



Bortom blodet: en undersökning av visuella element och symbolik i slasher-filmaffischer

Mira Braxén

Lärdomsprov

Film och media, Online media

2024

Lärdomsprov

Mira Braxén

Bortom blodet: en undersökning av visuella teman och symbolik i slasher-filmaffischer
Yrkeshögskolan Arcada: Film och media, Online media, 2024.

Sammandrag:

Detta lärdomsprov undersöker visuella elementen och symboliken som används i affischer för slasher-skräckfilmer för att skapa stämning. I forskningen används semiotisk analys. Sex affischer för västerländska slasher-filmer analyseras i forskningen, ett för var årtionde från och med 1970-talet till 2020-talet. Resultaten av analyserna visade att färg är en central komponent som affischerna utnyttjar. Röd färg används tydligt mest. Rött paras oftast ihop med mörka färger så som svart. Shannon Lewis konstaterar i sina analyser av diverse färger inom skräckgenren att rött symboliserar blod och fara, medan svart menar både fysiskt och symboliskt mörker och det onda vi möter i världen. Ofta paras dessa färger ihop för att skapa kontrast. Karaktärerna utgör en stor andel av affischerna, både fysiskt och uppmärksamhetsmässigt. Protagonisterna får oftast större roll i affischerna, medan antagonisterna visas i detaljer, skuggor och siluetter. Några av de mest använda poseringarna i affischerna är ”stort ansikte”, ”uppradning” och ”rädd kvinna”, enligt Stephen Follows. Typografin i affischerna är ofta stiliserade och enligt Johnny Levaniers blogginlägg är typografi bra att satsa på för att väcka uppmärksamhet. Även om slasher-filmer i sig är välkända för porträttering av våld och grafiskt innehåll, består affischerna av särskilt liten mängd av direkt våldsamma element, så som blod, vapen eller skador. Detta utforskas mera i form av symbolik, så som färger, miner och kroppsspråk, omgivning, med mera i affischerna. Vidaregående forskning av en större mängd av affischer, från en bredare tidsperiod och som möjligtvis även jämför slasher-affischer med affischer för filmer från andra genren, inom skräck eller andra genren utanför skräck, kan leda till mera väldefinierade resultat. Fortsatt forskning kan även bidra till att upptäcka trender och populära designval samt motverka eventuella skadliga tendenser inom dessa.

Nyckelord:

Slasher, affisch, skräck, stämning, symbolism, analys

Degree Thesis

Mira Braxén

Beyond the blood: an investigation of visual themes and symbolism in slasher movie posters

Arcada University of Applied Sciences: Film and media, Online media, 2024

Abstract:

This thesis examines the visual elements and symbolism used in posters for slasher movies to create atmosphere. The research employs semiotic analysis. Six posters for Western slasher movies are analyzed in this study, one for each decade from the 1970s to the 2020s. The results of the analyses show that color is a central component utilized by the posters. Red color is clearly used the most, and it is often paired with dark colors such as black. In their analyzes of various colors within the horror genre, Shannon Lewis states that red symbolizes blood and danger, while black means both physical and symbolic darkness and the evil we encounter in the world. Often these colors are paired together to create contrast. Characters make up a significant portion of the posters, both physically and in terms of attention. Protagonists often gain a larger role in the posters, while antagonists are shrunk to details, shadows, and silhouettes, and some of the most used compositions of these characters are “Large Face”, “Line-up” and “Scared Woman”, according to Stephen Follows. The typography in the posters is often stylized and according to Johnny Levanier's blog post, typography is good to bet on to attract attention. Although slasher films themselves are well-known for depicting violence and graphic content, the posters consist of a particularly small amount of directly violent elements, such as blood, weapons or injuries. This is instead communicated more in the form of symbolism, such as colors, expressions and body language as well as surroundings. Further research involving a larger number of posters, spanning a broader period of time, and possibly comparing slasher posters with posters for movies from other genres, within horror or outside of it, could lead to more well-defined results. Continued research can also help discover trends and popular design choices and counteract any potentially harmful tendencies within these.

Keywords:

Slasher, poster, horror, atmosphere, symbolism, analysis

Opinnäyte

Mira Braxén

Veren tuolla puolen: Tutkimus slasher-elokuvien julisteiden visuaalisista teemoista ja symboliikasta

Ammattikorkeakoulu Arcada: Elokuva ja media, Verkkomedia, 2024

Tiivistelmä:

Tämä opinnäytetyö tutkii visuaalisia elementtejä ja symboliikkaa, joita käytetään slasher-kauhuelokuvien julisteissa tunnelman luomiseen. Tutkimuksessa käytetään semioottista analyysiä. Tutkimuksessa analysoidaan kuuden länsimaalaisen slasher-elokuvan julistetta, yksi kultakin vuosikymmeneltä 1970-luvulta 2020-luvulle. Analyysien tulokset osoittavat värin olevan keskeinen elementti, jota julisteet hyödyntävät. Punaista väriä käytetään selvästi eniten. Punainen yhdistetään yleensä tummien värien, kuten mustan, kanssa. Analyyseissaan kauhugenren eri väreistä Shannon Lewis toteaa, että punainen symboloi verta ja vaaraa, kun taas musta tarkoittaa sekä fyysistä että symbolista pimeyttä ja pahuutta, jota kohtaamme maailmassa. Usein nämä värit yhdistetään toisiinsa kontrastin luomiseksi. Hahmot muodostavat suuren osan julisteista, sekä fyysisesti että huomiota herättävästi. Protagonistit saavat usein suuremman roolin, kun taas antagonistit päätyvät usein yksityiskohdiksi, varjoiksi ja silueteiksi. Stephen Followsin listaa viitaten julisteissa käytetyimpiä asentoja ovat "isot kasvot", "rivi" ja "pelokas nainen". Julisteiden typografia on usein tyylitelty ja Johnny Levanierin blogikirjoituksen mukaan typografiaan on hyvä panostaa huomion herättämiseksi. Vaikka slasher-elokuvat itsessään ovat tunnettuja väkivallasta ja graafisesta sisällöstä, julisteet käyttävät huomattavan pieniä määriä suoraan väkivaltaista tai graafista sisältöä, kuten verta, aseita tai vammoja. Nämä elementit ilmevät useammin symboliikan kautta, kuten väreissä, ilmeissä ja kehonkielessä sekä ympäristössä. Lisätutkimus suuremmasta määrästä julisteita, laajemmalta aikakaudelta ja mahdollisesti vertaamalla slasher-julisteita muihin kauhuelokuvien genreihin tai muihin genreihin kauhun ulkopuolelta, voi johtaa paremmin määriteltyihin tuloksiin. Jatkotutkimus voi myös auttaa havaitsemaan trendejä ja suosittuja suunnitteluratkaisuja sekä ehkäisemään mahdollisia haitallisia suuntauksia näissä.

Avainsanat:

Slasher, juliste, kauhu, tunnelma, symbolismi, analyysi

Innehåll

1	Introduktion.....	6
1.1	Syfte och forskningsfråga	6
1.2	Motiv för ämnesval	7
1.3	Metod	8
1.4	Teoretisk Referensram	9
1.5	Avgränsningar.....	9
1.6	Begrepp	10
1.7	Struktur	11
2	Resultat av analyser.....	13
2.1	The Texas Chainsaw Massacre (1974, Tobe Hooper)	13
2.2	Friday the 13th (1980, Sean Cunningham)	16
2.3	Scream (1996, Wes Craven)	19
2.4	The Hills Have Eyes (2006, Alexandre Aja)	22
2.5	Lake Bodom (2016, Taneli Mustonen)	24
2.6	There's Someone Inside Your House (2021, Patrick Brice)	27
3	Resultat av jämförelser.....	30
3.1	Färgschema	31
3.2	Symbolik	32
3.3	Karaktärsymbolik.....	32
3.3.1	Porträttering av kvinnor	33
3.4	Layout.....	35
3.5	Utveckling.....	37
4	Slutsatser av resultaten	39
5	Diskussion	43
6	Källor	45

1 Introduktion

Slasher-filmer har stigit i popularitet sedan deras debut under mitten av 1900-talet.

Slasher är en undergenre av skräckfilmer där en oftast maskerad mördare trakasserar och mördar grupper av människor med en kniv, yxa, machete eller liknande, och oftast är offren tonåringar eller unga vuxna. Slasher-filmer känns ofta igen av deras blodiga scener, "Final Girls" - specifikt kvinnor som mot alla odds överlever och till slut tar livet av eller avslöjar mördarens identitet - och en besynnerlig koppling mellan sex och döden. Slasher-filmen slår nära hemmet när deras mördare och offer oftast är vanliga män och kvinnor och scenerna är smärtsamt bekanta; små byar, egnahemshus i små bostadsområden, sommarläger, villor, skolor. Ett vanligt människoliv som vänds upp och ned.

Affischer för slasher-filmer har blivit, så som många andra genrens affischer, populära samlarföremål, speciellt de äldre affischerna från när slashers fick sin början. Det måste finnas någonting speciellt i dem, när det finns hela nätsidor och gallerier dedikerade för dem. På något vis har de som producerat filmerna överfört förfäran och blodspillan från biosalongsskärmen till papper så att människor flockade för att se skrällen.

One critic has suggested that if pro football has become the voyeur's version of combat, then the horror film has become the modern version of the public lynching. (King, 1982, refererad i Rosa & Eschholz, 2012, s. 525)

Enligt McDaniel (2021) har filmaffischer en annan funktion än endast som marknadsföringsmaterial. De är även fysiska minnesbilder av en film, artefakter av filmkultur. De som samlar på dem ser värdet som de bär, i nutid samt i framtiden när dagens filmer blir till klassiker. (McDaniel, 2021)

1.1 Syfte och forskningsfråga

Affischer har länge varit en viktig del av marknadsföring, inte bara för filmer utan för diverse ändamål. Affischer användes och används även idag för tidtabeller, politik och evenemang; det är en beprövad metod av marknadsföring. Affischens främsta ändamål har dock alltid varit att sälja och locka människor till platser för att köpa någonting. (Guffey, 2014)

Cutting across class lines, these typeset town criers hawked 'genteel comedies' and railway time-tables; they drummed for local and national politics, lost children or goods, trade-union strikes and rewards for escaped felons. But their primary purpose was to sell. Posters served as classified advertisements, announcing sales of houses, household items and other objects frequently sold in an urban marketplace upon a move, bankruptcy or death. The poster was not just a communicator but also a seller; it was so well established that it was hard to imagine selling goods any other way. (Guffey, 2014, s. 42)

Idag finns det hundratals olika sätt att marknadsföra en film, och att skapa filmer inkluderar idag både stora produktionsstudior och tonåringar med en telefon.

Före de stora teknologiska framstegen under slutet av 1900-talet (Computer History Museum, u.å.) var dock affischen vid frontlinjen av säljandet av biobiljetter, och än idag används affischen för att fysiskt marknadsföra en film. Dock samarbetar den idag även med skärmar i olika storlekar. En affisch måste sammanfatta en films essens på ett sådant vis som lockar folk till sig med en enda stillbild.

I en stillbild kan du inte inkludera allt; du måste vara metodisk med att välja vad som representerar filmen och vad som får huvuden att vända. Denna forskning syftar på att ta reda på hur visuella element används i slasher-filmers affischer för att bidra till stämningen, och därmed besvara forskningsfrågan ”hur använder affischer för slasher-filmer visuella element för att skapa stämning?”.

1.2 Motiv för ämnesval

Skapelsen av skräck i visuellt medium har länge fascinerat och upprätthållit en stadig popularitet, särskilt inom slasher-genren som har anpassat sig och utvecklats över tid. Jag är särskilt intresserad av att förstå de grafiska elementen som framkallar känslan av skräck. Som en entusiast av skräckupplevelser finner jag att den särskilda atmosfären som skapas av väl utförda skräckfilmer är unik och oförglömlig.

Mina framtidsambitioner inkluderar att arbeta med skapandet av affischer, oavsett om det är för filmer, spel, serier eller andra kulturella produktioner. Att förstå den grundläggande anatomin i affischer skulle ge mig en värdefull fördel när tillfället att arbeta inom detta område presenterar sig.

1.3 Metod

För att besvara min fråga om hur affischer för slasher-filmer använder visuella element för att skapa stämning analyserar jag sex västerländska slasher-filmaffischer från olika årtionden, från 1970-talet till 2020-talet. Affischerna valdes på basis av deras popularitet och deras visuella lockelse, och innehåller både slasher-titlar samt titlar som kunde anses vara mera "proto-slashers". Ordet "proto" kommer från grekiska "prōt-, prōto-", vilket betyder första, början eller primär (Merriam-Webbster, u.å.). Proto-slasher skulle då vara en film som anses vara den första slasher-filmen, eller den som börjat slasher-genren. Jag analyserar affischerna genom semiotisk analys.

