [Spillefilm]. Jack Parsons Productions
- Blanks, Jamie. (Regissør). (1998). *Urban Legend*. [Spillefilm]. TriStar Pictures.
- Craven, W. (Regissør). (1996). *Scream* [Spillefilm]. New Line Cinema
- Carpenter, J. (Regissør). (1978). *Halloween* [Spillefilm]. Compass International Pictures.
- Clark, B. (Regissør). (1974). *Black Christmas* [Spillefilm]. Warner Bros. Pictures.
- Cunningham, S. (Regissør). (1980). *Friday the 13th* [Spillefilm]. Paramount Pictures.
- Craven, Wes. (Regissør). (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Spillefilm]. New Line Cinema.
- Craven, Wes. (Regissør). (1972). *The Last House on the Left* [Spillefilm]. Lobster Enterprises.
- Craven, Wes. (Regissør). (1977). *The Hills Have Eyes*. [Spillefilm]. Blood Relations Co.
- Craven, Wes. (Regissør). (1991). *The People Under the Stairs*. [Spillefilm]. Universal Pictures.
- Craven, Wes. (Regissør). (1982). *Swamp Thing*. [Spillefilm]. DC Entertainment.
- Craven, Wes. (Regissør). (1997). *Scream 2*. [Spillefilm]. Miramax.
- Fulci, L. (Regissør). (1982). *The New York Ripper* [Spillefilm]. Fulvia Film.
- Gillespie, Jim. (Regissør). (1997). *I Know What You Did Last Summer*. [Spillefilm]. Columbia Pictures.
- Hitchcock, A. (Regissør). 1960). *Psycho* [Spillefilm]. Shamley Studios.
- Hooper, T. (Regissør). (1974). *The Texas Chainsaw Massacre* [Spillefilm]. Bryanston Distribution Company
- Holland, Tom. (Regissør). (1988). *Child's Play* [Spillefilm]. United Artists

- Leone, Damien. (Regissør). (2016). *Terrifier*. [Spillefilm]. Dark Age Cinema,
- Lussier, Patrick. (Regissør). (2009). *My Bloody Valentine*. [Spillefilm]. Lionsgate.
- LeRoy, M. (Regissør). (1956). *The Bad Seed* [Spillefilm]. Warner Bros. Pictures
- Mihalka, G. (Regissør). (1981). *My Bloody Valentine* [Spillefilm]. Paramount Pictures.
- Maylam, T. (Regissør). (1981). *The Burning* [Spillefilm]. Filmways Pictures.
- Miner, Steve. (Regissør). (1998). *Halloween H20: 20 Years Later*. [Spillefilm].
Dimension Films
- McLoughlin, Tom. (Regissør). (1986). *Friday the 13th Part 6: Jason Lives*.
[Spillefilm]. Paramount.
- Myrick, Daniel & Eduardo Sanchez. (Regissører). (1999). *The Blair Witch Project*.
[Spillefilm]. Artisan Entertainment.
- Nispel, Marcus. (Regissør). (2003). *The Texas Chainsaw Massacre*. [Spillefilm]. New
Line Cinema.
- Nispel, Marcus. (Regissør). (2009). *Friday the 13th*. [Spillefilm]. New Line Cinema.
- Rose, Bernard. (Regissør). (1992). *Candyman* [Spillefilm]. TriStar Pictures
- Shyamalan, M. Night. (Regissør). (1999). *The Sixth Sense*. [Spillefilm]. Spyglass
Entertainment.
- Tourneour, J. (Regissør). (1943). *The Leopard Man* [Spillefilm]. RKO Radio Pictures.
- Uthaug, Roar. (Regissør). (2006). *Fritt Vilt*. [Spillefilm]. Fantefilm
- Zucker, David. (Regissør). (1988). *The Naked Gun: From the Files of Police Squad*.
[Spillefilm]. Paramount.
- Yu, Ronnie. (Regissør). (1998). *Bride of Chucky*. [Spillefilm]. Universal Pictures.

