

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA

MARIBOR

**VPLIV SPREMEMB AMERIŠKEGA
FILMSKEGA RAZVOJA NA UPODABLJANJE
NASILJA V FILMIH IN Z NJIM POVEZANA
DOBIČKONOSNOST FILMSKIH INDUSTRIJ**

Kandidatka: Melani Recek

Vrsta študija: študentka izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Rene Maurin

Mentor v podjetju: Manuel Flor, generalni direktor

Lektor: Robert Lang, prof. slov. jez.

Maribor, 2022

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisana Melani Recek sem avtorica diplomskega dela z naslovom Vpliv sprememb ameriškega filmskega razvoja na upodabljanje nasilja v filmih in z njim povezana dobičkonosnost filmskih industrij, ki sem ga napisala pod mentorstvom mag. Reneja Maurina.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli kot svoje lastne, kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15 in 63/16 – ZKUASP); prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Dolnji Slaveči, september 2022

Podpis študenta:

ZAHVALA

Najprej bi se rada zahvalila celotnemu kolektivu Academie, ki mi je skozi študijsko pot pomagal, da sem pridobila nova znanja in izkušnje na medijski smeri. Skupaj z njimi sem si zgradila dobre temelje, ki mi bodo odlična podlaga za skok v svet medijskega poklica. Zahvaljujem se obema mentorjema, mag. Reneju Maurinu za pomoč pri izbiri teme in doslednemu vodenju ter obdelovanju podatkov za izbrano temo ter g. Manuelu Floru, da sta me sprejela v svojo ekipo in mi omogočila prakso v tujini. Z njuno pomočjo sem si ustvarila velik krog novih ljudi, pridobila nove izkušnje, znanja in veščine, ki so mi pripomogle, da sem lahko na medijskem področju še bolj uspešna. Hvala za vso književno, tehnično in moralno pomoč, brez tega ne bi bila tako uspešna.

Posebna zahvala gre tudi vsem domačim, saj so mi nudili stoddstotno moralno pomoč. Poleg domačih so tu še prijatelji, ki so mi vsakodnevno stali ob strani in bili v pripravljenosti za vsakršno pomoč, ki sem jo rabila, pa čeprav je bila vmes potrebna samo kakšna topla beseda za spodbudo pri pisanju.

Zahvaljujem se tudi vsem anketirancem, saj brez njih diplomsko delo ne bi bilo dovolj izpopolnjeno. Vsak njihov komentar in mnenje sta bila ključnega pomena, da je raziskovanje potekalo še bolj natančno in nazorno. Hvala za vaš čas, ki ste si ga vzeli!

Hvala vsem in naj se vam dobro povrne z dobrim.

POVZETEK

Vpliv sprememb ameriškega filmskega razvoja na upodabljanje nasilja v filmih in z njim povezana dobičkonosnost filmskih industrij se nanaša na temo nasilja skozi razvoj ameriške filmske industrije in z njo povezano dobičkonosnostjo. Osrednja tema diplomskega dela je nasilje, analiziranje nasilja skozi zgodovino Hollywooda, razvoj in napredek filmov, z njim povezano nasilje ter dobičkonosnost filmske industrije ter pomen nasilja do danes.

Cilj dela je, da ugotovim, ali je nasilje v razvoju do danes še vedno produkt za dobičkonosnost filmske industrije, in ali se je mogoče kaj spremenilo. Še posebej me je zanimalo mnenje gledalcev, ki so odgovarjali na vprašanja v anketi.

Za odkrivanje odgovorov na zastavljena vprašanja sem si pomagala z analiziranjem izbranih nasilnih filmov skozi zgodovino. Izbrala sem si klasičen in visoko ocenjen film iz preteklosti z naslovom Bonnie and Clyde (1967) ter sodoben film John Wick 2 (2017), ki je po mnenju nekaterih raziskav nastal v najbolj nasilnem letu v ameriški filmski industriji. To pomeni, da so se predvsem to leto vrstili filmi, ki so bili agresivnejši, nasilnejši in jih je bilo številčno več kot drugih tematik.

Ugotovila sem, da namen filmske industrije ni v tem, da s filmi ljudi samo zabava, kot je to bilo nekoč, ampak ima tudi zelo pomemben namen, da se ustvari čim večji dobiček. Delno je dobičkonosnost tista, ki je pripomogla k razvoju ameriške filmske industrije, vendar večina dobička definitivno ne gre naprej v razvoj filma. Nasilje, ki je danes prikazano v filmih, definitivno nima več istega pomena, kot ga je imelo nekoč. V preteklosti so namreč želeli ljudi šokirati s prikazi nasilja in to so tudi dosegli. Dandanes ljudje nasilje gledajo striktno za zabavo, brez občutka groze in strahu, kot so to gledalci gledali nekoč. Minili so časi, ko so se ljudje zgražali, hiteli iz dvoran ali celo doživljali infarkte ob prikazih bolj brutalnih scen. Sedaj je nasilje v filmih dodano kot atrakcija, enostavna za zabavo in za prikaz akcije. Gledalci pa smo tisti, ki izbiramo, kaj je za nas dober ali slab film. Glede na raziskave in dejstvo, da 90 odstotkov ameriških filmov vsebuje vsaj neko vrsto nasilja, pa lahko razumemo, da so povprečno zelo dobri filmi za ameriško industrijo tudi tisti, ki prikazujejo veliko nasilja.

Ključne besede: filmska industrija, nasilje skozi film, razvoj tehnologije filmske industrije, dobičkonosnost filmske industrije

ABSTRACT

The impact of changes in american film development on the portrayal of violence in films and the related profitability of the film industries

The influence of American film development on the depiction of violence in films and the related profitability of the film industry, refers to the topic of violence through the development of the American film industry and related profitability. The central theme of the thesis is analyzing violence throughout the history of Hollywood, the development and progression of films that are related to violence and the profitability of the film industry, as well as the importance of violence to this day.

The aim of the work is to find out whether development of the violence to this day is still a product for the profitability of the film industry and whether anything has changed. I was especially interested in the opinion of the viewers who answered the questions in the survey.

To find answers to my questions I analyzed two movies, that I have selected, and are good examples that help me show violence progression through the history. So I have selected a movie from the past, a classic Bonnie and Clyde from the year (1967) and John Wick: Chapter 2 (2017), a movie from the near present, which, according to some research, was produced in the most violent year in the American film industry. This means that this year, in particular, there were films that were more aggressive, more violent, and that there was more of violence in the movies than usually.

I found out that the purpose of the film industry is not just to entertain people with movies, as it used to be, but among other things it is very important for it, to generate as much profit as possible. Profitability is partly what helped the development of the American film industry, but most of the profits definitely do not go forward into the development of the film. The violence shown in movies today, definitely does not have the same meaning as it once had. In the past, they wanted to shock people with displays of violence, and they achieved that. Nowadays, people watch it strictly for entertainment, without the sense of horror and fear that viewers once did. Gone are the days when people were horrified, rushed out of theaters, or even suffered heart attacks when watching more brutal scenes. Now, violence in movies is added as an attraction, easy to entertain, to show action. We, the viewers, are the ones who choose what is a good or bad film for us. Based on research and the fact that 90 percent of American movies contain at least some kind of violence, we can understand that on average, movies that show a lot of violence are also very good for profit.

Keywords: film industry, violence through the film history, development of film technology, profitability of movie industry

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	6
1.1	OPIS PODROČJA IN OPREDELITEV PROBLEMA	6
1.2	NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE	6
1.3	PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE	7
1.4	UPORABLJENE RAZISKOVALNE METODE	8
1.5	KROVNA TEMA: ODZIV UMETNOSTI, OBLIKOVANJA IN MEDIJEV NA PODNEBNO KRIZO	9
2	ZAČETKI AMERIŠKE FILMSKE INDUSTRIJE TER ZAČETKI NASILJA V FILMIH	10
2.1	ZAČETEK AMERIŠKE FILMSKE INDUSTRIJE.....	10
2.2	NASILJE V MEDIJIH.....	10
2.3	PRVI FILMI IN NASILJE	11
2.4	RAZLOGI ZA NASILJE V ZAČETNIH FILMIH DO 90. LET	13
2.5	DOBIČKONOSNOST NASILNIH FILMOV V ZAČETNIH FILMIH DO 90. LET	15
3	ANALIZA FILMA BONNIE AND CLYDE (1967) IN FILMA JOHN WICK 2 (2017)	18
4	RAZVOJ FILMSKE INDUSTRIJE IN PRIKAZOVANJE NASILJA DO DANES 22	
4.1	RAZVOJ NASILJA V FILMIH PROTI KONCU 20. STOLETJA IN ZAČETKU 21. STOLETJA	22
4.2	SCENOGRAFIJA, REKVIZITI, GLASBA, SVETLOBA, MONTAŽA, SNEMANJE IN POSEBNI UČINKI.....	23
4.2.1	<i>Scenografija</i>	23
4.2.2	<i>Rekviziti</i>	24
4.2.3	<i>Glasba</i>	26
4.2.4	<i>Svetloba</i>	27
4.2.5	<i>Montaža</i>	29
4.2.6	<i>Snemanje in posebni učinki</i>	31
4.3	PRIHODKI IN DOBIČKONOSNOST NASILNIH FILMOV PO LETU 1990 DO DANES	34
4.3.1	<i>Kaj pomenijo ocene po standardu Motion Picture Association (MPAA)?</i>	36
4.4	KAKŠNO MNENJE IMAJO GLEDALCI DANES NA PRIKAZOVANJE NASILJA V FILMIH?.....	36
4.5	NASILJE KOT PRODUKT ZA PRIDOBIVANJE DOBIČKA V FILMSKI INDUSTRIJI.....	42
4.6	NASILJE V FILMIH IN VPLIV NA GLEDALCA DANES	44
5	SKLEP	45
6	VIRI, LITERATURA.....	47

KAZALO SLIK

SLIKA 1: PRIHOD VLAKA NA POSTAJA (1896)	11
SLIKA 2: NESTRPNOST (1916)	12
SLIKA 3: GRAD NA GORIČKEM	13
SLIKA 4: GRAD NA GORIČKEM	14
SLIKA 5: BONNIE IN CLYDE (1967)	19
SLIKA 6: JOHN WICK: 2. POGLAVJE	21
SLIKA 7: GRAD NA GORIČKEM	22
SLIKA 8: GLADIATOR (2000)	24
SLIKA 9: JOHN WICK: 2. POGLAVJE	25
SLIKA 10: MOČAN KONTRAST MED ČRNO IN BELO	29
SLIKA 11: ILLUSION-O	30

KAZALO TABEL

TABELA 5: ALI GLEDALCI RADI GLEDAJO FILME	37
TABELA 6: ALI BI BILI FILMI BREZ ELEMENTOV NASILJA PUSTI IN NEZANIMIVI ?	38
TABELA 7: KAJ VPLIVA NA NAS, DA NAS NASILNI FILMI PRITEGNEJO ?	38
TABELA 8: KAKŠEN POMEN IMA ZA NAS PRIKAZOVANJE NASILJA V FILMIH ?	40
TABELA 9: SMO SE KDAJ VPRAŠALI, ZAKAJ JE TOLIKO NASILJA V FILMIH ?.....	41
TABELA 10: KAJ JE VZROK PRIKAZOVANJA NASILJA V FILMIH ?	42

1 UVOD

1.1 Opis področja in opredelitev problema

Film je umetnost gibanja in ena od najbolj razširjenih oblik zabave. Filmska umetnost je ena najmlajših umetnosti. Film se je razvijal in se razvija še danes, tako na tehnološkem kot tudi na umetnostnem področju. Film je lahko ena najbolj kreativnih in prepričljivih umetnosti, saj je zmožen prikazati realnost ali domišljijo. Ustvarjeni filmi lahko s svojim nastankom postanejo velike uspešnice ali pa tudi ne. Filmska industrija je tista, ki vpliva na gledalca in mu daje film v zabavo in sprostitve, ampak gledalec je tisti, ki izbira, ali se s ponudbo strinja ali ne. Industrije so ustvarjene namensko, da količinsko in uspešno prodajajo svoje produkte. Filmskih primerov je z vsakim obdobjem več in več, vendar pa se tu poraja vprašanje, če je vse, kar se »prodaja« v filmih, koristno za človeka. Ravno zato sem se v tem diplomskem delu posvetila raziskovanju faktorjev, ki skozi razvoj tehnologije v filmskih industrijah vplivajo na prikazovanje v filmih. Specifično sem se odločila za raziskovanje nasilja v ameriški filmski industriji – Hollywoodu. Vse od začetkov do danes naj bi filmi zabavali človeka. Vendar, zakaj potem toliko nasilja v filmih že od nekdaj? Človek je ustvarjen, da se celo življenje bori. Bori se za svoj obstoj, za preživetje, za mir, za svobodo in za marsikaj. V človeku je vedno znova prisoten strah, kaj bo, če bo. In zakaj bi posameznik po vseh teh borbah in strahu gledal nasilen film? Kaj dela film tako dobrega, da si gledalec kljub strahu in nelagodju pogleda film in je na koncu presenečen nad prikazovanjem? So to scenografija, glasba, rekviziti, zvoki, barve ...? Se je od prvih nasilnih filmov do danes kaj spremenilo? So se zaradi tehnološkega razvoja nasilni prizori samo še povečali in smo dobili še bolj nazorno prikazovanje le-tega? In zakaj se kljub napredovanju človeškega razumevanja med dobrim in slabim nasilje v filmih tako zelo dobro prodaja?