Semiotisk analys är vetenskap om tecken som möjliggör systematisk analys av symbolik. Semiotik byggs upp av tecken och tolkning, alltså det man upplever med sina sinnen och hur man tolkar det man upplever. Processen av att länka tecken med tolkningar är en social process och är beroende av betraktarens perspektiv, vad hen har upplevt i sin uppväxt. Som exempel är kultur en stark påverkare i detta fall. (Manning & Cullum-Swan, 1994, s. 466)

Jag valde att anpassa semiotisk analys i arbetet eftersom semiotik kan möjliggöra nya perspektiv och sätt att se på det man fysiskt upplever. I stället för att endast se färger och former som de är på affischen, med hjälp av semiotik kan de få djupare meningar som kommunicerar med ens undermedvetna. På detta vis kan man utveckla hur man skapar innehåll. I de semiotiska analyserna ser jag främst på färg, typografi och komposition.

Kulturell kontextanalys kallar jag det då jag undersöker hur kulturella faktorer kan påverka utformningen av affischen, eftersom jag inkluderar en affisch för en icke-nordamerikansk film ("Lake Bodom", producerad i Finland (IMDb, u.å.)). Jag använder även deskriptiv analys som i detta arbete betyder att upptäcka visuella element och beskriva dem rakt för läsaren. Detta ansåg jag var ett bra sätt att se till att läsaren hålls med i vad som analyseras och vilka element det finns i var affisch.

1.4 Teoretisk Referensram

I denna studie används nyare forskning och teorier som publicerats under eller direkt kring 2000-talet för att undersöka betydelsen av vissa färger eller symboler enligt dagens syn och uppfattning. Arbetet tillämpar litteratur och teorier skapade av människor inom branschen för grafisk design, konst och filmskapande, snarare än strikt akademiska teorier. Detta val gjordes för att erhålla en mer branschspecifik bild och analys och för att hållas inom ämnet av grafisk design inom filmbranschen. Detta arbete siktar på att, med hjälp av tidigare forskning inom ämnen relaterat till semiotik och symbolik, ge en yttlig blick på hur visuella element kan användas i kontexten av slasher-filmaffischer för att förstärka stämningen.

Tidigare litteratur som använts som hjälpmedel till detta arbete innehåller främst färgteori och användningen och möjlig symbolism av färger inom specifikt skräckgenren, teorier om uppbyggnaden av typografi för specifika ändamål samt karaktärssymbolik, som kombinerats för att ge en ämnesspecifik inblick i hur semiotik kan anpassas för att förstå sig på symboliken inom slasher-affischer.

1.5 Avgränsningar

Detta arbete utesluter filmer och deras affischer som inte producerats i västerländska länder. Undersökningen behandlar endast filmtitlar som passar in i slasher-undergenren, inte andra undergenren eller skräckgenren över lag. Tidsmässigt avgränsas de analyserade affischerna från 1970-talet till 2020-talet. Valet av denna tidsperiod motiveras av det faktum att slasher-filmer började bli populära under 1970-talet och har sedan behållit sin popularitet fram till 2020-talet.

Arbetet innehåller en rubrik om kvinnors porträttering i affischerna som en del av karaktärssymbolik, men genusvetenskap är inte främsta fokuset av arbetet, och de individuella analyserna av affischerna är inte gjorda med fokus på könen.

Under analysprocessen har listorna över medverkande som förekommer på affischerna lämnats utanför betraktelsen.

Detta arbete siktar inte på att nå resultat genom enbart statistik, utan siktar på att vara en kvalitativ studie. Detta arbete innehåller statistik inom kapitlet för Resultat av jämförelser, men detta är inte huvudsyftet med arbetet.

1.6 Begrepp

I detta kapitel listas korta beskrivningar för centrala begrepp och hur de används i detta arbete.

Slasher

Undergenre av skräckfilmer som kännetecknas av en eller flera karaktärer, oftast tonåringar eller unga vuxna, som förföljs och mördas av en seriemördare eller en ondskefull figur med ett icke-skjutvapen.

Affisch

Tryckt eller digital bild/text som används för att informera, marknadsföra eller locka uppmärksamhet till en händelse, produkt eller tjänst.

(Film)titel

Officiella namnet av en film.

Slagord

En kort, minnesvärd fras som används för att kommunicera ett budskap eller en idé, i detta fall en fras som antyder om handlingen av en film.

(Film)trop

Återkommande, igenkännbara tematiska element som används för att skapa förväntningar hos publiken eller för att förstärka en viss genre eller stil. Andra ord som kunde användas synonymt är kliché eller stereotyp.

Protagonist

Huvudkaraktären eller hjälten i en berättelse. I detta arbete används ”protagonist” för att beskriva även icke-huvudkaraktärer, dvs. alla de karaktärer som inte är motståndare i filmerna.

Antagonist

Huvudmotståndaren i en berättelse, vars handlingar motverkar eller skapar konflikter för protagonistens mål.

1.7 Struktur

I detta arbete analyseras sex affischer för västerländska slasher-filmer under 1970–2020-talen.

Arbetets analys- och resultatdel består av tre kapitel: Resultat av analyser, Resultat av jämförelser och Slutsatser av resultaten.

Kapitlet för Resultat av analyser behandlar de individuella analyserna av slasher-filmaffischerna, och delas i sex delar, ett för varje affisch. I de enskilda delarna analyseras var affisch för sig själv. De enskilda analyserna är främst semiotiska, där symbolism av de olika delarna av affischerna analyseras. Eftersom affischerna skiljer sig från varandra så starkt, och varje affisch inte har exakt samma element att analyseras, förekommer de analyserade elementen i varierande ordning och med varierande tyngdpunkter. Även på grund av affischernas olikheter och diverse fokuspunkter är teori med tidigare forskning och litteratur inbakad i analysdelarna och tas upp vartefter de förekommer i analyserna, i stället för att ha ett skilt kapitel för endast teori. Detta antas förbättra läsbarheten.

I kapitlet för Resultat av jämförelser jämförs de individuellt analyserade affischerna med varandra för att hitta sammanhängande element och för att avgöra hurudan utveckling som skett i designen av slasher-affischer. I detta kapitel är analyseringen mera deskriptiv än semiotisk, dock framkommer även semiotik i kapitlet.

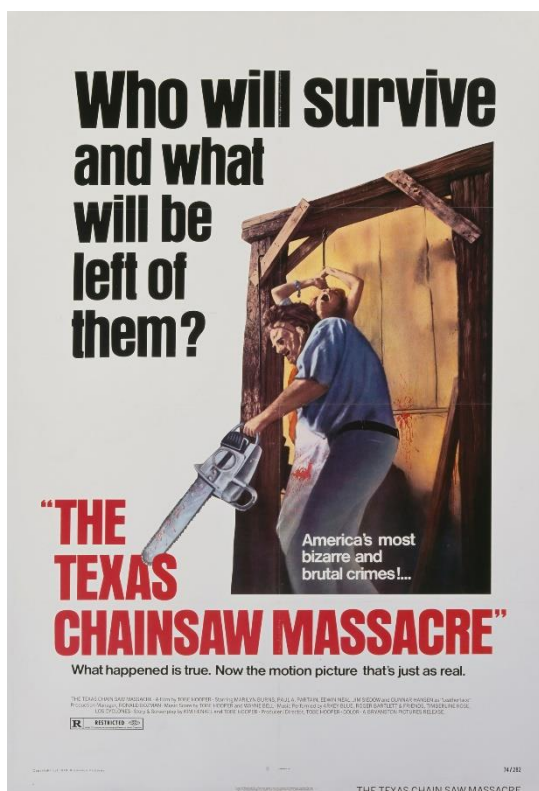
I kapitlet för Slutsatser av resultaten klargörs de resultat och svar till forskningsfrågan, ”hur använder affischer för slasher-filmer visuella element för att skapa stämning?”, som hittats i både individuella analyserna samt jämförelserna av affischerna.

Kapitlet för Diskussion behandlar skribentens tankar kring arbetet och dess gång och hur detta arbete kunde föras vidare i framtiden.

2 Resultat av analys

I detta kapitel presenteras de individuella analyserna av de valda slasher-filmaffischerna i kronologisk ordning enligt utgivningsdatum: "The Texas Chainsaw Massacre" (1974), "Friday the 13th" (1980), "Scream" (1996), "The Hills Have Eyes" (2006), "Lake Bodom" (2016) och "There's Someone Inside Your House" (2021). Analyserna är semiotiska, de fokuserar på symboliken av färger och objekt som använts i affischerna.

2.1 The Texas Chainsaw Massacre (1974, Tobe Hooper)



Figur 1 Affisch för "The Texas Chainsaw Massacre", 1974 (IMDb, u.å.)

en illustration av filmens huvudantagonist Leatherface och en av filmens karaktärer och senare offer Pamela (Teri McMinn). Pamela hänger från en köttkrock och Leatherface poserar med en motorsåg framför henne. Bilden är troligen illustrerad för hand av en konstnär som sedan återskapats genom litografisk print eller offsettryck, som var normen i affischskapande under 1900-talet, och på basis av hur affischen ser ut (Fusell, 2023; The Metropolitan Museum of Art, u.å. & Exakta, u.å.). Detta är dock inte bekräftat, eftersom information om vem skapat affischen eller hur affischen printats inte är direkt tillgängligt.

Affisch för "Texas Chainsaw Massacre", av en okänd designer.

Fem unga vuxna är på väg till en gravgård där Sallys (Marilyn Burns) farfars grav blivit vandaliserad. På vägen till gravgården råkar gruppen på ett uppenbarligen övergivet hus där de till sin förfäran finner Leatherface (Gunnar Hansen) och hans familj av kannibaler som mördar ungarna en för en på fasansfulla sätt, slutande med att Sally förblir den ända överlevande av gruppen.

Affischen för filmen "The Texas Chainsaw Massacre" har en väldigt enkel och minimalistisk design med en vit bakgrund kombinerat med stora, feta rubriker i svart och rött, och

Genom den allmänt ljusa estetiken på affischen har det varit möjligt att leka med mindre detaljer som väcker stämning, till exempel genom blodstänk runt bilden och ansiktsuttrycken på karaktärerna, eftersom de syns bättre på ljust. Tittaren kan bättre fokusera på detaljer när resten av affischen är mera dekorationslös.

Adam Blakemore (2020) skriver om hur vit bakgrund i filmaffischer varit en stapel i speciellt romantiska komedier eftersom en vit bakgrund hjälper att belysa hela affischen samt skapa en lättsam atmosfär, också använt för att dra uppmärksamhet till karaktärerna. Designern i detta fall kan ha varit ute efter att dra uppmärksamhet till illustrationen av Leatherface och Pamela samt stora rubrikerna genom den starka kontrasten på den vita bakgrunden.

Shannon Lewis (2022) skriver om hur många skräckfilmer faktiskt använder vitt för att kommunicera skräck på olika vis. Filmerna kan invertera tolkningar som publiken kan ha av vit färg, så som hur man ofta associerar vitt och ljus med säkerhet, men i skräck kan ljus betyda att man inte kan gömma sig. I ”The Texas Chainsaw Massacre” sker en del av skräcken i rakt dagsljus eller ljusa rum, vilket splittrar tanken om att rädsla och skräck endast sker i mörker. Som ett ytterligare exempel nämner Lewis hur vitt som bakgrund är väldigt oförlåtande och intensivt, eftersom vitt är så lätt att smutsa ner och alla fläckar och brister syns så starkt mot det. Detta ger kontrast till hur vitt ofta även kan associeras med renhet och oskuld i andra sammanhang (Cherry, 2023).

Utanför väst, och även i vissa västerländska kulturer, förknippas vit färg starkt till döden. Till exempel i Kina, där vitt är färgen för sorg, eller i Japan där många folklegender är vreden med kritvita ansikten och kläder. Detta har lett till att många västerländska filmer ”adopterat” vita färgen för att porträttera skräck och död, både i filmerna och som marknadsföringstaktiker. (Lewis, 2022)

Enligt Cherry (2023) kan vitt även ofta användas helt enkelt som en neutral bakgrund så andra färger, objekt och texturer kan träda fram.

Det man genast ser på affischen är kontrasten mellan den vita bakgrunden och de stora, feta rubrikerna, den svarta ”Who will survive and what will be left of them?” och den röda ”THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE”. Båda rubrikerna drar uppmärksamhet på grund av denna höga kontrast, och även bådass placering på vänstra sidan av affischen, i stället för att vara centrerad, kan ha en betydelse i att få texterna bättre uppmärksammade, eftersom i väst läses allting från vänster till höger.