Skozi ustvarjeno anketo, ki so jo reševali posamezniki, stari nad 15 let, bom ugotavljala, kakšen je danes pogled na filme, ki prikazujejo nasilje, kako posamezniki gledajo na to prikazovanje, kaj jih pri teh filmih najbolj pritegne, da si jih sploh ogledajo in kako oni razumejo prodajanje nasilja v filmih.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve

Namen diplomskega dela je preučiti, kako razvoj filmske industrije vpliva na prikazovanje nasilja v filmih. Cilj je, da s pomočjo izbranih dveh filmov raziščem, primerjam in ugotovim, če je prišlo do kakšnih razlik med filmom iz preteklosti v primerjavi s sodobnim filmom

današnjega časa. Za lažjo primerjavo se osredotočam na scenografijo, rekvizite, glasbo, zvok, gibanje in dogajanje.

Skozi svoje odraščanje sem danes še vedno mnenja, da se nasilje v filmih še vedno stopnjuje, zato je moj namen, da raziščem razloge, zakaj si je filmska industrija izbrala nasilne prizore in si na račun tega polni svoje blagajne. Tukaj prehajamo na raven morale in ozaveščenosti ter do ciljnega vprašanja, ali je to sploh smiselno ali ne.

S pomočjo anketirancev, ki so pristopili k anketi, je namen, da raziščem in ugotovim, kako ljudje v današnjem času gledajo na prikazovanje nasilja v filmih, zakaj jih to pritegne in ali se sploh zavedajo, da to ne prispeva k duhovnemu stanju družbe kot celote.

Zastavljene hipoteze so:

H1: Filmska industrija uporablja nasilje za svoj uspeh in dobiček.

H2: Kamere, osvetlitev, montaža, scenografija, zvok ter ostala nova tehnologija skupaj prispevajo k še bolj nazornemu prikazovanju nasilja.

H3: Mediji nasilje, agresivnost in kriminaliteto predstavljajo kot nekaj senzacionalističnega.

H4: Gledalci se na nasilne filme odzivajo močneje.

H5: »Odziv umetnosti, oblikovanja in medijev na podnebno krizo.«

1.3 Predpostavke in omejitve

Pri raziskovanju izbrane teme bo največjo omejitev predstavljala literatura, ki je v večini primerov podana v tujem jeziku – angleščini, kar mi predstavlja precejšno težavo pri branju in razumevanju strokovnih besed in prevod le-teh.

Pri sami izbiri filmov za raziskovanje obstaja velika verjetnost, da rezultati ne bodo natančni ali celo slabo reprezentativni. Raziskovanje in ocenjevanje scenografije, glasbe, zvokov, gibanja in dejanja, je lahko zelo subjektivno in odvisno od posameznika, tudi dojemanje tega se nanaša na gledalca in je subjektivno, zato so ugotovitve v diplomskem delu le splošna ocena in oris dejanskega stanja.

Skozi čas je tehnologija v filmski industriji tako napredovala, da je prispevala k še boljši uporabi filmskih pripomočkov in izvedbe z njihovo pomočjo, zato bo zaradi tega potrebno tudi upoštevanje časa nastanka filma.

Pri anketi predstavlja omejitev le, da bo nemogoče zbrati veliko število anketirancev, s čimer bi bila raziskava še natančnejša in zanesljivejša.

Pri izdelovanju izdelka za diplomsko nalogo predstavlja omejitev montaža, ki mogoče ne bo zadostovala, da bi lahko s kratkim filmom vplivala na gledalca.

1.4 Uporabljene raziskovalne metode

Pri diplomskemu delu bom uporabila kvantitativno in kvalitativno metodo. Za mešani pristop sem se odločila, ker moram pri svoji raziskovalni nalogi zbirati in analizirati podatke. Rezultati, ki nastanejo, se lahko posplošijo in pripeljejo do novih hipotez ali razvoja novih teorij. Zaradi tega mi bosta obe metodi mešano omogočili, da bom lažje reševala kompleksne raziskovalne probleme.

1.5 Krovna tema: Odziv umetnosti, oblikovanja in medijev na podnebno krizo

Narava in človek, neizmerno medsebojno povezana in odvisna eden od drugega. Človek je odvisen od narave, saj mu daje življenje, brez tega človeštvo ne bi obstajalo. Narava pa je tista, ki lahko preživi brez človeštva, ampak je njen obstoj kljub temu odvisen od nas. Človeštvo se od narave razlikuje v tem, da lahko na stvari zavestno in načrtno vpliva. Narava tega vpliva nima. Problem, s katerim se trenutno soočamo, je podnebna kriza. S tem problemom bi se morali soočiti že dosti let nazaj, saj podnebna kriza ni nekaj, kar bo šele prišlo, ampak je že tukaj. V življenju ne moremo rešiti vseh težav, ki nam pridejo na pot. Toda nobene težave ne moremo rešiti, če se z njo ne soočimo. Podnebna kriza postaja vedno bolj kompleksna in težje obvladljiva. Ker se posledice poznajo že v našem vsakdanjem življenju, smo lahko mi tisti, ki skozi svoje sposobnosti vplivamo na to. Vsak posameznik bi lahko skozi svoj poklic in delo vplival na spremembe. Kot bodoča inženirka medijske produkcije se zavedam, da bom morala tudi s svojimi dejanji poskrbeti in vplivati na reševanje podnebne krize. Skozi čas izobraževanja, prakse in dela nasploh, sem večino časa v stiku s tehnologijo, ki se vedno znova razvija in postaja boljša. Ker je dober video odvisen od lastne filmske in programske opreme, se zavedam, da je izbira prave filmske opreme zelo pomembna. Oprema novejšega časa je veliko varčnejša z energijo kot starejša oprema. Ker sem se skozi prakso ukvarjala večinoma s porokami in predstavitvenimi videi, smo bili vedno vnaprej pripravljeni, da smo izkoristili najboljši čas snemanja za zmanjševanje porabe dodatnih luči. Skozi prakso sem se naučila, da je pomembno, da si pri svojem delu stoodstotno prisoten in natančen, da na dan snemanja posnameš čim bolj pravilne posnetke, ki ti pozneje v post produkciji za obdelovanje vzamejo manj časa in s tem porabiš manj električne energije in hkrati prihraniš na svojem času. Kot umetniki, ustvarjalci in kreatorji bi lahko v svoja dela vključevali kratke posnetke, s katerimi bi ozaveščali ljudi k ohranjanju narave in obveščali o stanju podnebne krize. Ker je vpliv socialnih omrežij zelo velik, lahko na svojih profilih, ki so prav tako pomembni za našo prepoznavnost, vključimo svoja dodatna dela, ki zajemajo temo obveščanja in reševanja podnebnih kriz. Na svoj Instagram profil bi dodajala nasvete skozi video, kot so:

- Hitrejše in dobro načrtovano delo, da se porabi čim manj energije in elektrike za tehnologijo, ki jo uporabljamo pri delu.
- Objavljanje fotografij in videov na temo lepote naravnih danosti, ozaveščanje ter ohranjanje le-tega.

2 ZAČETKI AMERIŠKE FILMSKE INDUSTRIJE TER ZAČETKI NASILJA V FILMIH

2.1 Začetek Ameriške filmske industrije

Film se je pojavil v 19. stoletju, ko so se Združene države Amerike šele začele razvijati. V Ameriko se je takrat začelo priseljevati vedno več ekonomskih migrantov iz južne in vzhodne Evrope. Ti so bili glavno občinstvo nemega filma. Film se je začel kot cenena zabava, proti koncu 20. stoletja pa se je spremenil v dolgi igrani film, ki se je začel pojavljati v prvih kinematografih.

Leta 1905 so se začele odpirati majhne dvorane, ki jih je obiskovalo vedno večje število obiskovalcev. To število se je povečevalo zaradi vedno večjega števila priseljencev in zaradi skrajšanega delovnega časa.

Francoska filmska industrija je bila vodilna sila. Po prvi svetovni vojni pa je izbruh sovražnosti povzročil upad francoske filmske produkcije. Podobno se je zgodilo tudi v Italiji. Na podlagi tega je Hollywoodska industrija dobila priložnost, da se je lahko razvila.

2.2 Nasilje v medijih

Različni ljudje lahko imajo v mislih precej različne stvari, ko pomislijo na medijsko nasilje. Kaj je agresivno in nasilno vedenje v filmih in kdaj gre preko meje, pa je odvisno od tega, koga vprašate. Večina raziskovalcev pa ima jasne predstave, kaj pomenijo medijsko nasilje in agresivno vedenje.

Večina raziskovalcev opredeljuje medijsko nasilje kot vizualne prikaze dejanj fizične agresije enega človeka ali človeku podobnega lika nad drugim. Ta definicija se je razvila z razvojem teorij o učinkih medijskega nasilja in predstavlja poskus opisa, ki bo na gledalca najverjetneje vplival tako, da bo bolj nasilen. Filmi, ki prikazujejo tovrstno nasilje, so bili pogosti pred 75 leti, še pogostejši pa so danes.

2.3 Prvi filmi in nasilje

Prvi kratki film, ki je trajal 50 sekund je nastal v Parizu, sta ustvarila brata Lumière. Kratki film je prikazoval prihajajoč vlak - Prihod vlaka na postajo (1896). Film prikazuje gibljive slike prihajajočega vlaka na postajo in povzroči paniko med gledalci, ki so se umikali, saj niso razumeli, da se jim ne bo nič zgodilo. Gledalci, ki so to doživeli, so svoje videnje in občutenje delili z drugimi in druge ljudi je to fasciniralo in so bili željni tega videti in doživeti.



Slika 1: Prihod vlaka na postajo (1896)

Vir: (IMDb, 2022)

Filmi kot celovečerci so se začeli leta 1930. Zlata leta filmske industrije so se začela v 30-tih in 40-tih letih. Nova generacija filmov se je sicer pojavila v 70-tih letih, ampak sodobni filmi so šele pozneje s pomočjo razvoja tehnologije ustvarili velike napredke.

Filme so ustvarjali predvsem zato, da so v ljudeh ustvarili občutek navdušenja, emocij in presenečenj, kar je bilo zaradi novosti najlažje doseči v začetnih fazah filmov. Kasneje so zgodbe potrebovale vse več zapletenega scenarija, pripomočkov, rekvizitov, zvokov, glasbe in s tem se je začel razvoj žanrov.

Eden izmed prvih žanrov so bile burleske, za katere je bila značilna komičnost. Eden prvih igralcev je bil Charlie Chaplin, ki je skozi zgodbo na svoj komičen način predvsem zabaval ljudi.

Filmi, ki so sledili burleskam, so postajali vse resnejši in temačnejši. Nekateri so prikazovali resnično življenje in zgodbe, drugi so posegali v nadrealizem.

»Svet je v 30. letih 19. stoletja prizadela tudi svetovna kriza, svet delnic se je zrušil, podjetja so zapirala svoja vrata.« (Schneider, 2012, str. 30). Zaradi prevladujoče depresije so ljudje hiteli v kinematografe. Filmi so prikazovali različne zgodbe, od vesternov, muzikalov, filmov o mafiji do komedije itd. Gledalci so se želeli predvsem sprostiti. A svetovna kriza je vplivala na tematike, ki so se vse več pojavljale v filmih - revščina, nasilje in rasizem.

Tako so začetki nasilja v filmih »zasejani« že v zgodnjem razvoju filma. Primer je ena prvih hollywoodskih uspešnic, film z naslovom *Nestrpnost* (1916), ki prikazuje nečloveški odnos človeka do sočloveka.



Slika 2: *Nestrpnost* (1916)

Vir: (IMDb, 2022)

Čeprav Američani niso bili med prvimi, ki so začeli snemati grozljivke, so kmalu popolnoma prevzeli ta žanr. Kar se tiče uspešnosti, so bile prve grozljivke predvsem iz Evrope, natančneje iz Nemčije, kjer so posneli tudi znameniti film *Nosferatus* (1922), ki je sicer sedaj manj znan kot ameriška verzija *Dracula* (1931). Grozljivke so bile tiste, ki so začele prikazovati bizarne in namišljene zgodbe, povezane z nasiljem. Med gledalci so postale popularne pošasti, kot so vampirji, volkodlaki in podobna nadnaravna bitja, ker so do tedaj takšne zgodbe brali samo v knjigah.

»Uspeh grozljivk se ni hitro ustavil, kmalu je sledil Hitchcock s svojimi klasičnimi filmskimi grozljivkami.« (Danny Leigh, 2015, str. 18)

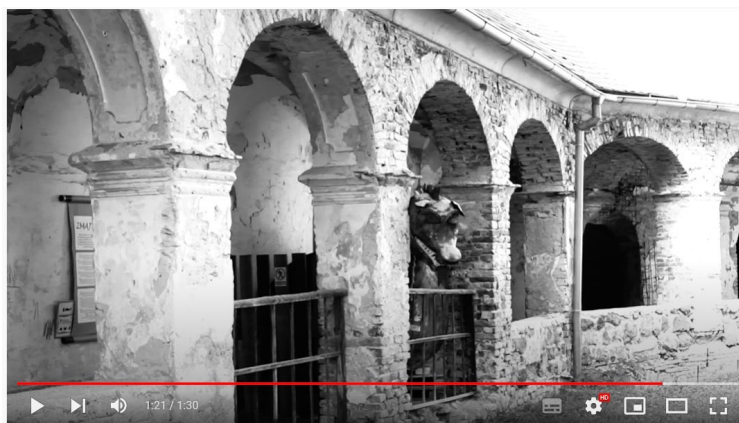
2.4 Razlogi za nasilje v začetnih filmih do 90. let

Nasilje je bilo prikazano že v zgodnjih 90. letih. Prvi tak film je bil Veliki rop vlaka (1903). Bil je prvi, ki je prikazoval kakršno koli nasilje. Prikazovanje kraje na vlaku. To je podalo veliko navdiha drugim ustvarjalcem, da so se vse več lotevali zgodb, ki so bile vse bolj presenetljive in vznemirljive. Na nek način so tudi radi šokirali ljudi s stvarmi, ki jih niso poznali ali še nikoli videli.