Ett fett typsnitt kan ha varit avsett för att vara en uppmärksamhetsfångare, eftersom det påminner mycket om stora rubriker i tidningar som är avsedda för att dra ögonen till sig. Man tänkte troligen på trafikmärken, tidningsrubriker eller varningsskyltar då man läste en text skriven stort och fett. (Levanier, 2019)

Rubriken ”Who will survive and what will be left of them?” för sig själv är redan en påtaglig del av affischen, men den bär även en psykologisk baktanke, den kan få publiken att förstå att det finns en chans för överlevnad, men vad är priset för det?

Den röda titeln sticker speciellt ut. Röd färg har en viss chockeffekt då allting runtom den är mer neutralt. En tanke man troligen får av färgen är dess association till blod. Blod är för många det man först tänker på när man hör ordet ”skräck” eller ”mördare”. Lewis (2021) skriver om röd färg i skräck som har två självklara meningar: blod och fara. När man slår ihop teorierna som till exempel Lewis (2021) har om rött och Sherry (2023) har om vitt, kan man skapa en även större kontrast och psykologisk mening. När rött som symboliserar fara och blod kombineras med vitt som i vissa fall kan anses representera renlighet och oskuld, kan man tolka att den röda rubriken fördärvar den vita bakgrunden.

Fysiskt blod kan även ses runt illustrationen, på Leatherface förkläde, på väggen bakom Pamela samt på motorsågen i Leatherface händer. Motorsågen verkar ”tränga in” i den röda titeln, vilket drar blicken lätt från titeln via motorsågen till resten av illustrationen.

Den minimalistiska designen ger en direkt och kraftfull visuell effekt, vilket kommunicerar filmens innehåll till publiken. Elementen samarbetar för att skapa en antydande atmosfär.

2.2 Friday the 13th (1980, Sean Cunningham)



Figur 2 Affisch för "Friday the 13th", 1980 (IMDb, u.å.)

Affisch för "Friday the 13th", av designern Spiros Angelikas och illustratören Alex Ebel (Parker, 2011).

En grupp av lägerrådgivare försöker återupprätta Camp Crystal Lake, en lägergård med en mörk historia. När lägergården isoleras av en regnskur, mördas lägerråd-givarna en för en av fru Voorhees (Betsy Palmer), mamman av Jason som drunknat i sjön några år tidigare, tills endast Alice (Adrienne King) förblir levande. Efter hennes kamp för sitt liv, inbillar hon sig att hon dras in i sjön av Jason Voorhees (Ari Lehman) sönderfallande kropp, men vaknar sedan i sjukhuset.

Mot en helsvart bakgrund återges filmens antagonist i en lysande vit kontur. Inom denna kontur ser man en tecknad scen där fem karaktärer befinner sig i en månbelyst skog med en stuga i bakgrunden. Kontrasten mellan den vita konturen och den svarta bakgrunden skapar en visuell intensitet och placerar antagonisten som en dominerande figur, med protagonistgruppen porträtterade som små figurer.

En dominerande svärta täcker bakgrunden av affischen. Svart färg är vad människoögat ser när inget ljus är närvarande eller när alla synliga våglängder absorberas. Svart färg är alltså liknande till vit färg, där alla synliga färger kombineras till en, men svart färg saknar nyans som resten av färgerna har. (Kelley, 2019) Enligt Cherry (2022) anses svart inte vara en färg, utan absorberingen av alla färger.

Inom västerländsk kultur är det mest använda symboliken för svart inom skräckgenren mörker, både fysisk och symbolisk, döden och sorg. Det är färgen för häxeri, det onda

inom människor. (Lewis, 2022). I detta fall befinner sig protagonisterna i en mörk skog under nattetid, mycket kan gömma sig i nattens mörker. Enligt Hansen (2022) är det på grund av våra förfäders dagsrytm som människan har utvecklat en motkänsla för nattetid. Våra sinnen är anpassade till dagtid, så vi får en biologisk reaktion till nattetidens mörker där våra sinnen inte längre fungerar som de skulle, så som vår syn (Hansen, 2022).

Månen är en stor uppmärksamhetsfångare i affischen. Den skiner genom träden och mörkret som annars täcker scenen. Tearle (2020) skriver om månens symbolik och hur den porträtteras i olika kulturer, religioner och mytologier. I sin text refererar Tearle till exempel till hur månen ofta länkas till "vilda, okontrollerbara krafter", så som när människor transformeras till varulvar under en fullmåne, eller hur månen tänks influera psyket. Enligt Geddes (2019) kommer ordet "lunatic" från latinska "lunaticus", med andra ord "moonstruck". Detta kommer från en tidsperiod då vi trodde att epilepsi och vansinlighet orsakades av månen, men detta har i sin tur ingen vetenskaplig bas (Geddes, 2019). Dock finns det små undersökningar (med hög variation och med bristande överenskomelser) i hur månens olika faser kan påverka människans sömn, där det visas att fullmånen kan orsaka bristfull sömn och sämre sömnkvalitet, till exempel på grund av själva månljuset (Summer, 2023).

Skogen som protagonisterna står i består även till hög grad av vintergröna växter och träd, så som vad verkar som granar och tallar. Träd som en helhet har varit en stor del av mytologi och spiritism hos människor i hundratals år. Specifikt vintergröna träd har ansetts symbolisera odödlighet och evigt liv, eftersom de inte förlorar sitt lövverk under vintern, när lövfällande träd verkar bara och döda. (Schroeder, 1992) De senare filmernas antagonist Jason Voorhees är kanske mest känd för sin förmåga att på något sätt alltid återupplivas och överleva, oavsett vad som händer honom.

Filmtiteln "Friday the 13th", som ser ut att vara målad eller inristad i träd, och underrubriken "They were warned... They are doomed... And on Friday the 13th, nothing will save them." framträder även i vitt mot den svarta bakgrunden, vilket ger en tydlig visuell närvaro. Talet "13" i filmtiteln är nästan täckt av droppande blod från kniven i antagonistsens hand ovanför.

Johnny Levanier (2019) skriver om handskrivna fonter.

The advantage of handwritten type is that it makes a design feel intimate and personal, as opposed to the geometrically precise fonts found on a computer. But designers of the horror genre show that there is a difference between a personal touch and a friendly one. (Levanier, 2019)

En aspekt med att använda ett typsnitt som ser handskrivet ut är att det står ut i massan av symmetriska, raka bokstäver och kan ta sig närmare åskådaren.

Den vita filmtiteln och underrubriken, tillsammans med den vitlysande konturen av antagonisten och den tecknade scenen, skapar stark kontrast i förhållande till den djupa svärten i bakgrunden. Dessutom bidrar den tecknade scenens ljusare inslag, såsom de protagonisterna i vita eller ljusa skjortor, till att de framträder tydligt i den mörka, månbelysta skogen.

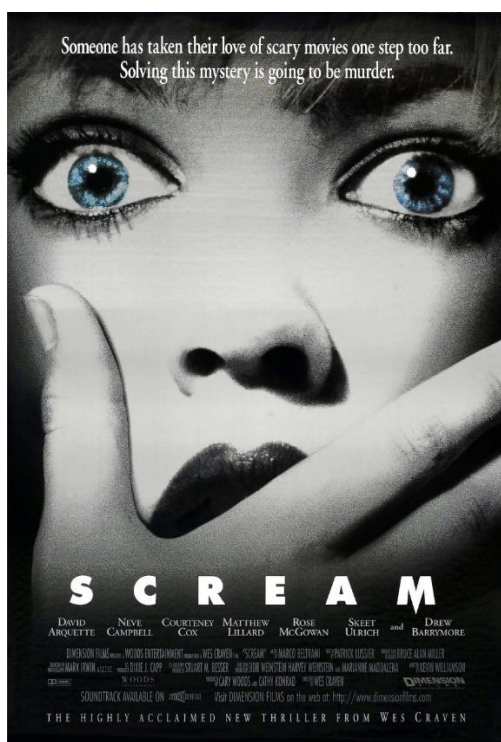
Det råder en begränsad användning av blod på affischen. Blodet kantar den vassa kniven och en ensam bloddroppe faller mot talet "13" i filmtiteln, vilket framhäver olycksbådande associationerna med fredagen den trettonde.

Talet tretton har länge associerats med otur och negativa vidskepselser, och "Friday the 13th" -filmfranchisen är definitivt en delorsak till att vantron till tretton blivit så stor i popkultur även idag. Det är dock inte lätt att peka ut varför just talet tretton, ensam eller parad med fredag, fått en så negativ konnotation. (History.com, 2017)

Många tänker på religion, och hur tretton gäster åt vid den sista måltiden, Jesus och hans tolv lärjungar av vilka Judas skulle senare svika Jesus, och BBC (u.å) skriver om hur i nordisk mytologi förstörde Loki en av asagudarnas måltider. Han var den trettonde gästen. Detta gav en tro om att ha tretton gäster betydde otur, specifikt att det uppvaktade döden. Varför just fredag blivit inblandad är även svårt att förklara, men även det kan ha kopplingar till kristendom, där Jesus korsfästes på en fredag, och det påstås att på en fredag gav Eva äpplet från Kunskapens träd till Adam. (History.com, 2017) I Storbritannien kallades fredag även till "Hangman's Day" eftersom fördömda fångar hängdes oftast på fredagar. (BBC, u.å.)

Affischen för "Friday the 13th" är en visuell komposition som lockar betraktarens uppmärksamhet genom kontrasten mellan ljus och mörker och genom små inslag av blod. Underrubriken förmedlar också en tydlig indikation på protagonisternas öde, vilket ytterligare förstärker den spänning och skräck som åskådaren förväntar.

2.3 Scream (1996, Wes Craven)



Affisch för "Scream", av en okänd designer.

Sydney (Neve Campbell) och hennes vängrupp börjar råka ut för udda telefonsamtal bestående av en rad frågor, huvudsakligen "Vad är din favoritskräckfilm?". En seriemördare i svart dräkt och vit mask och en besatthet för skräckfilmer, senare kallad Ghostface och avslöjad som dubbelmördarna Billy (Skeet Ulrich) och Stuart (Matthew Lillard), vänner av Sydney, terroriserar staden med en mängd tonåringsmord som slutar i en twist med kidnappning.

Figur 3 Affisch för "Scream", 1996 (IMDb, u.å.)

Affischen i sig är rätt enkel. På bilden syns Casey (Drew Barrymore), en karaktär ur filmen med ljusblå ögon och med sin hand över sin mun, med ett förskräckt ansiktsuttryck. Caseys ljusblå ögon står ut på grund av kontrasten mot den övriga svartvita bakgrunden, och det är som om de drar oss till att kanske försöka se efter en reflektion av vad som fått henne så uppskrämd i dem.

Affischen är i svart och vitt, men själva filmen är i färg. En orsak till detta stilistiska val kan ha varit som referens till skräckgenrens startpunkt i svartvit film. All filmproduktion har börjat i svart och vitt, och under 1990-talet när "Scream" kom ut var det redan ett utdaterat sätt att producera filmer, eftersom redan under 1930-talets slut producerades fler filmer i färg än i svartvitt (Follows, 2024). På basis av detta kunde man anta att största delen av filmaffischer var i färg under denna tidsperiod.

Det kunde ha varit en bra uppmärksamhetsfångare att se en affisch i svart och vitt. När något, en bild eller liknande, är i svart och vitt, hålls uppmärksamheten även bättre på själva innehållet, och designern behöver inte tänka för mycket på om ”det röda är för rött eller det gröna för ljusst” (Bishop, 2022). Allting är i svart och vitt, och i denna instans ger det även mera chockvärde till de ljusblå ögonen.

Eftersom en stor del av själva filmens handling har att göra med skräckfilmer och deras mest använda klichéer, kan affischen vara ett försök på en återuppringning av klassiska skräckfilmer som visades i svart och vitt. Manusförfattaren för ”Scream”, Kevin Williamson, ville ha en berättelse som var ”både hyllning och satir” av skräckfilmer som enligt honom hade dött ut efter 70- och 80-talet (Siegel, 2021).

Williamson syftar även direkt till ”Psycho” (1960) när han pratar om hur karaktären Casey, som syns på affischen, dör direkt i början av filmen, så som Marion (Janet Leigh) dör direkt i början av ”Psycho”. Som Hitchcock ville han förmedla att ”vem som helst kan dö”. (Siegel, 2021)

I wanted it to be this big, huge Janet Leigh moment. And then when she dies, you're like, "Wait a second. Wasn't she on the poster? Wait. What's going to happen next?" (Kevin Williamson, refererad i Siegel, 2021)

Caseys ögon, bland den annars svartvita affischen, har en väldigt kall blå färg. Något att lägga märke till är att Drew Barrymore, som spelar Casey Becker som syns på affischen, inte har blåa ögon (IMDb, u.å.). De som jobbat på affischen har alltså ändrat färgen på skådespelarens ögon specifikt för affischen och för att framhäva dem, och på samma föra fram ett budskap.