V prej omenjenem filmu ni veliko nasilja. Predvsem je fokusirano na ropanje vlaka. Šele proti koncu filma pride do dela, ki je pognal adrenalin po krvi gledalcev. Glavni lik se namreč obrne proti kameri, v njo umeri pištolo in ustrelil. Gledalci so bili tako prepričani in predani v zgodbo filma, da so se ustrašili, da jih bo ustrelil. Kričali so in bežali.

Dobro desetletje kasneje je nasilje v filmih dobilo novo podobo. Snemati so začeli prve grozljivke. Veliko gledalcev in slavo sta poželi dve najbolj klasični ameriški grozljivki, *Dracula* (1931) in *Fantom iz opere* (1964).

Razvoj grozljivih zgodb in prikaz v kinematografih je neverjetno privabljal ljudi. Še nikoli prej niso videli pošasti v gibljivih slikah. V tistih letih so se ljudje poglobili v film veliko bolj, kot se sodobni ljudje. Veliko manj so bili navajeni filmov, prav tako bizarnega in fantazijskega nasilja.



Slika 3: Grad na Goričkem

Vir: (Lastni vir)

Videti nasilje nam omogoča, da razmislimo o človeškem stanju, o dogodkih, ki jim nismo bili priča ali preprosto zato, da vidimo nekaj novega, še ne videnega. Obstajajo tudi druge teorije. »Teorija prenosa vznemirjenja« (Strauss, 2017) nakazuje, da nam gledanje nasilja vzbudi občutek, ki vztraja do konca predstave, zaradi česar je konec predstave bolj prijeten.

In prav ta vznemirjujoč občutek, ki ga povzroči gledanje nasilja na ekranih, ustvarjalci filmov radi izkoristijo.

Ameriška vlada je v letu 1942 spisala politični vodič, kako morajo Hollywood in njegovi ustvarjalci usmerjati in ustvarjati filme. Predsednik ZDA je želel filme uporabljati za propagando, predvsem za to, da so v filmih uporabljali več cenzure in vojno prikazovali pozitivno. S tem so povzročili tudi vpliv na odnos ljudi, ki ga imajo do nasilja. Želeli so jim prikazati, da je nasilje lahko na neki način pozitivno, če je to potrebno, pomembno za državo ali določeno skupnost. V vojnem stanju se je s cenzuro tako dosegalo, da so filmi o vojni bili prikazni manj grotesko in nasilno, kot je sicer zgledalo na bojiščih in v knjigah, ki so bile napisane po resničnih dogodkih. Sicer se ustvarjalci filmov v Ameriki vodiča niso držali do potankosti, velikokrat so se zagovarjali, da želijo v filmih ohraniti brezcenurno prikazovanje. Pomembno jim je bilo, da gledalci vidijo vse, kar želijo prikazati in naj si nato ustvarijo lastno mnenje.

Po vojni se je nasilje v filmih začelo ponovno vse pogosteje pojavljati. Nastajalo je vse več filmov o drugi svetovni vojni in taboriščih. Ustvarjali so vse več akcijskih filmov in grozljivk.



Slika 4: Grad na Goričkem

Vir: (Lastni vir)

Cenzura se je v 60. in 70. letih zmanjšala, takrat se je začela zlata doba Hollywooda, prikazovati se je začelo tudi vse več golote. Tabu teme, kot so nasilje, golota, spolnost in zloraba tako ljudi kot substanc, se je pojavljala pogosteje kot v sedanosti. Sedaj želijo ustvarjati filme, ki bi bili lahko primerni za raznoliko občinstvo. Golota, spolnost, substance, zloraba so veliko manj prikazani kot nasilje. Nasilje v filmih je tisto, ki ostaja. Kot omenjeno, je vsaj neka oblika nasilja, naj si bo še tako majhna ali samo psihološka, prikazana skoraj v 90 % filmov, ki jih je v zadnjih 25 letih ustvarila ameriška filmska industrija.

V poznih 20. letih, ko so se začeli filmi z glasovnimi posnetki, se je prvič pojavil tako imenovan Haysov zakonik. Povzročil je cenzuro spolnih odnosov, nasilja, uporabe substanc, nezvestobe, splava ali homoseksualnosti. Leta 1932 je Howard Hawks s filmom *Scarface* (1932) kodo prvič prekršil. Film je bil poln prikazovanja gangsterjev in nasilja. Ko je bil predan v ogled MPPDA¹, so zahtevali, da so se izrezali določeni preveč agresivni deli filma, in predlagano, da se prikazani gangsterji v filmu na koncu pokesajo za svoje grehe. Ta film bi verjetno bil preveč agresiven tudi za današnje čase.

Z leti se je izkazalo, da je bilo nasilje po Haysovem zakoniku vseeno precej cenzurirano. Naslednji film, ki je preizkusil meje cenzure v Hollywoodu v tem obdobju, je bil gangsterski film iz leta 1967, *Bonnie in Clyde*. Zelo hvaljeni resničnostni zločinski film Arthurga Penna o slavnem kriminalnem paru je prikazal veliko količino nasilja s streljanjem in ubijanjem. Večina nazornega nasilja je izvirala iz prizorov streljanja med tolpo Barrow in oblastmi. Zlasti znan je prizor, ko se Bonnie in Clyde srečata z usodo in ju policija brutalno ustrelji na robu ceste. Po tem sta Bonnie in Clyde prikazana krvava in mrtva. S tem Penn ujame nasilni duh para in njunih dejanj. Podobno kot *Brazgotinec* (1983), sta bila tudi Bonnie in Clyde leta 1967 videti preveč nasilna.

2.5 Dobičkonosnost nasilnih filmov v začetnih filmih do 90. let

Med leti 1915-1928 se ustvarjalci filmov niso počutili kot filmski producenti danes, temveč bolj kot zabavljači. Kratki film je bil le en del večernega nastopa.

Takrat bilo veliko kinematografov. V prvi vrsti so bile dobro opremljene dvorane, ki so zraven predvajanja filma ponujale tudi scenski nastop. Takšne dvorane so dosegale letni dobiček na ravni enega milijona dolarjev.

Povečanje zaslužka je v začetku 90. let mnogim Američanom omogočilo, da so lahko svoj zaslužek porabili tudi za zabavo. Vse več gledalcev je v kino prihajalo gledat filme ne samo zaradi zgodb samih, temveč tudi zato, ker so se takrat pojavile prve filmske zvezde. Prvi res očitni zvezdnik, ki je polnil kinematografe in njihove blagajne, je bil vsem dobro znan Charlie Chaplin.

¹ MPPDA: *Motion Pictures Producers and Distributors of America*. Trgovsko združenje večjih podjetij v industriji filmov v dvajsetih in tridesetih letih prejšnjega stoletja. V skladu s statutom je bila MPDPA ustanovljena za spodbujanje skupnih interesov tistih, ki se ukvarjajo s filmsko industrijo v Združenih državah.

V začetku dvajsetih let 20. stoletja je Hollywood postal svetovna filmska prestolnica. Tam so bili posneti skoraj vsi filmi, ki so bili ustvarjeni v ZDA, prejel pa je tudi 80 % odstotkov prihodkov od filmov, ki so bili prikazani v tujini.

V tridesetih letih 20. stoletja je bila visoko proračunska filmska produkcija razmeroma nedonosna, vendar se je industrija strmemu upadu filmske gledanosti v povojnem obdobju prilagodila tako, da je visoko proračunsko produkcijo izboljšala kot cilj dobičkonosnosti.

Pri raziskovanju sem odkrila, da so proračuni nekaterih filmov, ki so trajali okrog 2 uri, znašali okrog 1,5 milijona dolarjev. Določeni filmi, kot npr. *Ben-Hur* (1926), pa so stali okrog 4 do 7 milijonov dolarjev. Ben-Hur je najdražji tihi črno-beli film v zgodovini.

Proračun B-filmov² je leta 1921 v povprečju znašal okoli 60.000 dolarjev, od leta 1927-1928 pa so studii, kot npr. Fox, imeli proračun 190.000 dolarjev, MGM pa 275.000 dolarjev.

Med veliko depresijo v obdobju 1930-1940 so B-filmi predstavljali večino hollywoodske produkcije.

Prihod zvoka je močno povečal obisk kinematografov, ki je poskočil s 50 milijonov na teden sredi dvajsetih let prejšnjega stoletja na 110 milijonov leta 1929. Povzročil pa je tudi številne temeljne preobrazbe v samih filmih. Zvok je filme naredil bolj »ameriške«. Dobičkonosnost ameriških filmov pa se je od tukaj naprej samo večala. Samo desetletje kasneje so posneli film *V vrtincu* (1939), ki je postal velika uspešnica in je, in če odštejemo inflacijo, še vedno film, ki je zaslužil največ v zgodovini filma.

Prvi primer super junakov je bil film *The Mark of Zorro* (1920). Ampak res uspešen na velikih zaslonih je postal James Bond v filmu *Dr. No* (1962). Film je povzročil razcvet filmov o super junakih, ki ni bil nikakor predviden. Tako so filmi o Jamesu Bondu postali serija uspešnih filmov, ki so konstantno presegali prejšnjega v svoji franšizi. Bili so dobičkonosni, pomembno pa je tudi omeniti, da se je ta franšiza kot zelo uspešna ohranila vse do danes.

Filmi o super junakih vedno prikazujejo nekakšno borbo med dobrim in zlom. Tako je na primer *Dr. No* (1962) prikazoval več scen nasilja, številni karakterji so v filmu ustreljeni od blizu, med drugim tudi ženska, katere telo je prikazano vso v krvi. Za takšne filme so značilni prikazi borbe in streljanja. Publika pa jih še dandanes spremlja z navdušenjem.

² *B-film*: Nizkopračunski komercialni film. V svoji prvotni uporabi, v času zlate dobe Hollywooda, je izraz natančneje opredelil filme, namenjene distribuciji, kot manj oglaševano spodnjo polovico dvojnega celovečerca.

Predstavniki uspešnih nasilnih filmov v osemdesetih pa so postavili nove standarde. Ustvarili so nove franšize, kot so *Alien* (1979), *Robocop* (1987) ter *Predator* (1987). V tem času so postali vse bolj znani in uspešni filmi o vesolju in o nezemljanih. *Robocop* (1987) je neverjetno agresiven film s prikazom nasilja, krvi in orožja. Prav tako se je pojavljalo vedno več filmov o prihodnosti. Ne smemo pa pozabiti *Lethal Weapon* (1987) in *First Blood* (1982) ter *Die Hard* (1988). V tem času so začeli nastajati akcijski filmi, kot jih poznamo danes, ki so sicer na nek način prikazovali več agresije in nasilja, kletvic, a so se po drugi strani začeli omejevati na prikazovanje resnega nasilja, saj so se trudili, da bi filmi bili primerni za širšo publiko. Medtem ko so ti filmi polnili dvorane in so obenem še izzvali iz ljudi določeno grozo in občutek pretiranega prikazovanja nasilja, so obenem povzročili začetek prave imunosti na nasilje, ki je prikazano v filmih.

3 ANALIZA FILMA BONNIE AND CLYDE (1967) IN FILMA JOHN WICK 2 (2017)

Za analizo sem izbrala dva filma, enega iz preteklosti in drugega iz sodobnega časa. Bonnie in Clyde je iz leta 1967 in John Wick: 2. poglavje iz leta 2017.

Bonnie and Clyde je mejnik v zgodovini ameriškega filma, je delo resnice in briljantnosti ter hkrati neusmiljena, kruta, polna sočutja, zoprna, smešna, srce parajoča in osupljiva zgodba. Arthur Penn je režiser, ki je izkoristil svoje ideje in iz tega naredil uspešnico. Z njim je Hollywoodu uspelo s proračunom samo 2,5 milijona učinkovito prodajati na trgu in zaslužiti več kot 50 milijonov v ZDA. Bonnie and Clyde sta odprla vrata v nov kinematograf. To je v 70. letih vodilo v zlato dobo. Arthur Penn je bil mnenja, da je to čas, ko se mu je zdelo, da če bo uporabil nasilje, ga bo moral res natančno upodobiti. Nekakšno strašno in zastrašujočo glasnost, ki bo vidna, ko se nekdo resnično sooči z nasiljem.

Nasilje v filmu nekaj let nazaj ni bilo nepredstavljivo le z družbenega vidika, temveč je bilo nemogoče predvsem iz tehnološkega vidika. Danny Lee je bil prvi mož za efekte, ki je uporabljal sintetične krvne kapsule in eksplozivne električne brizgalke za simulacijo vdora krogel v telo. Učinek je bil groteskna simulacija 1000 nabojev, ki so bili uporabljeni na duetu iz obdobja depresije. Sekvenca, posneta v počasnem posnetku in zmontirana za največji učinek, ki je bil ključ za razvoj nasilja v filmih in od takrat naprej se je nasilje samo še povečevalo.

Znoj in muhe, ponižani in pravičniki, vsi dobijo svoj prostor v tem scenariju, ki ima v svojih najboljših trenutkih bodeče-komično in nevarno ostrino. Film je bil nominiran za skupno 10 oskarjev.

Film je bil po standardu MPAA ocenjen z oceno R, kar je pomenilo omejen dostop. Otroci do 17 let so imeli prepoved.

Zaznano nasilje in količina krvi skozi film:

1. Moški napade Clyda z nožem. Clyde se na koncu brani tako, da moškega udari v glavo s težkim predmetom. Na njegovih ranah se vidi nekaj krvi.
2. Pretepanje med bratoma kot dobrodošlica.
3. Clyde ustrelji moškega skozi okno avtomobila. Na steklu je prikazana kri.
4. Buck ustreljen v glavo. Na rano so namestili povoj, vendar se vidi, da skozenj pronica kri.

5. Več likov je skozi film ustreljenih v različnih strelskih obračunih, običajno brez zaznavanja krvi.
6. Med streljanjem proti koncu filma sta Bonnie and Clyde oba ustreljena v točno določen predel telesa, iz obeh ran je teklo ogromno krvi. Glede na prikazano količino bi lahko kaj hitro omedlela in umrla.
7. Med streljanjem na koncu filma sta Bonnie and Clyde ustreljena do smrti v toči mitraljeznega ognja. Iz njunih ran so pritekale velike količine krvi.



Slika 5: Bonnie in Clyde (1967)

Vir: (IMDb, 2022)

John Wick: 2. poglavje pa je ameriško neo-noir akcijski triler iz leta 2017. Zgodba prikazuje upokojenega morilca Johna Wicka, ki so ga prisili nazaj v svoje staro življenje, da bi izpolnil krvno prisego italijanskemu kriminalnemu mogotcu. Film je zelo drzen in nasilen v primerjavi z njegovimi predhodniki, kot je npr. Bonnie in Clyde iz leta 1967.

Film je na svetovni ravni zaslužil okrog 171, 5 milijonov dolarjev v primerjavi s proračunom v višini 40 milijonov dolarjev.

Film je po standardu MPAA bil ocenjen z oceno R, kar je pomenilo omejen dostop. Otroci do 17 leta so imeli prepoved ogleda.

Zaznano nasilje in količina krvi skozi film:

1. Liki so največkrat zabodeni ali ustreljeni v glavo.
2. John ubije dva morilca s svinčnikom, enega zabode v uho in drugega v glavo, kar je izjemno brutalno in nazorno prikazano.
3. Cassian udari Wicka z avtom, nato pa se zapleteta v dolg in brutalen boj.
4. Wick nekemu moškemu prereže prepone in kri začne pršeti. Zelo nazorno prikazano in moteče.
5. V filmu umre približno 120-130 ljudi.
6. Nasilje v filmu je skozi celotno zgodbo nazorno prikazano in vse se jasno vidi. Streli v glavo in telo so prikazani grafično, s krvavimi strelnimi luknjami in nazornimi brizgi krvi iz njih, ki so včasih podkrepljeni z možgansko snovjo.
7. Prizori pretepanja so zelo intenzivni, z zelo nasilnimi udarci, ki so podkrepljeni z zvokom lomljenja kosti.
8. Wick kot glavni lik je večkrat ustreljen, medtem ko je nosil neprebojno obleko, vendar se je naposled zdelo, da ga ti streli še vedno poškodujejo in so kasneje vidne modrice na njegovem telesu.
9. Ženski lik si v bazenu prereže predel od zapestja po roki navzgor, tik preden ga Wick želi ustreliti. Njegova kri se pomeša z vodo v bazenu. Ko ženski lik omedli, ga Wick ustrelji še v glavo.
10. Wick se skozi zgodbi sooča z morilci v javnem življenju, ki jih prav tako brutalno ubije.
11. Vse, ki so mu nasprotovali in prečkali njegovo pot, je brutalno ustrelil v glavo.



Slika 6: John Wick: 2. poglavje

Vir: (IMDb, 2022)

Če primerjam oba filma, ki izhajata iz različnih obdobj, lahko potrdim, da se je nasilje z leti še povečalo, kar potrjuje film John Wick: 2. poglavje, kjer je vsaj za več kot polovico več prikazanega nasilja, orožij, strelav, umorov in pretepanja. V filmu iz leta 2017 je iz znanstvenega in tehnološkega razvoja nasilje veliko bolj estetsko in natančno prikazano kot v filmu iz leta 1967. Ustreljeni liki v filmu Bonnie in Clyde so prikazani precej okorno in čudno, saj se truplo v streljanju prevečkrat čudno odzove na strel. Rane ne izgledajo resnične. Kri je v določenih situacijah količinsko pretirano prikazana in barva ni estetska oz. podobna resnični. V filmu John Wick: 2. poglavje pa se liki na strel odzovejo bolj realistično, ne trpijo, ker so ustreljeni v glavo. Ob strelu v glavo je zelo nazorno prikazana tudi možganska tekočina in strelne rane izgledajo veliko bolj resnične. Kri ima estetsko barvo, ki je približek resnični. V samem filmu je v primerjavi s filmom iz leta 1967 prikazane veliko več krvi. John Wick: 2. poglavje je v primerjavi s filmom Bonnie in Clyde bil veliko bolj dobičkonosen, ker je imel prelomno in osupljivo akcijo. Številni akcijski prizori v filmu so bili razglašeni za ene izmed najboljših in najbolj ikoničnih akcijskih prizorov v kinematografiji. Primer sta Rdeči krog in Spopad v sobi z noži. Nasilje v John Wicku je prikazano veliko bolj bizarno in agresivno. Oba filma sta bila po standardu MPAA ocenjena z R, čeprav John Wick: 2. poglavje prikazuje za več kot polovico več nasilja.

4 RAZVOJ FILMSKE INDUSTRIJE IN PRIKAZOVANJE NASILJA DO DANES

4.1 *Razvoj nasilja v filmih proti koncu 20. stoletja in začetku 21. stoletja*

Film si vedno najprej pogledajo hollywoodski cenzorji. Kot omenjeno, je ta organizacija poimenovana MPAA. Le-ti po ogledu filma vstanejo in brez besed zapustijo dvorano. Takšen je običaj. Vendar pa so po ogledu filma Izganjalec hudiča (1973) le mirno obsedeli. Šokirani in zgroženi. Prepričani so bili, da ta film ni za množice. Ljudem se bo zdel preveč brutalen. Odobrili so ga samo za določen čas in za določeno število kinodvoran. Vendar pa je film bil uspešen. Ljudje so že ob pol štirih zjutraj čakali na vstopnice, da si pogledajo film. Ne glede na to, da so vedeli kaj jih čaka. Gledalci so namreč kričali, bruhal, vrstili so se tudi infarkti. Pa vendar je film Izganjalec hudiča postal leta 1973 največji hit vseh časov. Naj bo še tako brutalen, je ta film prehitel prej ocenjeni hit vseh časov Botra (1972), ki je izšel le leto prej. Dve leti kasneje pa so ljudje s svojo prisotnostjo v kinematografih pokazali, da jih nasilje in strah, ki ga prikazujejo filmi, še kako privlačijo. Lahko bi rekli, da je leta 1975 izšel klasičen film, eden največjih hitov vseh časov, z naslovom Žrelo (1975). Najbolj brutalni filmi vseh časov so postali največji hiti vseh časov, kar pomeni, da so ljudje najbolj uživali ob filmih, ob katerih so se najbolj zgražali. To je bil čas, ko se je cenzura spremenila, nastajalo je vse več vojnih filmov in knjig, ki so opisovali grozote druge svetovne vojne. Prav tako se je v tem času odvijala Vietnamska vojna, ki so jo celo prenašali po televiziji. Film so morali na nek način tekmovati z vso grozo, ki se je odvijala v resničnem svetu. Ljudje so že bili pripravljeni na vso grozo in nasilje, ki ga bodo videli na televiziji oziroma v kinematografih. Želeli pa so si še več.



Slika 7: Grad na Goričkem

Vir: (Lastni vir)

Imdb je baza filmov, kjer filme lahko ocenjujejo tudi vsakdanji uporabniki. Ni najbolj zanesljiv vir, je pa lahko odraz tega, kateri filmi so bili najbolj priljubljeni med publiko. Vsi trije prvi filmi na lestvici so dokaj polni nasilja. Prva dva sta Kaznilnica odrešitve (1994) in pa Boter (1972). Oba sta po MPAA standardu ocenjena s črko R. Boter (1972) je dokaj brutalen film z rezanjem konjskih glav in prikazi mafijskih spopadov, Kaznilnica odrešitve je zmerna pri upodabljanju dobesednega nasilja, se pa veliko namiguje. Tako so karakterji v filmu velikokrat pretepeni, a je upodobitev zmerna. Se pa uporablja tudi precej kletvic. Veliko je namigovanja, da je Andy velikokrat posiljen, medtem ko ga tudi pretepajo.

4.2 Scenografija, rekviziti, glasba, svetloba, montaža, snemanje in posebni učinki

4.2.1 Scenografija

Že brata Lumière sta za svoje izdelke uporabljala naravno okolje brez dodatkov. S svojo uporabo naravnega okolja sta vplivala na iluzionista Georga Méliésa, ki se je filmske produkcije lotil na svoj, drugačen način. Njegovi filmi so po večini obravnavali znanstveno fantastične teme, zato je najpomembnejši poudarek namenil oblikovanju primerne scene in uporabi najrazličnejših domiselnih efektov. Kadar je bil cilj posneti film iz določenega zgodovinskega obdobja, je bilo najprej potrebno dobro analizirati vse podatke, ki jih je tisto zgodovinsko okolje zajemalo. V začetnih fazah so se ustvarjalci trudili ustvariti in zgraditi čim večje in kompleksnejše modele filmskih scen, saj so morali biti nekateri detajli narejeni tako, da se je lahko določena scena večkrat posnela. Za film Brazgotinec (1983) so tako na primer pripravili več sten, ki so jih menjali po strelskih prizorih. Včasih so morali predhodno zgraditi ogromne scene, ki so jih potem namerno uničili tekom snemanja filma. »Primer takega filma je Reševanje vojaka Ryana (1998).« (Patricija Fašalek, 2021).

Do danes je tehnologija tako napredovala, da se lahko del scenografije uresniči tudi računalniško, kot je to na primer v filmu Gladiator (2000). V tem filmu so se ustvarjalci odločili poustvariti rimski stadion ter v ozadju mesto in to samo s pomočjo računalniškega modeliranja.



Slika 8: Gladiator (2000)

Vir: (IMDb, 2022)

Kljub takemu napredovanju računalniških metod pa nekateri še vedno prisegajo na tradicionalne metode oblikovanja scen.

V starih časih je morala filmska ekipa ročno sestaviti vsako podrobnost o filmskih prizoriščih - požare, zgradbe, ceste. Čeprav je veliko filmskih scen še vedno treba sestaviti ročno, je razvoj pripomogel k novim načinom za ustvarjanje realističnih ozadij.

4.2.2 Rekviziti

Ne morem si predstavljati filma Veliki rop vlaka (1903) brez vlaka, pištol, kap, škornjev, oblačil iz tistega časa, knjig, papirjev. Kot tudi ne filma V žrelu pekla (2009) brez nožev in krvi, ki se razliva in teče vsepovsod.

S pomočjo rekvizitov filmski liki pogosto postanejo prepoznavni le po njih. Primer takega filma je recimo Matrica (1999), kjer glavni lik zaznamujejo glavni rekviziti: črna očala, črna oblačila, pasovi za orožje po telesu, pištole, črni veliki robustni škornji.

Filmi se danes v večini primerov bolj nanašajo na snemanje pred zelenim platnom. Snemanje na tak način igralcem v prvi vrsti nudi varnost, saj sta lahko ponarejeni nož ali pištola videti enako zastrašujoča, kot če bi bila rekvizita prava. V starejših filmih je snemanje z nevarnimi rekviziti predstavljalo veliko večji napor in zahteve, da so se igralci lahko pravilno in varno soočali s tem. Skozi zgodovino lahko zasledimo, da je prihajalo zaradi snemanja nasilnih filmov

do velikih nesreč in smrti. Primerov je veliko. Že v zgodnjih letih filmskega snemanja je med »snemanjem razvpitega *Fitzcaralda* (1981) režiserja Wernerja Herzoga umrlo več domorodcev, ki so v filmu bili umeščeni v pragozd Amazonije in so sodelovali kot statisti« (Gomboc, 2021). Naslednji tak tragični primer je recimo snemanje filma *Osvajalec* (1956), kjer je po snemanju za rakom zbolelo 91 ljudi in po enem letu tudi umrlo. Film so namreč snemali v Nevadi, kjer je ameriška vojska tri leta pred tem opravljala jedrske poskuse. Med zelo odmevnimi nesrečami ne moremo mimo *Zone somraka* (1983), sicer kultne serije, kjer se je zadnje dni snemanja zgodila nesreča s helikopterjem, katerega propeler je dobesedno obglavil igralca Vica Morrowa in smrtonosno poškodoval še dva otroška igralca. V filmu, ki je zaradi igralca Jona Erica Hexuma vplival na utrip marsikatero gledalke, z naslovom *Pod krinko* (1984), se je omenjeni igralec na snemanju s prijatelji poigraval z rekvizitno pištolo, ki si jo je naslonil na senca in pritisnil sprožilec. Naslednji zelo znani kultni film *Vran* (1994), v katerem se Brandon Lee kot glavni junak po smrti vrne maščevat svojim morilcem, »ga je fatalno« (Gomboc, 2021) ranil fragment pravega naboja, ki je slučajno ostal v cevi rekvizitne pištole, iz katere so ga ustrelili s približno petih metrov. In še bi lahko naštevali.