Enligt Lewis (2022) är blå en av de mest använda färgerna i skräckfilmer, mest som filter för att skapa en nattlig färgvärld. Natt är någonting vi ofta länkar till osäkerhet och fara, i stort sett på grund av våra förfäders rutiner som dagdjur vars sinnen adapterades till ljus för att fungera bäst, och när nattetid faller blir vår syn mycket sämre. Det är alltså frågan om en biologisk instinkt (Hansen, 2022). Färgen länkas även ofta med starka känsliga

associationer, så som sorg och depression, och genom tidigare poängen om vår biologiska avsmak mot nattetid och mörker, ångest och rädsla (Lewis, 2022).

Det finns ett klassiskt ordspråk, att vara ”blåögd”, vilket enligt Folkets lexikon (u.å.) betyder att man är naiv, godtrogen eller lättlurad. Under filmens gång verkar ingen fatta att mördaren Ghostface är någon de känner, även när bevis dyker upp.

Angående detta kan man även dra sig till Cherrys (2024) analys av blå färg. I Nordamerika anses blå färg antyda pålitlighet, så som i en person, samt i västeuropeiska länder anses blått symbolisera sanning och trovärdighet (Cherry, 2024). Detta kan ha en symbolisk antydning till hur karaktärerna i filmen blir mördade av sina vänner, som man oftast ser som pålitliga personer nära till en.

Blå finns även med i många andra ordspråk; ”Feeling blue”, ”Out of the blue”, ”Bolt from the blue”, etc. (Olesen, u.å.). Alla dessa exempel har att göra med sorg och plötslighet. Filmen handlar om mysteriet bakom mördaren Ghostface, och även andra vändningar och sorger. Karaktären vars ögon vi ser in i, Casey, dör tragiskt i början av filmen. Kanske hennes redigerade blåa ögon är i anslutning till hennes öde, och som en varning för framtiden.

Filmtiteln "SCREAM" och slagordet "Someone has taken their love of scary movies one step too far. Solving this mystery is going to be murder." är i vitt men bryter ändå mot den monokroma bakgrunden, med till exempel slagordets skrangliga font samt den vassa M-bokstaven i filmtiteln som ger en visuell association till en knivspets. Levanier (2019) poängterar att i en rad av bokstäver som följer vissa konventioner, så som en baslinje, höjd eller storlek, kan en bokstav som bryter mot dessa konventioner dra uppmärksamhet i åskådaren eftersom den direkt verkar udda och malplacerad. Även om M-bokstaven använder sig av samma typsnitt och höjd, drar det uppmärksamhet när dess mitten faller under baslinjen som resten av bokstäverna i titeln följer.

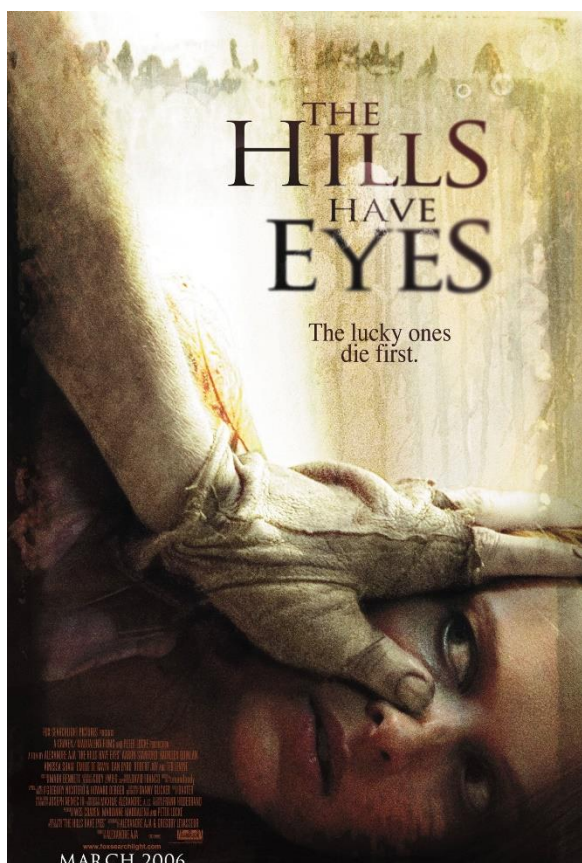
Slagordet är intressant eftersom det refererar till skräckfilmer inom själva skräckfilmaffischen, och avslöjar om ett mysterium som kommer leda till mord. Det är en direkt referens till mördaren Ghostface besättning för skräckfilmer och de klassiska

skräckfilmsklichéerna som refereras under filmens gång. Här kan man även länka till manusförfattarens vilja att skapa en skräckfilm som hyllar tidigare klassiska skräckfilmer genom satir (Siegel, 2021).

Vad som särskiljer denna affisch från tidigare analyserade verk är dess frånvaro av blod, och en total brist på varma färger, så som rött. Den håller en ren och enkel stil. I stället för att luta sig mot blodiga detaljer, betonar den skräck först och främst i minen av Casey.

Affischen är både enkel och engagerande. Dess kontrastrika design och de subtila elementen ger försmak av filmens ton och tema. Den lämnar utrymme för nyfikenhet och förväntan.

2.4 The Hills Have Eyes (2006, Alexandre Aja)



Figur 4 Affisch för "The Hills Have Eyes", 2006 (IMDb, u.å.)

Affisch för "The Hills Have Eyes", av en okänd designer.

Familjen Carter reser genom ödemarken i New Mexico i sin bil när en bensinstationsvakt (Tom Bower) informerar dem om en genväg mellan kullarna. Familjen råkar på en nedlagd statlig testplats som alla inte ännu lämnat. En grupp mutanter anfaller familjen Carter, och efter svårt kämpande för överlevnad flyr en del av familjen ödemarken med en nyfunnen rädsla för vad som gömmer sig i det tomma landskapet.

I affischen syns en smutsig beige bakgrund, nästan som om den vore gjord av gammalt papyrus-papper, med en ung

kvinn, karaktären Brenda (Emilie de Ravine) med en smutsig, handskförlagd hand som

verkar trycka ner henne mot nedre kanten av affischen. Färgvärldsmässigt påminner affischen om den första affischen som analyserades i detta arbete, ”The Texas Chainsaw Massacre”. Den är enkel, med få färger.

Mycket av filmen sker ute i ödemarken i New Mexico, och dessutom under dagtid. Beige färg associeras ofta med enkelhet, lugn och värme (Olesen, u.å.). Färgen av sand kan även beskrivas som beige, och en ödemark är oftast fylld av sand, och är varm med praktiskt taget ingenting att se, så väldigt enkelt.

Enligt Merriam-Webster (u.å.) definieras ”the simple life” eller ”det enkla livet” som ”ett sätt att leva där en person inte äger många saker eller använder många moderna maskiner och vanligtvis bor på landet”. Ljusa, beigea färgskalan på affischen kan ha och göra med ödemarken och mutanterna som familjen Carter möter, och antyda hur denna mardröm inte händer enbart nattetid.

Blakemore (2023) nämner i sitt inlägg att färgen sepia i affischer kan även spela en roll att väcka känslor av röta och förfall även om de är varma färger, detta kan fungera bra till filmer där faran gömmer sig under någonting vardagligt, i detta fall kunde det vara bilresan som börjar oskyldigt men slutar i blodspillan.

Brendas ansiktsuttryck är beaktansvärd; trots den smutsiga handen på hennes ansikte, framstår hon nästan lugn. Hon verkar inte skräckslagen eller värst rädd, men snarare missnöjsam mot handen och dess ägare. Som om hon inte riktigt visste vad som pågår.

Handen är smutsig och klädd i en söndrig läderhandske, försedd med svarta fläckar på huden och tydlig smuts under naglarna, vilket knyter bra ihop med känslan av smuts som den beigea omgivningen förmedlar. Detaljerna på handen och armen förstärker känsla av obehag och det okända, vilket är en framstående egenskap i affischens design.

Filmtiteln ”The Hills Have Eyes” och slagordet ”The lucky ones die first.” presenteras med ett tunt typsnitt. Det är värt att notera att ordet ”Eyes” i filmtiteln verkar suddigt i jämförelse med resten av titeln och slagordet. Detta ger en intressant dimension och kan ge en känsla av obehag när det känns som om ens ögon inte fokuserar korrekt.

Slagordet "The lucky ones die first." förmedlar att det kan vara bättre att inte överleva de händelser som utspelar sig i filmen än att behöva leva vidare med dess konsekvenser. Det ger betraktaren en försmak av atmosfären som förväntas i berättelsen.

Trots att affischen inte direkt förmedlar våldsscener, rör den sig bortom konventionella framställningar av blod och vapen, vilket har varit en framträdande trend i skräckfilmaffischer. I stället inriktar den sig på att väcka frågor och nyfikenhet och skapa en känsla av ovisshet. Det är genom detta subtila tillvägagångssätt som affischen skiljer sig och förmedlar sitt budskap på ett suggestivt och intrikat sätt

2.5 Lake Bodom (2016, Taneli Mustonen)



Figur 5 Affisch för "Lake Bodom", 2016 (IMDb, u.å.)

Framträdande är en skimrig grön överdel av en skalle som liknar dimma eller norrsken och sveper över en lägerplats där människor samlats kring en eld.

Affisch för "Lake Bodom", av designern Alen Grujic (IMDb, u.å.).

Ida (Nelly Hirst-Gee), Nora (Mimosa Willamo), Elias (Mikael Gabriel) och Atte (Santeri Helinheimo Mäntylä) reser till Bodom-träsket, platsen för de ökända Bodom-morden, för att hitta ledtrådar och lösa mysteriet kring morden. I stället plågas de själva av angripare under en blodfylld natt. Nora och Ida avslöjas ha planerat morden av Atte och Elias, men de själva angrips av en okänd manlig figur som lämnar endast Ida vid liv.

Affischen visar en nattlig skogsscen av vintergröna träd, med en mörk himmel

Under huvudbilden visas de fyra huvudkaraktärerna i en rad, deras ansikten delade mitt itu som om de vore rivna pappersbitar. Karaktärernas ovårdade utseende, blod, sår och okammade hår ger en bild av våld. Två av dem bär även korshalsband. De är tydligt indikerade, vilket kan betyda någon form av symbolik eller tematik som utforskas i filmen.

I filmen kommer det fram att kvinnorna som bär korshalsbanden på affischen tillsammans planerat mordet av sina vänner i Bodom-träsket. Korshalsbanden kunde alltså vara ett sätt att knyta ihop karaktärerna mera småskaligt. De skiljs åt av en manlig karaktär, en av deras offer, så designern har kanske valt att knyta samman kvinnorna genom denna symbolik.

I det nedre högra hörnet reflekteras en figur från ytan av en sjö, hållande en yxa och antagligen representerar antagonisten. Vinkeln som ljuset som antagonisten speglas i faller på sjöns yta tyder på att denne redan befinner sig i skogen bakom lägerplatsen, vilket skapar spänning kring mötet mellan antagonisten och de övriga karaktärerna.

Titeln "BODOM" är skriven med fet, vit text vars nedre del pryds av svarta siluetter av vad ser ut att vara barrträd. Detta designval knyter ihop titeln med skogsscenen i övre delen av affischen och etablerar en visuell enhetlighet.

Temat med vintergröna träd har redan gått genom i detta arbete i analysen för "Friday the 13th", när Schroeder (1992) beskriver vintergröna träd som symboler för evigt liv i många kulturer. I detta fall kan valet av träd i affischen även knytas ihop med den geografiska kontexten. Filmens händelser utspelar sig i Bodom-träsket i södra Finland, och Finland är ca 75% täckt av skog som domineras oftast av gran, tall, glasbjörk och vårtbjörk (Metsäteollisuus, 2023).

Färgmässigt använder affischen övervägande mörka nyanser och en specifik estetik för att förstärka stämningen. Skallen, som lyser svagt grönt över träden och lägerplatsen, kan ge en koppling till det gröna ljuset från norrsken, vilka är karakteristiska för Finland där Bodom-träsket ligger.

Norrskenen (Aurora Borealis) är ett fenomen där partiklar från solen träffar syre- och kväveatomer i jordens magnetfält, och när de reagerar tillsammans skapas färgerna vi ser på himlen (LAPLAND Above Ordinary, u.å.). På finska nämns norrskenen ”revontulet” som översätts direkt som ”räveldarna”. I gammal finsk mytologi trodde man att fjällrävarna sprang så snabbt genom himlen att när deras svansar rörde berg skapade det gnistor, eller att de sparkade upp snöflingor som dansade på himlen efter dem. (Hurtigruten, u.å) Dock trodde man även att det fanns en mörkare sida till norrsken, så som diverse grupper i Europa, Lista i Norge och Tlingit-folket i Alaska, som såg norrsken som ett tecken på krig, katastrof och pest (Brekke & Egeland, 1983, s. 6-9).

Lewis (2021) skriver om hur grön färg i film ofta symboliserar natur, magi samt, speciellt i skräck, fysisk sjukdom, och hur grön är något som förekommer så naturligt att när den används i något skapat av människor, känns det speciellt artificiellt. Lewis ger exempel så som ”Hereditary” (2018) och ”Green Room” (2015) som använder naturen och dess grönska för att skapa en känsla av överväldigande och isolering, hur naturen kan sluka upp vem som helst, och vad som helst kan gömma sig i den.

Grönt kan även betyda fysisk sjukdom. Grönt är oftast färgen vi associerar med spyta, snor och inälvor, samt kan man även prata om att vara ”grön om gälarna”, vilket menar att man ser illamående ut. (Lewis, 2021)

Kontrasterande mot det gröna ljuset är de fyra karaktärerna som avbildas med en svag röd ton kring dem. Detta röda sken kan tolkas som en hänvisning till blod eller som ett medvetet skapande av stark kontrast mot det kalla, gröna ljuset i deras omgivning. Rött, som en varmare färg, kontrasterar mot den kyliga belysningen och kan antyda en konflikt mellan livet inom karaktärerna och den kyliga miljön runt dem.

Ljuset kring figuren i nedre högra hörnet är även svagt rött så som kring huvudkaraktärerna, kanske för att symbolisera att detta är ett verkligt hot, inte endast en vrede från det förflutna.

Karaktärerna porträtteras mot en svart bakgrund. Som redan tidigare kommit fram är svart en vanlig färg att använda för att symbolisera döden, olycka och sorg (Lewis, 2022).

Nattetid som även representeras av mörker är ett obehagligt ämne för människan på grund av vår dagsrytm (Hansen, 2022).

Affischen fokuserar inte på många konventionella bilder av våld. Karaktärernas miner är väldigt seriösa vilket speglar atmosfären och generella humöret av filmen, men detaljer så som de blodröda skenen, sår och skuggan av antagonisten är väldigt små, och inte lätta att se vid första ögonkastet. Den tydligaste indikatorn av fara är den skimriga skallen, och även den ser man nödvändigtvis inte direkt, eller det är inte det man fokuserar på först, utan det var någonting skribenten märkte under analysen av affischen.

2.6 There's Someone Inside Your House (2021, Patrick Brice)



Figur 6 Affisch för "There's Someone Inside Your House", 2021 (IMDb, u.å.)



Affisch för "There's Someone Inside Your House", av en okänd designer.

Makani (Sydney Park) flyttar till Nebraska för att gå klart skolan. Men snart inträffar en ström av mord av en mördare klädd i verklighetstroga masker av sina offer. Mördaren avslöjas som Zach (Dale Whibley), en studerande som upplevt mobbning på grund av sin rika familj. Zach omkommer innan han kan anklaga Makani för hans brott, och Makani bestämmer sig för att kontakta sin vän hon skadat i sitt förflutna.

Färgmässigt domineras affischen av en kall mörkröd ton med inslag av orange, likt en solnedgång på sin slutraka. Solnedgången kan symbolisera att natten närmar sig, och nattens mörker, enligt evolutionär psykologi (Hansen, 2022), förstärker människors rädsla, något som gör tanken på att någon befinner sig i ens hus under natten obehaglig.

Tidigare i arbetet pratades det om röda färgens möjliga symbolik, som Lewis (2021) ser det; rött används ofta som en självklar symbol för blod och fara, vilket igen i detta fall verkar väldigt passande. Lewis (2021) skriver även tankar om orange färg och vad allt det kan betyda inom skräck. Lewis skriver bland annat att orange ofta associeras med eld i skräck, med sina fladdrande lågor. I samband med eld förknippas ofta även ritualer. Enligt Merriam-Webster (u.å.) och Folkets lexikon (u.å.) definieras ”ritual” som något man gör i en fastställd ordning eller på ett visst sätt varje gång, så som antagonisten i filmen gör med sina mord.

Lewis ger även exempel på filmer så som ”Mad Max: Fury Road” (2015) och ”Mandy” (2018) som använder orange att förmedla isolation och vansinne.

What else can we feel, at the end, but a loss of sanity? Through this, orange takes on a secondary meaning. It represents the loss of our ability to cope with the terrible world around us. It is the color of the downtrodden, the desiccated, the mad. (Lewis, 2021)

I slutet av filmen avslöjas Zachs hemlighet om att han är en mördare och sinnessjuk vilket han dolt med ansiktsmasker och, i slutet, genom att försöka lägga skulden för mordet på Makani.

Affischen visar den övre delen av Makanis ansikte som en del av den mörkröda himlen, med oroliga ögon och rufsade hår. I hennes ögon syns en svårtydd reflektion, möjligen en siluett av en person. I förgrunden finns ett hus med mörka fönster, förutom ett på övre våningen där en siluett syns. Huset står mitt på ett majsält, och himlen bakom är orange-gul. Huset centralt placerat på ett fält kan antyda isolering, och den ljusare himlen bakom det skapar en visuell separation mellan huset och avbildningen av Makani ovanför.

I själva filmen refereras både en majsabyrint och eld i olika scener. En del av Makanis historia handlar om hur hon i misstag knuffat en vän in i en brasa, och i en annan scen tänder antagonisten eld på en majsabyrint.

Huvudtiteln är skriven med ett fett typsnitt, med hårda kanter, och mitten av bokstäverna E är vässade till vassa punkter. Filmens slagord är "Everyone has a secret to die for.", vilket refererar till motivet som filmens antagonist har, vilket är att mörda människor med

mörka hemligheter de försöker gömma, och att sedan avslöja hemligheterna för allmänheten.

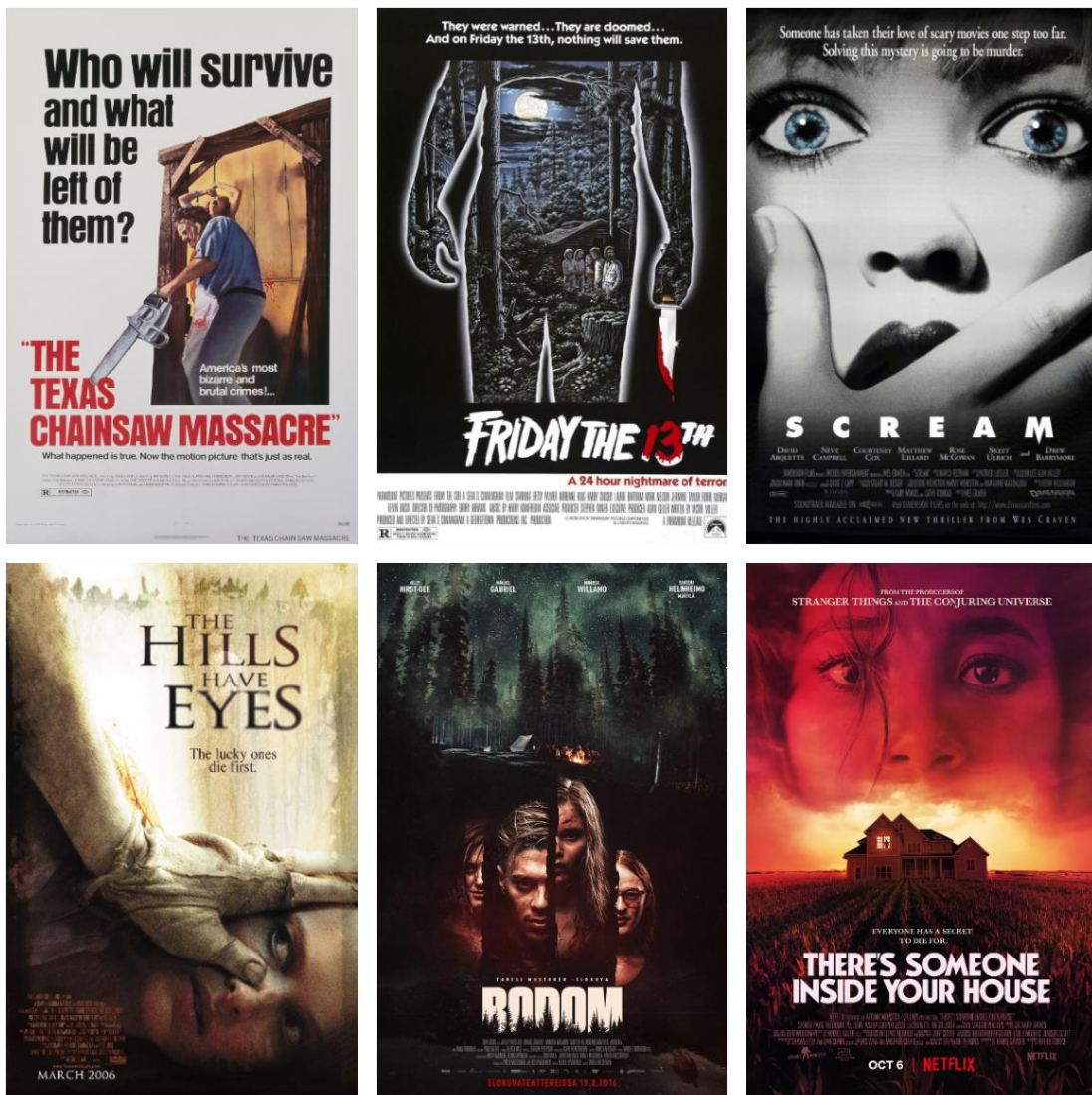
Typsnittet av titeln är enhetligt, men ändå dras uppmärksamheten till titeln. Någonting sticker ut. Specifikt bokstäverna O och E verkar tränga sig förbi resten av tecknen. E-bokstävernas mitt är slipade till vassa spetsar och en aning uppåtvända, och bokstäverna O verkar större i jämförelse med bokstäverna runt sig, så som H, U och Y. I detta fall kan man även referera till Levanier (2019) som skriver om hur små avvikelser i en rad av tecken kan fungera bra för att dra åskådarens uppmärksamhet. Även om alla bokstäver i detta fall följer ett visst utseende, gör dessa små avvikelser från det vi är vana att se i vår vardag (raka tecken som alla är skrivna i samma storlek) typsnittet anmärkningsvärt.

I jämförelse med tidigare årtiondens affischer är färgvärlden ljusare. Affischen har vissa likheter med "Lake Bodom" (2016), med en skimrande avbildning av en person, även om skepnaden i Bodom var en skalle, som framträder över en scen.

Affischen för "There's Someone Inside Your House" skapar en visuell atmosfär som antyder om spänning och hemligheter, samtidigt som den använder en palett och komposition som skiljer sig från tidigare affischerna som analyserats i detta arbete.

3 Resultat av jämförelser

I detta kapitel jämförs de analyserade affischerna med varandra. I detta kapitel gås layout, gemensamma symboler, karaktärers relationer till varandra och förändringar som skett under årtionden noggrannare igenom. Kapitlet behandlar kort även kvinnors porträttering i affischerna. Detta är i stort sett på grund av den överväldigande mängden av kvinnor som porträtteras i affischerna i jämförelse med män, och även för att hänvisa till den stora mängd forskning som gjorts om porträtteringen av kvinnor i speciellt skräckgenren.



Figur 7 Collage av de analyserade affischerna.

3.1 Färgschema

Affischerna som analyserats använder övervägande mörka toner, med undantag av "The Texas Chainsaw Massacre" och "The Hills Have Eyes", vilka är relativt ljusare och mer neutrala. "The Texas Chainsaw Massacre" utmärker sig genom högre kontrast och ett fysiskt större fokus på typografi och karaktärer. Vid jämförelse av diverse undergenren av skräckfilmsaffischer från tidigt 1970-tal noteras att flera av dem använder sig av vitt och/eller få färger, vilket troligtvis var ett estetiskt eller trendmässigt val (Original Film Art, u.å.). Särskilt för "The Texas Chainsaw Massacre", en film med låg budget, kan en enkel affischdesign förklaras.

Affischen för "The Hills Have Eyes" har en neutral, beige ton, samtidigt som den porträtterar smuts. Det föreslogs att detta färgval kan associeras med dagsljus i filmen, kontrasterande mot nattetid och mörker, eller för att illustrera röta och förfall. Å andra sidan är affischen för "Scream" initialt ljus, men genom användning av högre kontrast med hjälp av mörka vignette-likan kanter väcker den uppmärksamhet och får en mörkare ton jämfört med till exempel "The Texas Chainsaw Massacre".