Pomanjkljivost, ki ga prinese zeleno platno, je predvsem na strani igralca, saj se igralci zaradi tega težje vživijo v svojo vlogo.

Zeleno platno je skozi razvoj filmske industrije velika prednost, ki filmu daje še boljši prikaz, varnost za igralce, varčevanje z materialom in prihranek časa in dela na dan samega snemanja.



Slika 9: John Wick: 2. poglavje

Vir: (IMDb, 2022)

Prikaz dotičnih in najbolj pomembnih detajlov, kot je recimo prikazovanje krvi, je skozi razvoj postalo samo še boljše. Prej prikazovanje krvi v filmih ni bilo tako prepričljivo, kot je s pomočjo razvoja tehnologije to prikazano danes. Kri v današnjih filmih izgleda zelo realistično.

4.2.3 Glasba

Glasba in zvoki so skozi zgodovino na nek način prisotni že od samega začetka. »Glasbena spremljava je bila sprva pogosto vodvilska glasba, ki so jo igrali gledališki orkestri, gibljive slike je spremljalo igranje klavirja ali pa so zavrteli glasbeno skrinjo, da bi malce kasneje že iznašli več naprav, s katerimi so skušali doseči večjo sinhronost med filmskim dogajanjem in glasbo.« (Reichenberg, 2016).

Dobro znani Carl Robert Blum je bil prvi med inovatorji, ki je v Berlinu leta 1926 sestavil kronometer. Kronometer je predstavljal »optično reprodukcijo ritmičnih zvočnih pojavov« (Reichenberg, 2016). Naprava je služila dirigentu, saj je bila njegova naloga, da se je glasba slišala prav v tistem trenutku, ko se je ustrezen znak pojavil pred puščico, ki je kazala na pravo ritmično mesto.

Prelomnico v svetu glasbe je predstavljal film *Rojstvo naroda* (1915). Glasba in zvoki so sledili sliki, komentarjem, dopolnitvam in nadgradnji. Glasba in zvoki so tako že tistega časa dobili pripovedno vlogo v filmih.

Povezovalno funkcijo razvoja glasbe je imel takrat David Wark Griffith. Uvedel je nov način dela, s čimer je znane glasbene citate, na primer od Wagnerja, Straussa in Liszta, povezal z ostalo glasbo. Orkester je spremljal filmsko predstavo.

Po letu 1920 so režiserji začeli sodelovati z znanimi skladatelji, saj so želeli, da dobijo njihovi filmi še večjo veličastnost in spektakularnost, »česar se zavedajo tudi današnji (dobri) režiserji« (Reichenberg, 2016).

Glede na raziskovanje lahko rečem, da je spoj med sliko in glasbo obrodil uspešnost. Dandanes si ne moremo več predstavljati, da bi gledali neme filme. Kot gledalka različnih žanrov sem opazila, da je lahko film precej slab sam po sebi, ampak ga na koncu skozi prikazovanje rešuje le dobro izbrana glasba.

Filma vojna zvezd: Epizoda VII – Sila se prebuja (2015) je pobudnica nečesa, kar se je leta 1977, ko je nastal četrti del franšize, že rodilo. John Williams je odgovoren za nastanek glasbene teme, ki se še danes izvaja preko vseh delov.

4.2.4 Svetloba

V filmu Prihod vlaka na postajo (1896) je glavni vir svetlobe bila naravna svetloba. V 90. letih 19. stoletja je bil namreč pri snemanju filmov glavni vir osvetljevanja dnevna svetloba namesto umetne svetlobe, s čimer bi izboljšali estetski videz posnetka. Prvi filmi so bili le malokrat priča izkoriščanju umetne svetlobe, saj so od osvetlitve pričakovali le pravilno osvetlitev pri snemanju filma.

Filmska industrija je šele leta 1910 začela na podlagi ekonomskih in umetniških premislekov oblikovati estetiko osvetlitve. Takratna uvedba stoječih žarometov je omogočila razločnejše oblikovanje obrazov in hkrati nudila možnost simuliranja usmerjene svetilke ali okenske svetlobe z veliko večjo natančnostjo. Leta 1911 so uvedli mehko osvetlitev obrazov kot tehniko.

Do leta 1915 so se luči za osvetlitev nadgradile in nadomestile luči za dramatičen učinek. »Do leta 1918 so se že bolj ali manj uveljavile konvencije osvetlitve, ki še danes prevladujejo v hollywoodski produkciji in temeljijo na realistični estetiki, ta pa narekuje izogibanje vsem umetnim ali abstraktnim učinkom« (Cook, 2007, str. 152).

Ko so kliegove luči prišle v vsesplošno rabo, so iz studiev sčasoma popolnoma odstranili sončno svetlobo. Tako se je v 20. letih začela širiti uporaba močnejših in šibkejših obločnih žarometov kot ključna polnilna in zadnja luč. Razvoj je napredoval in do leta 1931 so uvedli izboljšane plinske obločne luči, ki so ustvarjale močno svetlobo, da so lahko zagotovili dvobarvnost in kasneje tribarvni technicolor.

Do konca 40. let je bila studijska svetloba še vedno precej šibka za žanr, kot so hollywoodske kriminalne drame in skorajda preveč močne za žanr, kot je npr. muzikal.

Sredi 60. letih je potem iznajdba halogenske žarnice dala prepotrebni zagon za načrtovalce opreme studijske osvetlitve, saj je to bila mala žarnica z močno zmogljivostjo. Tukaj se je potem začela preobrazba studia, saj so začeli nameščati stropne nosilce luči, prirejene in okrepljene za težo filmskih luči.

Režiser David Wark Griffith je bil eden prvih, ki je raziskoval uporabo kamer in osvetlitve za izboljšanje razpoloženja v filmu – pogosto se celo navaja, da je leta 1911 z izidom Enoch Ardena uvedel mehko osvetlitev obrazov kot tehniko. S tehniko odbijanja in razpršitve svetlobe zagotovimo na osebi in predmetih mehke sence, ki niso niti malo ostre. Zaradi mehkih osvetlitev je posnetek potem privlačnejši in prijetnejši.

»Od te točke naprej je osvetlitev, kot jo poznamo v kinematografiji, postala močno stilizirana in le redko odraža pravo resničnost situacije. Namesto tega osvetlitev deluje kot vizualna predstavitev tega, kako mislimo, da bi bila določena čustva ali scenariji videti.« (Cook, 2007, str. 152).

Približno od tega časa naprej se je v ameriški filmski industriji počasi začela sprejemati Rembrandtova svetloba. S časom je postajala tudi vse bolj pogosta uporaba najrazličnejših kombinacij luči za dodajanje poudarkov v filmih. To je tako imenovana tritočkovna osvetlitev, ki še danes predstavlja hrbtenico razsvetljave v filmih.

Prvi taki primer je film noir. Z uporabo edinstvene svetlobe in sence jim je uspelo ohranjati napetost, hkrati pa se naslanja na grob realizem in kriminal, ki sta uspešno prekrivala zaplete. Žanr je uporabljal nizko osvetlitev, ki je ustvarjala trde sence in močne kontraste med črno in belo. Še poseben pomen so imele takratne silhuete figur, ki so se pojavljale iz teme ali megle, ravno tako kot je to upodobljeno v grozljivkah.

Položaj luči je temeljnega pomena, saj če luč premaknemo na eno stran človekovega obraza, nas ta oseba takoj obda z mislijo o skrivnostih in spletkah, če pa postavimo luč pod obraz, se ustvarijo popačene sence in osebo naredi zlobno, nasilno, neprijazno in grozno.



Slika 10: Močan kontrast med črno in belo

Vir: (Foundry, 2020)

Ker se je takšen način osvetljevanja do danes zelo dobro razvil, so nasploh nasilni filmi dobili še večji efekt prikazovanja grdih in nasilnih likov. Svobodno filmsko ustvarjanje in eksperimentiranje z barvami in osvetlitvijo v filmih pa omogoča še večji umetniški izraz in način vizualnega pripovedovanja zgodb. Barva posnetka je danes izboljšana z uporabo barvnega razvrščanja, da se zagotovi kakovost in obseg barv.

4.2.5 Montaža

S filmsko montažo so se ukvarjali šele v poznejših začetkih kinematografije. V klasičnem hollywoodskem obdobju so se s tem ukvarjali delavci, ki so jih bile polne sobe, kjer so vsak fizični poseg opravili ročno. Pri montaži prvih filmov je šlo za združevanje posameznih kadrov in dodajanje pojasnjevalnih napisov. V filmu *Faust in Margerita* (1900) je v enominutnem kratkem filmu dovolj razvidno, kako težko je bilo prikazovanje ubijanja Margerite, ki je z začetkom reza preko vratu izginila in se je na njenem mestu pojavil Faust. Prizor ubijanja Margerite v tem primeru in v tem času ni izgledal grozno. Vseboval je le element ubijanja, brez prikazane krvi. Najbolj moteče pri tem je združevanje kadrov, ki niso tekoči.

Na začetku 60. let je uvedba univerzalne montažne mize KEM prinesla več izboljšav in prvič v širšem obsegu režiserju omogočila, da se je je lotil sam. Tako imenovana modularna naprava, pri kateri je bilo mogoče na osnovno mizo namestiti več elementov in se lotiti vseh kombinacij montiranja slike in zvoka v vseh formatih. *13 duhov* (1960) je prvi tak film v 60. letih, kjer se

slika in zvok lepo prepletata in skupaj še dodatno krepita občutenje groze in grozljivega videza lebdeče glave, kuharja s sekačem in krotilca levov brez glave. Film je bil posnet z Illusion-O trikom. V filmu so imeli posneti elementi igralcev in prizorišč, razen duhov, uporabljen moder filter, medtem ko so imeli elementi duhov rdeč filter in so bili prekriti s kadrom. Občinstvo je uporabljalo rdeče in modre celofanske filtre. Illusion-O je od občinstva zahteval, da gledajo skozi eno barvo z obema očesoma. Izbira pogleda skozi rdeči filter je podobe duhov poostrila, medtem ko jih je modri filter odstranil. Tako je film v 60. letih dal občinstvu možnost izbire. Pogumnejši so z rdečimi filtrom videli duhove in bili del grozljivke, medtem ko so bolj prestrašeni gledalci lahko film spremljali z modrim filtrom.



Slika 11: Illusion-O

Vir: (Castle, 1960)

V 80. letih so se razvile tri vrste elektronske montaže: »linearna s poljubnim dostopom in nelinearna s poljubnim dostopom« (Cook, 2007, str. 161). Sistem s poljubnim dostopom izkorišča laserske plošče ali več izvodov gradiva. Montažerju je laserska plošča omogočala, da je lahko v nekaj sekundah našel iskano točko. Pri nelinearnem sistemu s poljubnim dostopom pa je bilo potrebno po vrsti zbrati posege in jih prenesti na $\frac{3}{4}$ inčni video. Zapis so nato morali vnesti v računalnik, da je nastala podrobna kodirana in arhivska datoteka.

Sledil je čas 90. let, kjer je filmski razvoj doživel razcvet z razvojem računalniških postopkov montaže in obdelave slike, s čimer so se že začeli visoko proračunski, s posebnimi učinki nabiti filmi celovečernih blockbusterjev. Sodni dan (1991) je največja uspešnica 90. let in nominiranec za najboljšo filmsko montažo. Nasilje je v filmu prikazano zmerno, vendar z razvojem vizualnih učinkov, ki so združevali najsodobnejšo CGI, protetiko in urejanje, da so lahko prikazali najboljše spreminjanje oblike, in so grozo nasilja s tem še povečevali. Za ohranjanje kakovosti izvirnega negativa pri prehodu na digitalno sliko, neizmerne količine

podatkov za obdelovanje, več gigabajtov na minuto za popolne barvne in zapolnjene slike, je sam proces zahteval še bolj zmogljive računalnike. S časom in razvojem je zaradi tega nastal specializiran trg za digitalno montažo in montažo učinkov, zato do danes večinski del montaže pri hollywoodskih produkcijah opravljajo specializirana tretja podjetja, ki vedno znova vlagajo v najnovejšo generacijo računalnikov in dodatkov.

»Uporaba računalnikov, digitaliziranje gradiva, zamenjava filma z laserskimi ploščami in/ali video trakovi na nekaterih stopnjah postopka, ki omogoča ustvarjanje posebnih učinkov, paradoksalno povzroča, da je postopek montiranja hkrati hitrejši, a tudi bolj zapleten. Primer hitrejšega, a zaradi tega precej zapletenega montiranja, je primer filma *Matrica* (1999), ko lepa neznanka neke noči odpelje računalniškega hekerja Nea, ki je čakal na signal skrivnostnega Morpheusa. Le-ta mu pove, da živi v računalniško generiranem svetu, ki ga nadzorujejo roboti. Ubijanje v filmu je umetniško, skoraj baletno, prikazano je v počasnem posnetku, junaki se premikajo bolj kot modeli na pisti in ne kot strelec, ki se soočajo s smrtjo. Igralci imajo neverjetne moči premikanja zidov, neverjetno moč skoka z ene stavbe na drugo, kar jih dela še bolj veličastne. Njihovi deli telesa spreminjajo obliko. Igralci pa so pri tem brez znakov potenja, popolnoma hladnokrvni. Zelene številke predstavljajo kode, ki se skozi film odvijajo kot skrivnost, ki vodi do odrešitve in v nas zbujajo še večjo napetost. Posnetki eksplozij in strelav se odvijajo v počasnem posnetku, da ne vzbujajo še dodatno strahu in dvigujejo napetost strahu.

Razvoj montaže do danes je uspešen, kljub temu pa bi lahko podala pozitivna in negativna mnenja o tem. Ker v diplomski še vedno razpravljam o tematiki prikazovanja nasilja v filmih, bi lahko z razvojem montaže povedala, da so se upodobitve kakršnega koli nasilja s tem povečale, saj je razvoj montaže poskrbel, da so prizori nasilja danes še bolj upodobljeni in prikazani. Vendar pa igra pri razvoju montaže bistveno funkcijo hitrost, ki omogoča bodisi nižje končne stroške montaže bodisi nudi možnost, da montažo še bolj izpopolnimo ali pa oboje hkrati.

4.2.6 Snemanje in posebni učinki

V začetnih letih so filme snemali zelo statično, podobno kot odrske upodobitve. Primer je že omenjen film *Veliki rop vlaka* (1979). Igralci so se tako posvečali bolj igri teles in ne značajev, saj so snemali večino v totalu. Z nadaljnjim razvojem snemalnih tehnik so prešli na snemanje srednjega plana in velikega plana, prav tako snemanje detajlov. Načini snemanja so pripomogli

k prikazovanju podrobnosti v filmu, gledalci so se tako lahko bolj povezali s samostojnimi karakterji. Bolj izrazita so bila tudi prikazovanja občutkov igralcev, ko so uporabili veliki plan. Tako se je tudi nasilje začelo prikazovati drugače. Lahko so prikazali bolečino na obrazu posameznika, ki je postala gledalcu bolj osebna. Tudi detajli so pripomogli pri prikazovanju nasilja in napetosti. Snemanje stopinj, hoje ali snemanje krvi in orožja je povzročilo večjo napetost, samo po sebi pa je nasilje postalo bolj nazorno.

Kompozicija je pomemben del snemanja in pripovedovanja zgodbe. Že v času fotografiranja so se seznanjali s kompozicijo predmetov v zajeti sliki. Podobno je v filmu. Če bi ustavili film na določeni, točki bi ugotovili, da je skoraj vsaka slika dobro premišljena, scena pa dobro postavljena v plan ali izrez. Prav tako je pomembno pozicioniranje elementov ali subjektov v kader. Tako lahko na primer ustvarjamo določeno napetost ali grožnjo.

Scena v filmu *Mildred Pierce* (1945), ko želi Mildred prenesti krivdo za umor na drugega, je posneta ozko, okrog nje je le malo prostora do okvirja slike, slika je pretežno zapolnjena z predstavniki zakona. S tem so želeli predstaviti utesnjenost, njena hčerka ni imela več prostora za beg.

Prve filme so snemali samo v totalu, brez gibanja kamer, brez nazorne uporabe planov. Prvenstvena naloga režiserja je bila, da prikaže, kje in kaj se dogaja. Široki izrez je tako prikazoval prostor. Šele nekaj let kasneje so začeli prikazovati srednji in veliki plan ter detajl. Z ožjim planom se je dalo bolje predstaviti človeško telo in razkriti njegova dejanja. Detajli so dovolili možnost poudarkov.

Snemalni koti lahko predmetu pripišejo določen pomen. Še posebej veliko se uporabljata zgornji in spodnji rekurz v prikazovanju nasilja, prikazovanja nadrejenosti in podrejenosti karakterjev med streljanjem, pretepanjem in podobnim.

V filmu *Državni sovražnik* (1998) je tudi s kompozicijo prikazano, da pomembnemu karakterju sledi smrt. Medtem ko on leži na tleh in je v kadru prikazan spodaj, je njegov napadalec prikazan v kadru zgoraj. S to kompozicijo dosegajo nadrejenost položaja.

Snemanju akcije in prikazovanju nasilja v filmih so veliko pripomogle tudi premikajoče se kamere. Kamero so pritrdili na premikajočo se napravo, voziček ali avto. Tako pritrdjena se je lahko premikala proti predmetu snemanja, stran ali ob njem. Označuje predvsem napetost, pričakovanje. Uporaba le-te se je prvič pojavila v filmu *Lodger* (1927): Zgodba o londonski megli, ki ga je ustvaril Alfred Hitchcock.

Čeprav se je besedna zveza posebni učinki prvič uporabila v filmu *What Price Glory* (1926), so posebni učinki vedno bili del filmov.

Prvi posebni učinki so na primer bili prikazani že zelo zgodaj, v letu 1895, ko je Alfred Clark v filmu *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) ustvaril prvi tako imenovan posebni učinek. Med uprizoritvijo obglavljanja kraljice Marije je Clark ustavil kamero, ko je bila sekira nad njeno glavo, nato se je igralec, ki je igral Marijo, odmaknil, na njegovo mesto pa so postavili lutko. Vkllopili so kamere in lutki odsekali glavo. Med drugim je to tudi prikaz zelo nasilnega dejanja. Ne samo, da je prvi tako imenovan posebni učinek, je posebni učinek, ki so ga potrebovali zato, da so prikazali odsekanje glave. Brez posebnih učinkov niti ne bi bilo mogoče uprizarjati velike večine nasilja v filmih.

Posebni učinki se na splošno delijo na optične in mehanične. Z razvojem računalniške grafike je nastala vedno večja razlika med posebnimi in vizualnimi učinki, ki so dodani še kasneje v post produkciji. Mehanski posebni učinki so tako na primer modeli, animatronics in pirotehnika, prav tako umetna in protetična ličila. Primer optičnih posebnih učinkov pa je, ko je v post produkciji igralec postavljen pred drugačno, "umetno" ustvarjeno ozadje.

Posebni učinki niso bili tako značilni za zgodnje filme, saj so šele raziskovali snemanje in zajem slike. Prvi posebni učinki so se na primer pojavljali tudi v obliki tako imenovanega *stop motiona*, podvojena ali potrojena osvetlitev, prelivanje in *jump cuts*. Te učinke je med prvimi uprizarjal francoski filmar Melies v filmu *Potovanje na Luno*. S *stop motion* so lahko dosegli na primer premikanje neživih objektov in podobnega. Veliko pa so se uporabljali tudi kostumi. Če so na primer želeli v filmu prikazati nezemljane, so morali ustvariti kompleksen kostum iz različnih materialov, ki ga je nato nosil igralec, ki je bil s kostumom popolnoma prekrit.

Skozi leta so posebni učinki bili odvisni predvsem od denarja, ki je bil namenjen za določen film. Veliko eksplozij je namreč bilo realnih, veliko avtomobilov uničenih. Ustvarjene scene, v katerih so posneli dele filma, so bile na koncu porušene in uničene, če je to zahtevala zgodba. Pojavljalo se je tudi veliko kaskaderjev, ki so v filmih zamenjali igralce v nevarnih scenah. Večina videnega v filmu je bila ustvarjena ročno, torej ne računalniško. Naj samo omenim pojav *animatronic*, mehanske stvaritve, kot roboti, ki so se premikale. Bile so dobro opremljene in izdelane kar se da realno, le njihovo gibanje je bilo bolj okorno. Seveda so dandanes znanstveniki zmožni ustvariti veliko naprednejše robote, vendar so predragi, računalniška grafika pa proti njim veliko cenejša. Med bolj znanimi filmi, ki so predvsem predstavniki uporabe nasilja v filmih, je kasneje film po naslovu *Žrelo* (1975), ki je za tisti čas uporabljal

animirane robotske morske pse ali klasični Jurski park (1993), ki je uporabljal in prav tako navdušil občinstvo z uporabo *animatronic* dinozavrov.

Od devetdesetih let prejšnjega stoletja se je računalniška industrija prebila v filmsko. Tako so računalniško ustvarjene slike, tako imenovani CGI ³, postale glavna podlaga za ustvarjanje posebnih učinkov. Ustvarjalcem filmov daje večji nadzor in omogoča, da se številni učinki dosežejo varneje in prepričljivejše ter – ker se tehnologija izboljšuje – z nižjimi stroški. Posledično je CGI nadomestil številne tehnike optičnih in mehanskih učinkov. Eden od primerov današnjega časa je film *Nak* (2022), kjer se prebivalci samotnega žleba v notranjosti Kalifornije borijo z odkritjem letečih predmetov na nebu, ki so ubijali njihove sorodnike.

Od 1990, ko je računalniško generirana slika (CGI) prišla v ospredje, so druge tehnike za posebne učinke počasi tonile v pozabo. Ustvarjalcem učinkov namreč daje veliko večji nadzor in jim omogoča, da so številni učinki doseženi varneje. Prav tako so bolj prepričljivi in realni. Seveda če so ustvarjalci CGI-ja pravi umetniki. Ne glede na to, da pri filmih, ki so velike uspešnice, sodeluje nemalo oblikovcev posebnih učinkov, je izdelava le-teh še vedno cenejša, kot bi bila, če ne bi uporabljali CGI-ja.

4.3 Prihodki in dobičkonosnost nasilnih filmov po letu 1990 do danes

Ni posla, ki bi se lahko primerjal z zabavno industrijo. In ni posla v zabavni industriji, kot je filmska industrija. To velja še zlasti za filme, ki so nastajali tik ob koncu 20. stoletja pa vse do danes. Njihov zaslužek je postajal vse večji. Pri filmih, ki so služili z nasiljem, je predvsem blestel *Terminator 2* (1991).

Terminator 2 (1991) je ljudi privabil s turobno temačnimi post apokaliptičnimi podobami, impresivnim CGI-jem za tisti čas in seveda z izborom glavnega igralca. Razburljivo znanstveno fantastično nasilje je s nastankom franšize *Vojna zvezd* postalo vse bolj dobičkonosno. Pri tem je tudi pomembno omeniti, da so se začele na veliko izdelovati igrače in figure, ki so polnile blagajne ustvarjalcev. Medtem ko filmi niso bili namenjeni otrokom in mlajši publiki, so po drugi strani ti hitro postali del ciljne skupine, saj so jim bili namenjeni mnogi karakterji iz *Vojne zvezd*, *Terminatorja* in tem podobni filmi. Primer nepravilnega ocenjevanja filmov in vabljenja

³ Računalniško generirane podobe

publike na ogled je tudi film *True lies* (1994). Film je prav tako ocenjen z oznako R, govori pa o neustrašnem agentu, ki se bori s teroristi, ki bi v ZDA radi pritihotapili nuklearno orožje. Ne glede na oznako so si film ogledale različne generacije, saj so v film vključili družinsko problematiko. Neustrašnega agenta je namreč zaskrbelo, ali ga žena vara ali ne. Ponovno se je moral zblížati z njo, prav tako s hčerko. Z razširjeno tematiko na družino so na nek način želeli podzavestno vplivati na gledalca, češ, pripelji v kino tudi ženo in otroke, ne glede na to, da je v osnovi bil film namenjen moški populaciji nad 18 let. To je tudi postal neke vrste trend. Akcijski filmi so vse več postajali družinsko-akcijski filmi. Mogoče še vsi niso imeli oznake, a tudi to se je začelo počasi spreminjati. Vse več je bilo filmov, ki so bili namenjeni tudi za mladostnike v spremstvu staršev po oceni MPPA, a v resnici so postajali vse večji del ciljnega občinstva. Podobno se je zgodilo s filmom *Matrica* (1999). Medtem ko je bil film namenjen odraslemu občinstvu, so v trgovinah prodajali igrače za otroke, ki so bile narejene po glavnih karakterjih filma.

Po letu 2000 se je začela dobičkonosnost v filmski industriji nagibat v filme, ki so bili bolj fantazijske pustolovščine. Od Harry Potterja do Gospodarja prstanov, Somraka ter Piratov s Karibov.

Sledili so filmi, kot so *Gladiator* (2000), *Ubila bom Billa* (2003) in *Batman: Vitez Teme* (2005). Kot omenjeno, se je v začetku 21. stoletja začelo s filmi o super junakih. Le-ti so iz leta v leto postajali vse bolj popularni. Film o super junakih, ki imajo prikazano zmerno nasilje in omejene prizore uporabe substanc ali golote, so tako skozi leta postajali klasika, ki je v kinematografe privabljala najrazličnejše generacije in s tem požela neverjetne uspehe. Tako so filmi, ki spadajo pod Marvel, zadeli točno določeno obdobje, čas, ko so super junaki prevzeli svet; čas, ko je CGI tako napreden, da so lahko vse, kar je bilo nekoč izmišljeno v stripih, končno s polno močjo prikazali na velikih ekranih. S tem so ti filmi privabili mlajše in starejše ljudi, ki so nekoč bili ljubitelji stripov, ljudi, ki so to še danes, vse tiste, ki jih akcija privabi in sploh ne vedo, da so kdaj obstajali stripi in pa številne najstnike in otroke, ki kljub oceni PG-13 pridejo s starši na ogled Marvelovih filmov. Z naraščajočo ljubeznijo do filmov o super junakih je tudi film *Maščevalci: Zaključek* (2019) postal drugi najbolje prodajan film vseh časov. Prinesel je skoraj devetsto milijonov dolarjev.