Genomgående används mörka färgskalor i affischerna, med fokus på svart, grått, grönt och rött. I nyare affischer, speciellt från 2010–2020-talet, noteras en trend med mer nyanserad, rörlig färganvändning såsom norrsken och rött belyst himmel, vilket bidrar till en mera mystisk, spöklik atmosfär. Äldre affischer tenderar att använda fasta färger med mindre övergångar, där man tydligt kan se gränsen mellan till exempel karaktärer eller text och bakgrunden, vilket kan bero på produktionsmetoder eller budgetbegränsningar under filmens produktion.

Även om tonen i färgerna är övervägande mörk i samtliga affischer, skiljer sig färgerna åt. Rött verkar vara den mest gemensamma färgen för att symbolisera blod och fara. Den används i "The Texas Chainsaw Massacre" och "Friday the 13th". "There's Someone Inside Your House" har en röd himmel, vilket kan indikera fara eller blodspillan. Rött är en uppmärksamhetsfärg, vilket används effektivt i affischerna för att dra blickar till sig.

Affischerna använder färg som en lockande faktor med utstickande och ljusa färger mot mörka bakgrunder.

3.2 Symbolik

I affischerna är symbolik en framhävd metod för att framställa teman, speciellt relaterade till döden och varning. Färgsymbolik utgör en central del av denna strategi. Dessutom utnyttjas skog och natur som återkommande element i affischerna, vilket exemplifieras i "Friday the 13th" och "Lake Bodom", där skog är en betydande del av affischerna.

Affischerna har väldigt lite fysiska manifestationer av skräck, döden eller skada. Blod, fysiska skador eller vapen är få, små och oftast inte huvudsaken av affischerna, även om sådana också används en del, så som i "The Texas Chainsaw Massacre" och "Friday the 13th" där vapen visas tydligt i affischerna, eller "Lake Bodom" där karaktärerna har små skador.

I stället för att förlita sig på storslagna scener av skräck, som pölar av blod eller döda offer, fokuserar affischerna på detaljer som förstärker den skrämmande atmosfären, speciellt under senare årtionden då även den lilla mängden blod eller vapen som användes i de tidigare affischerna inte längre används. Dessa mindre detaljer kan inkludera ansiktsuttryck, färgval och andra subtila antydningar av fara, vilket bidrar till en spänd atmosfär och lockar betraktarens uppmärksamhet till vad som bör väcka rädsla.

3.3 Karaktärsymbolik

Protagonisterna lyfts oftast starkast fram i affischerna, vare det sig det är en eller en grupp av protagonister. En bred variation på sätten som protagonisterna visas i affischerna har observerats. Follows (2017) listade upp vanliga troper som många skräckaffischer använder, vilka anpassats i slasher-affischerna.

En klassisk trop i skräckfilmsaffischer som Follows nämner är "stort ansikte" där en karaktärs ansikte tar upp största delen av affischen, såsom i "Scream." "Uppradning" är då två eller flera karaktärer från filmen radas upp på affischen, vilket används i "Lake Bodom" och "Friday the 13th." "Rädd kvinna" används mest intensivt i "The Texas Chainsaw Massacre" och "Scream." Flera affischer kombinerar också två eller flera troper, såsom "Bodom" som kombinerar "uppradning" och "skalle". "Friday the 13th"

kombinerar "uppradning", "siluett" och "byggnad" medan "The Hills Have Eyes" använder både "rädd kvinna" och "hand" troperna.

Karaktärernas ansiktsuttryck varierar även mellan affischerna, där majoriteten visar neutrala uttryck som visar oro och obekvämheter. I affischerna för "The Texas Chainsaw Massacre" och "The Hills Have Eyes" är protagonisten i direkt fara eller kontakt med antagonisten, medan i resten av affischerna antyds fara indirekt genom protagonisternas ansiktsuttryck och fysiska skador.

I flera av affischerna framställs antagonisten eller mördaren i en fysiskt mindre roll. Till exempel i "Lake Bodom" där den antydda antagonisten är en skugga i nedre högra hörnet, medan i "There's Someone Inside Your House" är den antydda antagonisten en liten fläck i ett fönster. I "Scream" visas inte antagonisten alls i affischen, i stället domineras den helt av Casey. Den enda affischen där antagonisten visas i sin helhet är för "The Texas Chainsaw Massacre", där Leatherface är i förgrunden. I "Friday the 13th" visas endast en siluett av antagonisten, där de ändå är i en viss dominerande position där siluetten omger gruppen av protagonister. I "The Hills Have Eyes" visas endast en av antagonistens armar. Detta visar på en tendens inom filmaffischer att placera antagonisten i en mindre framträdande position eller att helt utesluta deras närvaro, vilket kan bidra till en förhöjd känsla av rädsla, då man inte direkt vet vad eller vem man borde vara rädd för. Så som i "Scream", vet man inte vem eller vad det är som fått Casey så uppskrämd, vilket väcker mysterium och hoppeligen en vilja att ta reda på vem angriparen är.

Uteslutandet eller mindre rollen av antagonisten i affischerna kan alltså vara en rent praktisk marknadsföringstaktik.

3.3.1 Porträttering av kvinnor

Forskning inom skräck innehåller ofta ämnen om kvinnors porträttering inom genren. I detta kapitel går de noterade porträtteringarna av kvinnor i de analyserade slasher-affischerna kort genom.

Mest kvinnor föreställs i affischerna, med nio kvinnor och fem män kombinerat i alla analyserade affischerna.

Wellman A., Meitl, M., & Kinkade, P., (2020) beskriver slasher-filmers relation till kvinnor som märkvärdig. Av alla filmgenren kännetecknas just skräckgenren, inklusive slasher-undergenren, för sin mängd av kvinnor med mycket skärmtid och repliker jämfört med män. På samma gång som kvinnor ofta har en stor roll att spela i slasher-filmer, föreställs kvinnor oftast i stereotypiska och förnedrande roller. Kvinnor sexualiseras i filmerna, och oftast blir dessa kvinnor straffade för detta genom våld och mord emot dem. Män i slasher-filmer skall i sin tur vara som något männen i publiken skall kunna relatera till. En stor andel av både publiken och produktionen av slasher-filmer består av män, och därför är tillfredsställelsen av manliga perversioner viktigt; för att hålla majoritetpublikens uppmärksamhet. (Wellman et al., 2020)

I själva affischerna porträtteras nästan inget direkt sexualiserande. Kvinnorna är alla fullt klädda, i affischerna sker inga direkta sexuella akter eller något antydande om sex.

I affischen för "Lake Bodom" skiljer sig kvinnoporträtteringen i form av ansiktsuttryck där en av kvinnorna verkar le smått. Detta är en av de få instanser där en kvinna i affischerna visar annan känsla än rädsla eller oro. Filmen skiljer sig åt från resten också på grund av att kvinnorna till dels är antagonister, då resten av filmerna har enbart eller mestadels manliga antagonister.

Även i affischen för "Friday the 13th" är antagonisten av filmen en kvinna, men på affischen har antagonisten utseendet av en maskulin figur, i och med kroppsbyggnaden och relationen mellan kroppsdelar.

I Wellman et al. (2020) forskning om kvinnornas porträttering i slasher-filmer förekommer väldigt få instanser av kvinnliga antagonister, endast 13 (mot 204 offer eller potentiella offer och 34 hjälte-karaktärer). I jämförelsen var kvinnliga antagonister mycket mindre sexualiserade eller annars brutaliserade än deras protagonist-motparter. Kvinnliga antagonister porträtterades som starka men kraftigt bristfälliga med våldsamt beteende.

I "Friday the 13th" verkar en av protagonistkvinnorna försöka gömma sig bakom en av protagonistmännen vilket kan vara en pekning mot "den rädda kvinnan som väntar på en

man att rädda henne”, men det kan även endast indikera kvinnans och mannens relation till varandra, så som ett förhållande.

I ”The Hills Have Eyes” trycks protagonistkvinnan Brenda mot nedre kanten av affischen av en arm, antytt att höra till en antagonist. Wellman et al. (2020) drar likheter mellan domination och brutalisation av kvinnor inom slasher-filmer och pornografiskt material.

I ”Scream” ser man en klassisk porträttering av “rädd kvinna”-tropen. Även om affischen i sig inte porträtterar eller antyder något sexuellt, kan den rädda kvinnan även dras genom kammen som Wellman et al. (2020) skrivit.

Det finns även väldigt lite forskning som säger att kvinnor har större sannolikhet att dö i slasher-filmer än män, även om något vi starkt relaterar med slasher-filmer är kvinnliga offer. Cowan och O’Brien (1990) hittade i sin forskning om dödligheten inom slasher-filmer att kvinnor inte hade en märkvärdigt större eller mindre chans att dö eller överleva mördaren än män. Forskningen föreslår att orsaken till att vi så ofta tänker på kvinnliga offer när vi pratar om slasher-filmer är för att så många av de populäraste slasher-filmerna har scener där en kvinna dör, och på grund av själva filmens popularitet har scenen blivit ikonisk och något vi associerar med slashers. En annan orsak kunde ligga bakom “ridderlighet” och kvinnornas socialt beskyddade status. När en kvinna dör anses det mera framträdande och kan göra scenen mera minnesvärd.

3.4 Layout

Affischerna använder negativt utrymme flitigt. Negativt utrymme är utrymmet kring ett objekt i design som är tomt, även kallad vitt utrymme (Deguzman, 2022). Även om affischerna innehåller mycket, blir det ändå tomrum mellan element som hjälper ögat att ta in hela affischen och färdas framåt. Affischerna är inte trånga, designers har använt mera minimalistiska tillvägagångssätt. Negativa utrymmen är i stort sett färgade eller annars designade så att de blir en del av en större helhet som täcker affischen, så som i "There's Someone Inside Your House" och "Lake Bodom", där tomrummet är en del av den röda himlen eller flyter in i svarta natten i skogsscenen. "The Texas Chainsaw Massacre" och "Friday the 13th" skiljer sig från resten i detta, eftersom deras negativa utrymmen består

av endast en enfärgad bakgrund som i princip inte tillägger något i själva affischerna eller deras element. Gränserna mellan bakgrunden och bilder och text är väldigt tydliga i båda affischerna. Bakgrundsfärgerna, i detta fall svart och vit, formar en tomhet som inte flyter in i någonting.

Typografin är oftast speciellt stiliserad för att passa in med atmosfären av affischen. "Friday the 13th" har ett typsnitt som får titeln att se ut som den vore inristad i träd. Bokstaven M i "Scream" har en vass spets mitt i som påminner om spetsen av en kniv. "Lake Bodom" pryds av siluetter av träd, inbäddade längs med nedre kanten av titeln. I titeln för "There's Someone Inside Your House" märker man till exempel den vassa mittlinjen på bokstäverna E. "The Hills Have Eyes" har ett enklare, smalare typsnitt men det är även stiliserat, till exempel ordet Eyes som är ofokuserat, troligen med en ironi, och betonat orden Hills och Eyes genom att förstora dem. "The Texas Chainsaw Massacre" är den enda av affischerna som använder ett vanligt fett typsnitt utan dekorationer eller speciella stilistiska tillägg, och som har samma betoning och storlek genom all text. I detta fall kan designen försöka bidra till stora nyhetsrubriker eller varningar som är designade för att väcka uppmärksamhet.

Filmtitlarna är oftast större i storlek än slagord eller annan text. Mestadels ligger titeln av filmen lågt ner på affischen, inom den lägsta tredjedelen av affischen, medan mitten- och överdelarna av affischerna består oftast av scener, karaktärer eller slagord. Undantag finns i "The Texas Chainsaw Massacre" och "The Hills Have Eyes"; i "The Texas Chainsaw Massacre" ligger filmtiteln på den lägre delen av affischen, men är storleksmässigt mindre än ett av slagorden, "Who will survive and what will be left of them?", och i "The Hills Have Eyes" lyfts titeln upp till högsta delen av affischen. I båda instanserna är titlarna inte heller centrerade på affischen eller inom sig själva som det är i andra affischerna. Osymmetrin och dessa varierande storlekar och placeringar kan ha dragit till sig uppmärksamhet om andra affischer använt sig mera av de mönster som de andra affischerna faller in i.