Ameriška filmska industrija še vedno zasluži več denarja s filmi, ki vsebujejo nasilne elemente, kot pa s filmi, ki ljudi zabavajo in razvedrijo. Če povzamem trditev, da se nasilje v filmih z leti stopnjuje in dobro prodaja, zakaj potem ne prevladujejo filmi z oceno R? Skozi razmišljanje in

raziskovanje literature ter ogled filmov z različnimi ocenami, sem prišla do ugotovitev, da so filmi iz leta 2012 z oznako PG-13 vsebovali več nasilja kot najbolj gledani filmi v letih 2013 z oceno R. Film z oceno PG-13 dejansko vsebuje zelo veliko nasilja, ki je predvsem povezano z orožjem. In zakaj so potem taki filmi še vedno ocenjeni kot PG-13? Oznaka PG-13 je zelo priljubljena in uporabna pri filmskih studiih. Ameriška filmska industrija in nasploh filmske industrije so si s tem razširile svoje občinstvo, saj filmi z oznako PG-13 omogočajo nakup kino vstopnice tudi mladostnikom. Če pa bi bili taki filmi označeni z oznako R, bi filmska industrija izgubila precej procentov svojega občinstva. Predvsem zato, ker mladostnike prepovedani elementi bolj privlačijo.

4.3.1 Kaj pomenijo ocene po standardu Motion Picture Association (MPAA⁴)?

G – splošno občinstvo. Dovoljeno za vse starosti. Film kot taki ne vsebuje ničesar glede teme, jezika, nasilja, spolnosti, golote ali drugih zadev. V filmih ni prisotnih slabšalnic. Prikazi nasilja so nični oziroma minimalni. Ni prisotnosti uporabe drog.

PG – Predlagano starševsko vodstvo. Film kot taki že vsebuje uporabo kletvic in nekaj upodobitev nasilja ali kratke golote. Ti prisotni elementi se še ne štejejo kot intenzivni prikazi. V teh filmih še vedno ni vsebine o uporabi drog.

PG-13 – Starši strogo opozorjeni. Film v tej kategoriji že presegajo oceno PG glede teme, nasilja, golote, čutnosti, jezika, dejavnosti odraslih in drugih elementov. Prizori nasilja, uporabe drog, golota, kletvice, ostre besede, streljanje, ubijanje ...

R – Omejeno. Film že vsebuje gradiva za odrasle, dejavnosti odraslih, grob jezik, intenzivno in vztrajno nasilje, spolno usmerjeno goloto in zlorabo drog.

4.4 Kakšno mnenje imajo gledalci danes na prikazovanje nasilja v filmih?

Za bolj nazorno in natančno raziskovanje izbrane teme diplomskega dela sem se odločila, da naredim kratko anketo, v kateri sem postavila nekaj osnovnih in najbolj bistvenih vprašanj, ki si jih ob gledanju skoraj nikoli ne postavimo. V anketi je sodelovalo 88 udeležencev, ki so bili

⁴ MPAA (Motion Picture Association): priročnik systemskega ocenjevanja filmov, ki se uporablja v Združenih državah in njihovih ozemljih za ocenjevanje primernosti filma za določeno občinstvo na podlagi njegove vsebine.

različne starosti, in sicer od 15. leta naprej. Anketiranci so bile tako ženske kot moški, stopnja izobrazbe se je razlikovala od posameznika do posameznika.

1. Vprašanje: Ali radi gledate filme, ki vsebujejo bojevanje, streljanje, maščevanje, ubijanje, umore ...?

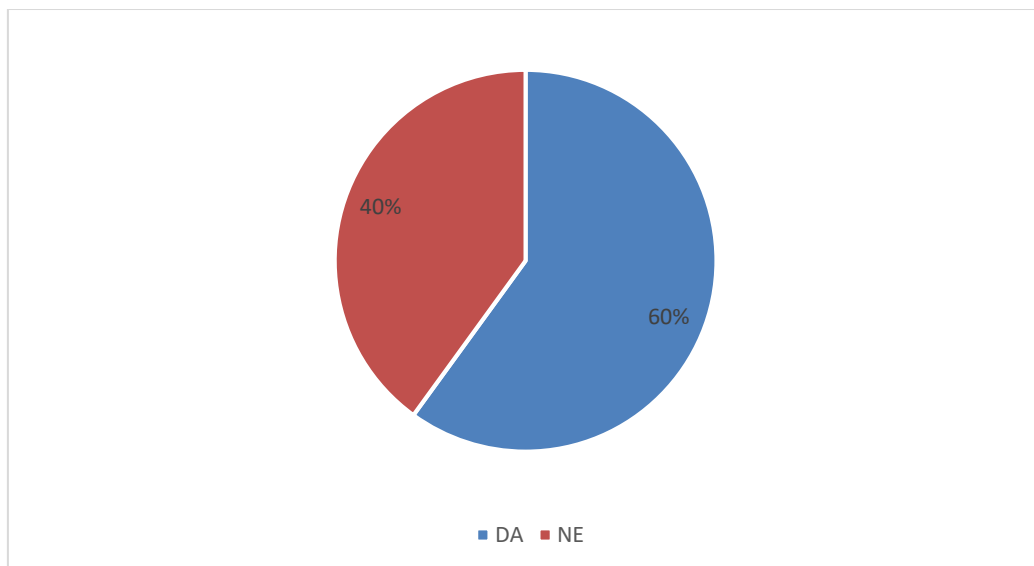


Tabela 1: Ali gledalci radi gledajo filme ...

Vir: (Lastni vir)

Kot je razvidno iz grafa, si več kot polovica gledalcev rada ogleda filme, ki vsebujejo elemente nasilja.

2. Vprašanje: Če ste na zgornje vprašanje odgovorili z DA, bi po vašem mnenju bili filmi brez akcije, bojevanja, streljanja, ubijanja, pretepanja, maščevanja pusti in nezanimivi?

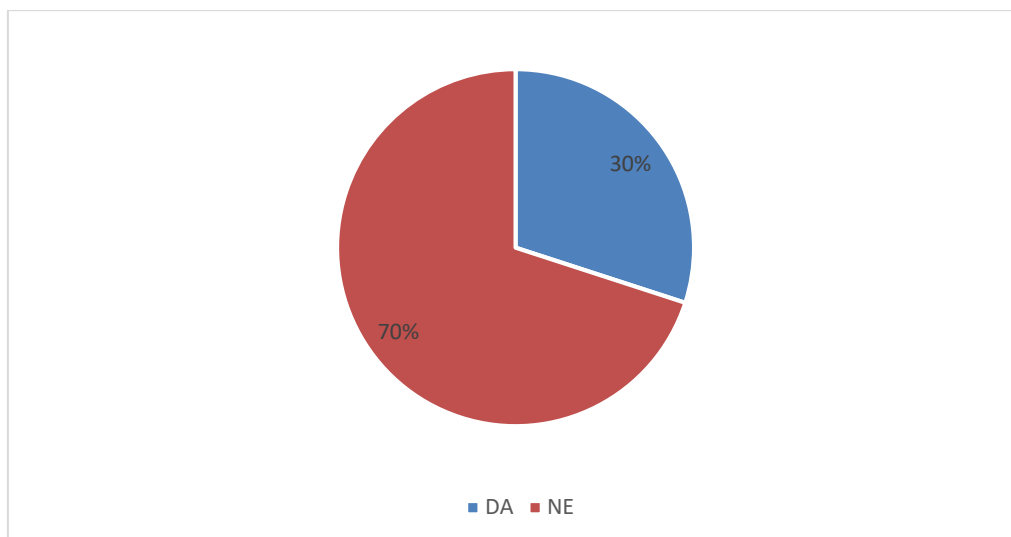


Tabela 2: Ali bi bili filmi brez elementov nasilja pusti in nezanimivi ?

Vir: (Lastni vir)

Graf nakazuje več kot očitno razliko med mnenji gledalcev. Skoraj 70 % gledalcev je odgovorilo ne, kar pomeni, da kljub temu, da radi gledajo filme, ki prikazujejo nasilne elemente, ne bi spremenilo njihovega mnenja, če bi filmske industrije zmanjšale ali celo odstranile nasilne elemente.

3. Vprašanje: Kaj vpliva na vas, da vas filmi, ki vključujejo nasilje, pritegnejo?

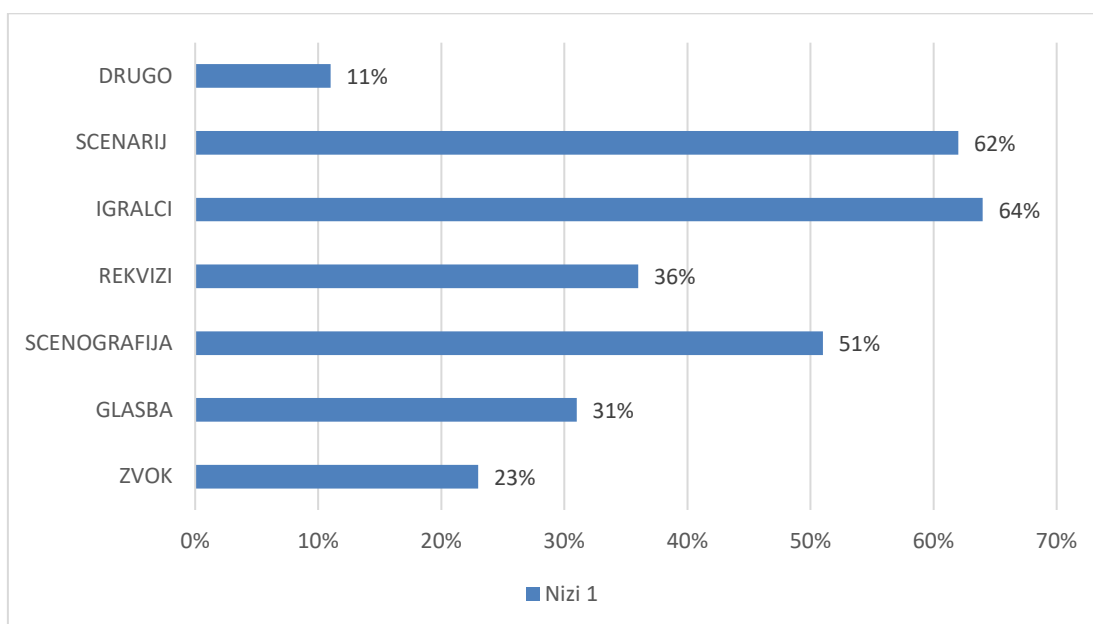


Tabela 3: Kaj vpliva na nas, da nas nasilni filmi pritegnejo ?

Vir: (Lastni vir)

Na raziskovalno vprašanje sem bila še posebej pozorna, saj me je zanimalo, kaj je tisto, kar pri gledalcih najbolj prevladuje, da si ogledajo film, ki vsebuje elemente nasilja.

Več kot polovica (64 %) se jih je odločilo za igralce. Torej, da se gledalci odločijo za ogled nasilnega filma, prevladuje želja po tem, da vidijo svoj izbrani lik, skozi zgodbo ocenjujejo njegov izgled, njegova dejanja, besede in navsezadnje na njegov karakter in vlogo v izbranem filmu. Skoraj vsak gledalec ima vsaj enega favorita od igralcev, katerega potem spremlja skozi filme, v katerih nastopa.

Takoj za igralci je za gledalce pomemben scenarij (62 %). Pod vplivom scenarija bi lahko postavila še veliko podvprašanj, saj je težko povedati, če se vsi gledalci, ki so se odločili za ta vpliv, zavedajo, kaj vse scenarij sploh zajema. Scenarij je samo besedilo ali predloga, ki vsebuje dogajanje in dialog za snemanje filmov. Na kaj točno so gledalci tukaj mislili, je spet odvisno od vsakega posameznika. Če pa povzamem na splošno, je še vedno več kot polovici gledalcem všeč, da imajo filmi dobro zasnovano zgradbo zgodbe, da je dogajanje tekoče in dovolj razumljivo, da je dialog med liki skrbno izbran in predvsem, da vzdržuje klimo gledalca, da ga s svojim dogajanjem privlači.

Tretji, malo manj prevladujoči vpliv, je scenografija. Scenografija (51 %), kot smo jo spoznali skozi zgodovino, se je do danes zelo spremenila. Kaj točno gledalce privlači glede scenografije, je zelo težko predvidevati, ker je to zelo subjektivno in odvisno od vsakega posameznika. Razvoj scenografije do danes nam daje le še boljšo predstavitev časa in kraja dogajanja. Če se primerja starejša scenografija z mlajšo, je imela starejša veliko večji pomen in realističen prikaz kot pa danes, ko sta čas in kraj s pomočjo zelenega platna in tehnologije samo še nerealistično izpopolnjena.

Na četrtem mestu so rekviziti (36 %), ki glede na procent še igrajo nekaj vloge, vendar ne v prevladi. Če spet povzamem poglavje, v katerem smo spoznali razvoj rekvizitov, se je s pomočjo razvoja računalnikov njihov pomen zelo spremenil. V starejših filmih so zaradi slabega tehnološkega napredka morali večino rekvizitov izdelati sami, kar je imelo dosti večjo vrednost v primerjavi z danes, ko lahko rekvizit ustvarimo računalniško.