Karaktärernas plats och storlek har stor variation mellan affischerna. Oftast är karaktärerna som visas i filmen i stor roll i affischerna, antingen fysiskt stora, så som i "Friday the 13th" eller "Scream", eller i ett centralt läge eller uppmärksammade på ett sådant sätt

som drar uppmärksamhet till sig, så som i "Lake Bodom" eller "The Hills Have Eyes". Inom de valda affischerna finns inget desto tydligare läge som skulle användas mest, alla de analyserade affischerna porträtterar karaktärerna, både protagonisterna och antagonisterna, på varierande sätt, lägen och storlekar. Det som knyter dem ihop är att karaktärerna spelar en stor roll i affischerna, på diverse men viktiga sätt.

3.5 Utveckling

Affischerna från 70- och 80-talet har ett mera tecknat utseende, eftersom de troligen skapats med äldre printtekniker, så som litografisk print eller offsettryck. Detta innebär att en konstnär eller designer först tecknar affischen för hand som sedan återskapas för distribution. Denna metod kan vara en delorsak till olikheterna i till exempel användningen av negativt utrymme mellan speciellt "The Texas Chainsaw Massacre" och "Friday the 13th" och resten av affischerna, då tryck- och skapar-konsten var olika än de digitala konsterna i dag. "The Texas Chainsaw Massacre" från 70-talet har fetare och rakare typsnitt, medan "Friday the 13th" från 80-talet redan börjar få mera stilistiskt typsnitt.

Av de utvalda affischerna är de från 70- och 80-talet även de enda som direkt använder blod, även om det är i små mängder. De avbildar även direkt vapen, som de nyare affischerna inte gör. Från och med 90-talet i affischerna övergår bilderna från tecknade till fotografier och färgerna får mer nyans i sig.

Teknologin tog stora kliv framåt under 90-talet när datorer kunde stödja bättre program och blev mer tillgängliga för publiken, något som kunde ha påverkat även affischdesign. Till exempel släpptes Adobes Photoshop den 19 februari 1990. (Computer History Museum, u.å.) Affischerna från 90-talet framåt använder färger på olika sätt än de tidigare analyserade affischerna, med mer flytande, gradient-likade färger och övergångar, samt mindre direkta gränser mellan färger och element.

Typsnitten blir tunnare och mer stilistiska, inte längre endast raka och feta, utan skrangligare och mera stilistiska. Tydligt mera tid satsas på att skapa unika typsnitt som reflekterar filmernas teman.

Protagonistkaraktärerna blir mer i fokus i de senare affischerna. I "The Texas Chainsaw Massacre" och "Friday the 13th" är protagonisterna fysiskt mindre än antagonisten. I "The Texas Chainsaw Massacre" göms protagonisten Pamela nästan helt bakom Leatherface, och i "Friday the 13th" smälter protagonistgruppen nästan helt in i den större skogsmiljön, och är dessutom avbildade innanför antagonistens siluett. Från och med "Scream" är protagonisterna mer i fokus. De ockuperar en nyckelroll eftersom de är så tydligt synliga, de flesta tar upp hela eller största delen av affischernas yta, och uppmärksamheten dras till deras ansiktsuttryck. Antagonisterna visas i form av skuggor och delar av kroppen och är inte längre huvudämnet i affischerna, utan förvandlas till mera mystiska, formlösa karaktärer i bakgrunden.

4 Slutsatser av resultaten

I undersökningen har jag strävat till att besvara forskningsfrågan ”hur använder affischer för slasher-filmer visuella element för att skapa stämning?”. I detta kapitel klargörs de svar som hittats genom analyserna av sex slasher-filmaffischer.

Ett simplificerat svar till frågan lyder att affischerna använder visuella element väldigt symboliskt för att skapa stämning.

Färg är en central komponent som affischerna utnyttjar för att förmedla känslor som spänning och skräck. Mörka färger, särskilt svart och dess nyanser, kombineras ofta med rött och dess undertoner, vilket tydligt framgår i de undersökta affischerna. Dessa färgkombinationer, inklusive varningsfärger som rött för att väcka åskådarens uppmärksamhet och associera med blod och fara, samt grönt för att förmedla natur eller sjukdom, är prominenta i affischerna. Även neutrala färger som beige kan bära undertoner av isolation och förfall i vissa omständigheter. Röd färg var en förenande faktor i nästan alla affischer som analyserades. Där alla affischer kunde variera starkt i deras layout, typografi och ton, kunde man oftast hitta röd färg i olika porträtteringar.

Karaktärerna utgör huvudelementen i affischerna och tar upp mest utrymme. Protagonisterna framställs vanligtvis tydligast och deras ansiktsuttryck och kroppsspråk används för att kommunicera känslor och deras roll i filmen. Antagonisterna, å andra sidan, visas oftast som ansiktslösa eller maskerade angripare eller helt enkelt utelämnas från affischerna eller har en storleksmässigt liten roll i affischen. I stället porträtteras de som skuggor och siluetter som smyger omkring, gömda från både åskådarens och protagonisternas ögon.

Kvinnor dominerar affischerna när det kommer till mängd, och det är mestadels deras ansiktsuttryck, kroppsspråk och ofta intensiva ögonkontakt med åskådaren som förmedlar mycket känslor. På affischen för ”Lake Bodom” är det kvinnorna med korshalsband varav en ler smått mot åskådaren som man lägger märke till i raden av karaktärer, och i affischerna för ”The Texas Chainsaw Massacre”, ”Scream” och ”There’s Someone Inside Your House” är man direkt i kontakt med starka känslor via kvinnorna på affischerna. Här bör man notera att i de analyserade affischerna förekommer få instanser där män och kvinnor porträtteras tillsammans, eller där män visas ensamma eller tydligast, så det vore

instabilt att dra slutsatser om hur män eller män och kvinnor tillsammans exakt jämförs i slasher-affischer på basis av denna undersökning.

I en kort konceptualisering av kön inom affischerna kom det fram att även om kvinnor har blivit en sorts stapel inom skräck-genren, speciellt i slasher-filmer, och man oftast tänker på scener där kvinnor, var de sedan oanständiga under filmen eller inte, mördas eller angrips, är överlevnadschanserna inte signifikant olika mellan könen enligt forskning. Trots detta porträtteras kvinnor oftast i en roll av rädsla och sårbarhet, vilket kan locka den manliga åskådargruppen som möjligtvis finner nöje i att se kvinnor i nödsituationer.

Typografin på affischerna är vanligtvis anpassad för att passa filmen och används för att skilja sig från andra typer av text. Små detaljer i typsnitt används för att skapa variation och unika drag. Speciellt efter 1980-talet börjar nya sorters typsnitt med ändringar i små detaljer dyka upp. Under 1970–80-talen användes större typsnitt för att dra uppmärksamhet, likt en nyhetsrubrik.

Affischerna är sällan explicit grafiska. Man hade tänkt sig att blodspillan, lik och vapen skulle användas rejält i affischerna, eftersom det oftast är dessa teman som slasher-filmer kapitaliserar på. Affischerna använder dock mycket mera subtila element som ansiktsuttryck, färgkontraster och omgivning för att skapa atmosfär som ändå drar till sig. Symboliken i affischerna kan vara även svår att uppfatta vid första anblicken, ta till exempel vintergröna träden i ”Friday the 13th”, blåa ögonen i ”Scream” eller norrskenen i ”Lake Bodom”. Men dessa detaljer kan ge en djupare mening när den betraktas tillsammans med hela bilden och speciellt med kontexten av själva filmen.

Generellt sett har affischernas design och använda element förändrats över årtiondena. Den mest tydliga förändringen är övergången från tecknade bilder till fotografier mellan 1980- och 1990-talet. Teknologiska framsteg, som lanseringen av Photoshop 1990 (Computer History Museum, u.å.), har påverkat designen och layouten av affischerna då program och möjligheter för digitalt skapande blivit mera tillgängliga. Färger och layout har blivit mer flytande, det finns mindre gränser mellan element så som färger, bakgrund och karaktärer. Karaktärerna, särskilt protagonisterna, har fått en mer framträdande plats på

affischerna medan antagonistens roll har minskat till mer subtila och anonyma framställningar. Typografin blir kreativare och krymper även i storlek, tid som spenderats till detaljer och att bygga känsla uppskattas mera än fysiskt stora titlar och slagord.

Under analyserna framkom det även svårigheter i att objektivt analysera symbolerna i affischerna. Detta kan i stora drag bero på människans naturligt subjektiva attityd.

I boken "Design Elements: Color Fundamentals" (2012), påpekar Sherin en koppling mellan färg och kultur och hur geografiska och kulturella faktorer kan påverka vår uppfattning av färger och de associationer de bär med sig. Vidare poängterar Sherin att vetenskapliga försök att förutsäga mänskliga reaktioner på färggrupper kan möta utmaningar på grund av naturliga variationer i perceptionen samt individers tendens att anpassa sina känslor till tidigare erfarenheter och förväntningar, som kan vara formade av ålder, kön, kultur eller geografisk plats.

One of the biggest problems with using science to come up with a way to predictably affect viewers' behavior is that there are natural variations in people's perception. Another issue is that we often try to match our feelings to previously held expectations. These associations are based on prior experience and may be the result of age, gender, culture, or geography and they can get in the way when trying to isolate people's responses to color groupings (Sherin, 2012, s. 79)

Denna problematik kan anpassas på olika områden inom grafisk design, inklusive användningen av objekt, figurer och färger. Detta knyter även ihop med vad Manning och Cullum-Swan (1994) skrivit om semiotik, hur tolkningen av tecken beror på betraktarens perspektiv, och detta perspektiv formas genom personliga upplevelser som en person går genom. Ytterligare problem kan uppstå när olika källor och discipliner inom grafisk design kan erbjuda varierande tolkningar och råd gällande symbolik beroende på deras specifika ämnesområde eller bransch. Källor inom arkitektur, mode och webbdesign kan ange totalt olika tolkningar till exempel till färgen vit.

Enligt Walker (2017) är forskningen inom grafisk design och dess sociala påverkan också bristfällig och ofta hamnar den i skuggan av andra områden såsom service- eller informationsdesign.

Walker (2017) anser att grafisk design är ett väldigt brett ämne i sin helhet; den innehåller bland annat arbete med illustration, fotografi, kod, skriveri, redigering, och dessa individuella områden innehåller även disciplin, problemlösning, planering, engagemang, samt visuellt och användningsomständighetsmässigt omdöme.

Under grafisk design faller även ett överflöd av undergrenar, såsom typografi, bok- och tidsskriftsdesign, varumärkesplanering, interaktiv design, osv. (Walker, 2017)

Möjligtvis på grund av denna bredd blir forskning av grafisk design som en helhet i skuggan av andra grenar så som service, information och erfarenhet, ofta utan en plats i strålkastaren eftersom den ofta anses som en tilläggsdel i ett större projekt, i stället för som en väsentlig komponent. (Walker, 2017)

Undersökningen visar att affischer för slasher-filmer använder sig av en rad symboliska och visuella element för att skapa stämning som lockar ögat. Dessa element kan kort sammanfattas till färger, vars semiotiska betydelse kan vara svår att avgöra från första ögonkastet men som bidrar mycket till generella stämningen av affischen som får människor att se på affischen i första hand, fysiska manifestationer och objekt som människosinnet förknippar direkt med fara; dessa kan vara vapen, blod och avbildningar av till exempel skallar, och de porträtterade karaktärernas miner och kroppsspråk; detta kan vara i form av skräckslag, orolighet eller misstänksamhet, eller en skugga eller siluett av antagonisten som döljer sin identitet eller gömmer sig inom affischen. Resultaten kan förvåna en när man väl läser sig in i dessa användningar.

Genom att analysera affischerna över olika årtionden kan man även se tydliga förändringar i design, layout och presentation av karaktärer, vilket ger insikt i utvecklingen av genren och dess visuella representation medan trender, design principer och åskådarnas nöjespunkter växlar och förändras.

5 Diskussion

Under analyserna kom mycket information fram, och även några oväntade svar till frågeställningen. När jag tänker på slasher-filmer, ser jag oftast vissa element och drag framför mig som för mig själv representerar vad en slasher-film är. Under analyserna kom det särskilt ofta fram hur designers leker med idén av skräck på olika sätt, och på hur många olika sätt känslor och stämning kan framkallas. Där jag i början av arbetet förväntade mig scener av blod och våld fann jag i stället renlighet och enkelhet, och stämningen av skräck var gömd i de mindre detaljerna av affischerna. Även i denna form framkallade affischerna en aura av förväntan. Efter analyserna var det mycket klarare att dessa verkligen är affischer för slasher-filmer, även om de direkt inte motsvarade mina första förväntningar.

Den semiotiska delen av analyserna hjälpte att klargöra dessa detaljer av skräck som befann sig i affischerna, och under analysernas gång blev det även lättare och snabbare att hitta, känna igen och analysera elementen eftersom man visste var och vad man skulle leta efter. Även om semiotiken var väldigt intressant och givande för arbetet, framkom det även problem i det. Denna problematik ligger i att individens uppfattning av dessa symboler i hög grad påverkas av personens unika uppväxtmiljö, inklusive geografisk plats, kulturell och religiös bakgrund samt interaktioner med olika människor under livets gång, så som konstaterades i resultaten.

Jag inser att arbetet är nerskalat till en begränsad mängd affischer från slasher-genren, vilket har en inverkan på mångfaldigheten av affischerna samt hur slutsatser kan dras på basis av arbetet. Vissa av de valda affischerna som analyserades i detta arbete gav inte heller lika stor mängd eller kvalitativt lika djupgående resultat som andra. Generella drag av hur slasher-affischer kan använda symbolik inbakade i sina visuella element för att skapa atmosfär och stämning kan identifieras genom detta arbete, samt kan en mera generell och simplificerad tidslinje om hur affischerna kan ha sätt ut under åren skapas. För att uppnå mer väldefinierade, mångfaldiga och stadigare resultat är det önskvärt att analysera ett större antal affischer från varje årtionde mera ingående, och inte bara de mest framträdande affischerna utan affischer med diverse rankningar, samt att möjligtvis jämföra dem med andra genren av filmaffischer, undergenren av skräck eller diverse olika

genren utanför det, för att få en mer representativ bild av designen som gått in i skapandet av affischerna.

Tidigare forskning av slasher-filmaffischer är också begränsad, vilket indikerar ett behov av ytterligare studier inom detta område. Genom kontinuerlig forskning kan man identifiera trender, förstå populära designval och analysera deras effekt på publikens reaktioner. Detta kan inte bara vara användbart för principer inom design, utan också för marknadsföring och för att upptäcka och motverka eventuellt skadliga tendenser, som brist på mångfald eller inkludering, inom designen.

6 Källor

- A. Brekke & A. Egeland. (1983). *The Northern Light: From Mythology to Space Research* (1 uppl.). Springer Verlag Berlin Heidelberg.
- Aja, A. (Regissör). (2006). *The Hills Have Eyes* [Kullarna Har Ögon] [Film]. Craven-Maddalena Films, Dune Entertainment, Major Studio Partners.
- BBC Newsround. (2023). *Friday 13th superstitions and history: Why is it believed to be unlucky?* BBC. <https://www.bbc.co.uk/newsround/16543009>
- Bishop, B. (2022). *Why Black and White Makes Horror So Much Scariet*. CBR. <https://www.cbr.com/black-and-white-horror-movies-better-scariet/>
- Blakemore, A. (2020). *Colour me curious: The language of colour in film posters*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/colour-me-curious-language-film-posters-adam-blakemore>
- Blakemore, A. (2023). *The colour of fear: Exploring horror colour palettes in film posters*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/colour-fear-exploring-horror-palettes-film-posters-adam-blakemore>
- Brice, P. (Regissör). (2021). *There's Someone Inside Your House* [Det är någon i ditt hus] [Film]. Netflix, Atomic Monster, 21 Laps Entertainment.
- Cherry, K. (2023). *How White Impact Moods, Feelings, and Behaviors*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-white-2795822>
- Cherry, K. (2022). *The Color Psychology of Black*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-black-2795814>
- Cherry, K. (2024). *The Color Blue: Meaning and Color Psychology*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815>
- Computer History Museum. (u.å.). *Timeline of Computer History*. <https://www.computerhistory.org/timeline/1990/>
- Cowan, G & O'Brien, M. (1990). Gender and Survival vs. Death in Slasher Films: A Content Analysis. *Sex Roles*, 23 (3-4), 187-196. <https://doi.org/10.1007/BF00289865>
- Craven, W. (Regissör). (1996). *Scream* [Skrik] [Film]. Dimension Films, Woods Entertainment.
- Cunningham, S. (Regissör). (1980). *Friday the 13th* [Fredagen den 13:e] [Film]. Paramount Pictures, Georgetown Productions Inc., Sean S. Cunningham Films.

- Deguzman, K. (2022). *What is Negative Space — Definition, Examples in Art & Film*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-negative-space-definition/>
- Dictionary.com. (u.å.). *BLUE-EYED Definition & Meaning*. <https://www.dictionary.com/browse/blue-eyed>
- Exaktatut+. U.å. *Vad är offsettryck? Exakta*. <https://exaktaprint.se/vad-ar-offsettryck>
- Film/Art Gallery. (u.å.). *1970S Movie Posters*. <https://filmartgallery.com/collections/1970s-movie-posters?page=2>
- Folkets lexikon. (u.å.). *Ritual*. <https://folkets-lexikon.csc.kth.se/folkets/#lookup&ritual>
- Follows, S. (2017). *The handful of tropes used by most horror movie posters*. Stephen Follows. <https://stephenfollows.com/handful-tropes-used-horror-movie-posters/>
- Follows, S. (2024). *When did colour films eclipse black-and-white films?* Stephen Follows. <https://stephenfollows.com/when-did-colour-films-eclipse-black-and-white-films/>
- Fussell, G. (2023). *Movie Poster Design 101: The Anatomy of a Movie Poster*. EnvatoTuts+. <https://design.tutsplus.com/articles/movie-poster-design-101-the-anatomy-of-a-movie-poster--cms-35852>
- Geddes, L. (2019). *The mood-altering power of the Moon*. BBC. <https://www.bbc.com/future/article/20190731-is-the-moon-impacting-your-mood-and-wellbeing>
- Guffey, E. (2014). *Posters*. Reaktion Books Ltd.
- Hansen, N. (2022). *Därför är vi rädda för mörkret*. Illustrerad Vetenskap. <https://illvet.se/fortiden/evolution/varfor-ar-vi-radda-for-morker>
- History.com Editors. (2021) *Friday the 13th—Origins, History & Superstition*. HISTORY. <https://www.history.com/topics/folklore/friday-the-13th>
- Hooper, T. (Regissör). (1974). *The Texas Chain Saw Massacre* [Texas motorsågsmassaker] [Film]. Vortex.
- Hurtigruten. (u.å.). *History of the Northern Lights: myths and legends*. <https://global.hurtigruten.com/inspiration/experiences/northern-lights/myths-legends/>
- IMDb (u.å.). *Drew Barrymore*. <https://www.imdb.com/name/nm0000106/>

- IMDb. (u.å.). *There's Someone Inside Your House* (2021).
https://www.imdb.com/title/tt8150814/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_thers%2520someone
- IMDb. (u.å.). *Friday the 13th* (1980). https://www.imdb.com/title/tt0080761/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_friday%2520the
- IMDb. (u.å.). *Lake Bodom* (2016). https://www.imdb.com/title/tt3743042/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_6_nm_2_q_lake%2520bodom r
- IMDb. (u.å.). *Scream* (1996).
https://www.imdb.com/title/tt0117571/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_scream
- IMDb. (u.å.). *The Texas Chain Saw Massacre* (1974).
https://www.imdb.com/title/tt0072271/?ref=ttvi_tt
- IMDb. (u.å.). *The Hills Have Eyes* (2006).
https://www.imdb.com/title/tt0454841/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_q_the%2520hills
- Kelley, T. (2024). *black*. Britannica. <https://www.britannica.com/science/black-color>
- Kench, S. (2021). *The Slasher Film—Definition, Characters, Villains & Tropes*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-slasher-film-definition/>
- LAPLAND Above Ordinary. (u.å.). *Northern Lights & Aurora Borealis*. House of Lapland. <https://www.lapland.fi/visit/about-lapland/northern-lights/>
- LAPLAND Above Ordinary. (u.å.). *Dark Side of the Auroras – legends & myths*. House of Lapland. <https://www.lapland.fi/visit/only-in-lapland/lapland-northern-lights-myths-auroras/>
- Levanier, J. (2019). *Typography lessons from the horror genre*. 99designs. <https://99designs.com/blog/design-history-movements/typography-lessons-from-the-horror-genre/>
- Lewis, S. (2022). *The Meaning of Black in Horror*. Slow Burn Horror. <https://slowburnhorror.com/2022/03/17/the-meaning-of-black-in-horror/>
- Lewis, S. (2022). *The Meaning of Blue in Horror*. Slow Burn Horror. <https://slowburnhorror.com/2022/01/07/the-meaning-of-blue-in-horror/>
- Lewis, S. (2021). *The Meaning of Green in Horror*. Slow Burn Horror. <https://slowburnhorror.com/2021/11/22/the-meaning-of-green-in-horror/>
- Lewis, S. (2021). *The Meaning of Orange in Horror*. Slow Burn Horror. <https://slowburnhorror.com/2021/10/15/the-meaning-of-orange-in-horror/>

- Lewis, S. (2021). *The Meaning of Red in Horror*. Slow Burn Horror.
<https://slowburnhorror.com/2021/09/24/the-meaning-of-red-in-horror/>
- Lewis, S. (2022). *The Meaning of White in Horror*. Slow Burn Horror.
<https://slowburnhorror.com/2022/04/01/the-meaning-of-white-in-horror/>
- Manning, P. K. & Cullum-Swan, B. (1994). Narrative, Content, and Semiotic Analysis. I Denzin, K. N. & Lincoln, Y. S. (Red.), *Handbook of Qualitative Research*. (1 uppl., s. 463-477). SAGE Publications, Inc.
- McDaniel, K. (2021). *Collecting Movie Posters*. IVPD – International vintage poster dealers association. <https://www.ivpda.com/collecting-movie-posters/>
- Merriam-Webster. (u.å.). *Definition of PROTO-*.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/proto->
- Merriam-Webster. (u.å.). *Definition of RITUAL*.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/ritual>
- Merriam-Webster (u.å.) *Definition of THE SIMPLE LIFE*.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/the+simple+life>
- Metsäteollisuus. (2023). *Facts about Finnish forests*.
<https://www.metsateollisuus.fi/newsroom/facts-about-finnish-forests>
- Mustonen, T. (Regissör). (2016). *Lake Bodom* [Bodom träsk] [Film]. Don Films, Münchenhausen Productions.
- Olesen, J. (u.å.) *Beige Color Meaning: The Color Beige Symbolizes Simplicity and Comfort*. Color Meanings. <https://www.color-meanings.com/beige-color-meaning-the-color-beige/>
- Olesen, J. (u.å.). *Blue Color Meaning: The Color Blue Symbolizes Trust and Loyalty*. Color Meanings. <https://www.color-meanings.com/blue-color-meaning-the-color-blue/>
- Original Film Art. (u.å.). *1970S HORROR*.
https://www.originalfilmart.com/en-eu/collections/1970s-horror?filter.p.m.custom.year=1970s&filter.p.m.custom.genres=Horror+%26+Suspense&sort_by>manual
- Parker, J. (2011). *Creating The Friday the 13th 1980 Poster*. Friday The 13th.
<http://www.fridaythe13thfranchise.com/2011/02/creating-friday-13th-1980-poster.html>
- The Poster Collector (2017). *How Has The Evolution Of Film Impacted Movie Poster Design*. <https://postercollector.co.uk/blog/how-has-the-evolution-of-film-impacted-movie-poster-design/>

- Rosa, A. & Eschholz, P. (2012). *Models for writers: Short essays for composition* (11 uppl.). University of Vermont. Bedford/St. Martin's.
- Sherin, A. (2012). *Design Elements, Color Fundamentals*. Rockport Publishers.
- Siegel, M. (2015). *Design Contest: What's the Secret to 1980s Movie Posters?* SitePoint. <https://www.sitepoint.com/design-contest-whats-secret-1980s-movie-posters/>
- Siegel, A. (2021). *Your Favorite Scary Movie: The Oral History of 'Scream'*. The Ringer. <https://www.theringer.com/movies/2021/12/20/22840882/scream-oral-history-wes-craven-neve-campbell-drew-barrymore>
- Summer, J. & Peters, B. (2021). *Do Moon Phases Affect Your Sleep?* Sleep Foundation. <https://www.sleepfoundation.org/how-sleep-works/do-moon-phases-affect-sleep>
- Tearle, O. (2020). *The Curious Symbolism of the Moon in Literature and Art*. InterestingLiterature. <https://interestingliterature.com/2020/12/moon-symbolism-poetry-mythology/#>
- The Metropolitan Museum of Art. (u.å.). *Lithograph*. <https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/drawings-and-prints/materials-and-techniques/printmaking/lithograph>
- Walker, S. (2017). Research in Graphic Design. *The Design Journal*, 20(5), 549–559. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1347416>
- Wellman, A., Meitl, M., & Kinkade, P. (2020). Lady and the Vamp: Roles, Sexualization, and Brutalization of Women in Slasher Films. *Sexuality & Culture*, 25(2), 660–679. <https://doi.org/10.1007/s12119-020-09788-4>