Na petem in šestem mestu sta glasba (31 %) in zvok (23 %), kar me je glede na odstotke zelo presenetilo, ker sem trdila, da bosta ravno zvok in glasba prevladovala.

Zelo majhen procent je poleg vseh danih vplivov izbralo možnost drugo (11 %). Pod to kategorijo so navedli, da na njih ne vpliva nič in ali pa le prijatelji, ki so jim priporočali ogled filma.

4. Vprašanje: Kakšen pomen ima za vas prikazovanje nasilja v filmih?

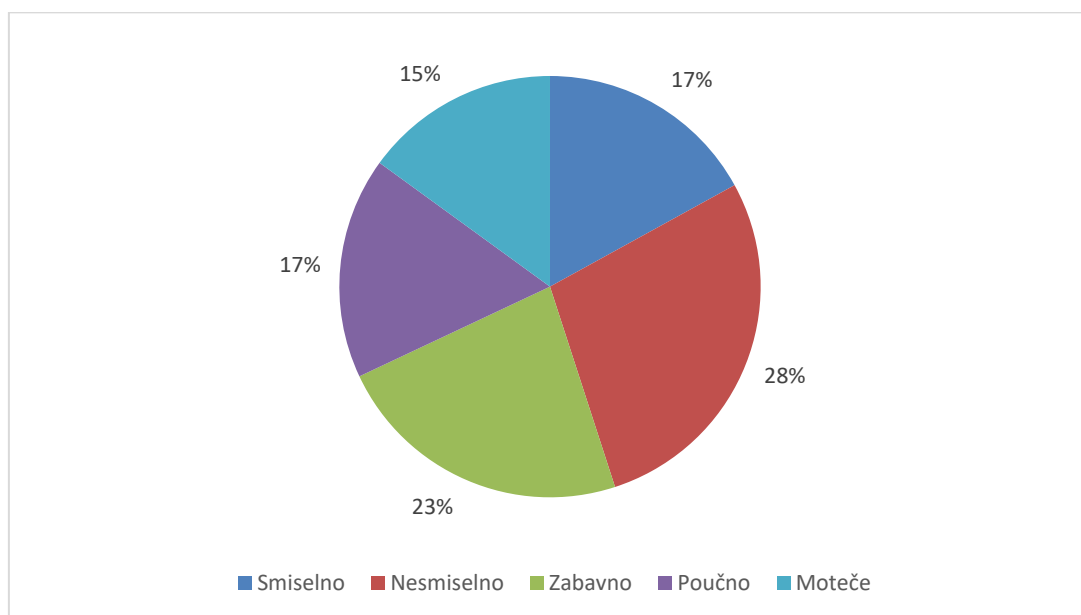


Tabela 4: Kakšen pomen ima za nas prikazovanje nasilja v filmih ?

Vir: (Lastni vir)

S tem vprašanjem sem želela predvsem priti do mnenj drugih gledalcev, saj če bi podala samo svoje mnenje in bi ga utemeljila, bi bilo zelo sporno, ker je še vedno vse odvisno od vsakega posameznika. Večina gledalcev je z odgovori potrdilo mojo hipotezo, da je nasilje v filmih nesmiselno. Če se vrnem v nazaj v zgodovino, so takratni filmi prikazovali veliko nasilja, ker so ljudem s tem hoteli približati dogajanje po svetu (recimo 1. in 2. svetovna vojna), kjer nasilja sicer niso tako nazorno prikazovali, kot pa je v resnici bilo. Glede na razvoj človeštva bi naj v današnjem času živeli bolj svobodno, mirno in sproščeno, a na drugi strani gledamo filme, ki vsebujejo elemente različnega nesmiselnega nasilja, ki imajo danes le še psihološki pomen za posameznika, če to nanj vpliva. Dejstvo je, da se tudi anketiranci zavedajo nesmiselnosti prikazovanja nasilja. Takoj za njimi pa so gledalci, ki na nasilne filme gledajo kot na zabavo. Če se ozremo nazaj na razvoj, so bili nasilni filmi prej veliko bolj realistično nasilni kot danes, ko je tehnologija tako zelo napredovala, da nenasilje postane nasilje s posebnimi učinki in obdelavo.

5. Vprašanje: Ste se kdaj vprašali, zakaj se v filmih prikazuje toliko nasilja?

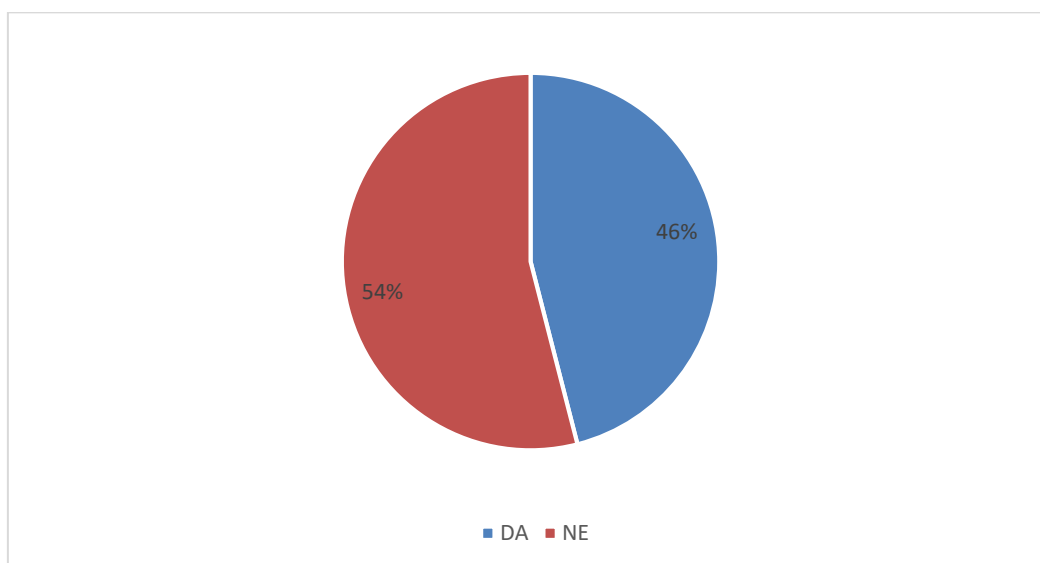


Tabela 5: Smo se kdaj vprašali, zakaj je toliko nasilja v filmih ?

Vir: (Lastni vir)

Vprašanje prehaja na naslednjo stopnjo, kjer se je verjetno večina anketirancev to tudi prvič bolj zavestno vprašala. Kadar gledamo nek film, ki privlači našo pozornost, se nikoli prav zavestno ne vprašamo, kaj nas privlači ali kaj nas moti. Prikazovanje nasilja se je v filmih tako povečalo in razpršilo, da dejansko predstavlja element, ki je vsesplošen, osnoven in ne sme manjkati. Ker je nasilje v filmih postalo nekaj vsesplošnega, temu ne dajemo več posebnega pomena ali pozornosti. Nasilje kot element bi lahko že enačili z osnovno sestavino pri kuhanju, ki je ne smemo pozabiti. Iz rezultatov lahko razberem, da vse, ki so odgovorili z ne, nasilje kot tako v filmih ne moti, se ga mogoče niti ne zavedajo ali gledajo nanj kot na zabavo, ali pa na njih ne vpliva in mu ne dajejo posebnega pomena. Ostali, ki so odgovorili z da, pa predvidevam, da se nasilnih elementov zavedajo, da jih v filmu motijo, predstavljajo nesmiselnost ali pa so ti elementi za njih celo moteči.

6. Vprašanje: Če ste odgovorili z DA na zgornje vprašanje, kaj menite, je temu vzrok?

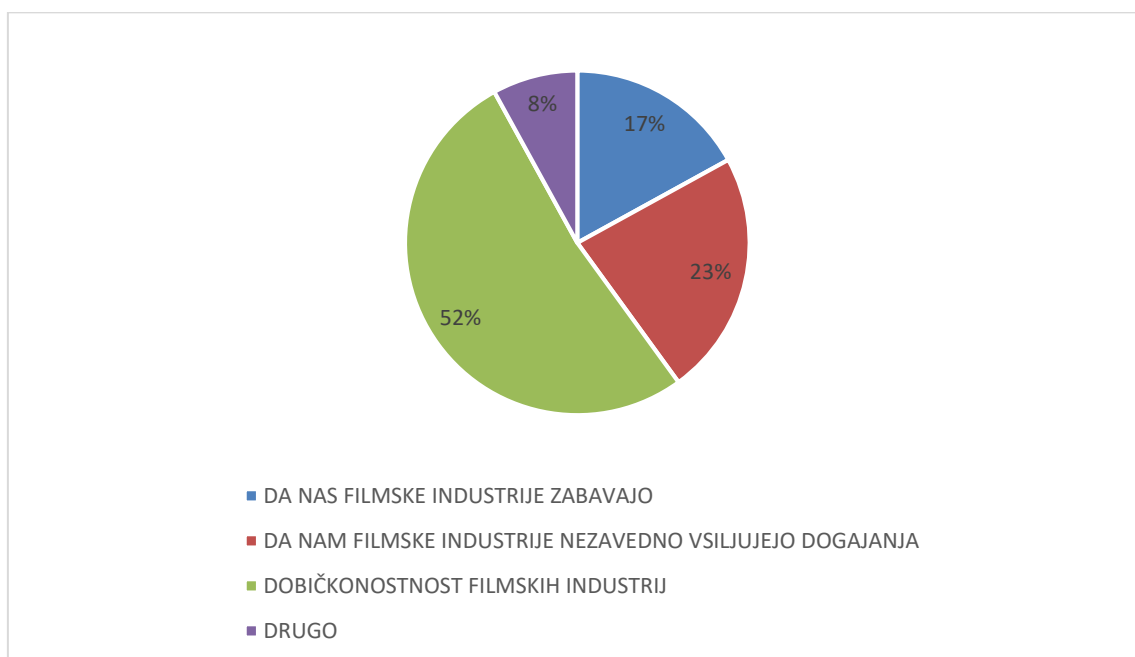


Tabela 6: Kaj je vzrok prikazovanja nasilja v filmih ?

Vir: (Lastni vir)

Z zadnjim vprašanjem sem želela vse anketirance, ki so na prejšnje vprašanje odgovorili z da, spodbuditi k iskanju vzroka za prikazovanje nasilja v filmih. Več kot polovica je izbralo dobičkonosnost filmskih industrij, kar potrjuje tudi moje mnenje in hipotezo, da se nasilje v filmih zelo dobro prodaja in tega se zaveda, kot je razvidno iz grafa, več kot polovica anketirancev. Ena četrtna anketirancev je mnenja, da nam filmske industrije nezavedno vsiljujejo določene elemente nasilja. Ostalih 10 % je mnenja, da jih nasilni filmi zabavajo. Preostanek (5 %) pa je podal mnenje, da je nasilje samo uporabljeno sredstvo/motiv za izražanje umetniške ideje. Drugi so mnenja, da je to le del dramatičnosti, ker mora film vsebovati vzpone in padce, ker nasilje kot element ne bo prineslo dobička, vzponi in padci ter celotno sporočilo teh pa bo.

4.5 Nasilje kot produkt za pridobivanje dobička v filmski industriji

Filmsko nasilje kot produkt je staro toliko, kot je star medij sam. Znamenita podoba strelca, ki nameri svoje orožje v kamero v Velikem ropu vlaka (1903), nas spomni, kako dolgo je že od tega, da so bile nasilne podobe sestavni element filmov.

Nasilje je jezik, ki je lahko razumljiv in zahteva zelo malo konteksta za predstavitev zapleta: streljanje, eksplozije, ubijanje, pretepanje, ki ga lahko razume vsak. Od leta 1995 do danes so

najuspešnejši akcijski in pustolovski filmi, ki vsebujejo elemente nasilja. Filmi z oceno PG in PG-13 služijo več kot vsi drugi filmi z ocenami skupaj in v trenutnem stanju vsebujejo več nasilja kot filmi z oceno R.

Za filme bi lahko rekli, da so kot nekakšna »sladka točka«, ki so bolj akcijski kot dialoški, vendar še vedno dostopni mladim. Takšna kombinacija filmskim ustvarjalcem omogoča, da lahko ciljajo na najbolj donosne lokalne trge in hkrati skušajo ohraniti pomembnost na tujih trgih zaradi pomanjkanja dialoga in referenc, za domačo kulturo.

Nasilni filmi sami po sebi ne zahtevajo pretiranih zapletov ali likov. Zanašajo se le na streljanje, ubijanje, pretepanje, eksplozije in posebne učinke, da s pomočjo tega zadržijo svoje občinstvo. Nasilni filmi v primerjavi s komedijo ali dramo, ki so odvisni od dobrih zgodb, ostrega humorja in verodostojnih likov, zahtevajo veliko manj dobrega pisanja in igranja.

Dejstvo je, da je filmsko nasilje izdelek, ki ga oblikuje, pakira in trži velik stroj. Takšna industrija lahko zaposluje na tisoče sočutnih in pametnih posameznikov, vendar kljub temu je namen tega stroja le dobiček. Ta stroj ustvarja in proizvaja nasilje – resnično in namišljeno, kot surovino; dragocen vir, ki ga scenografija, igralci, glasba, zvok, rekviziti, montaža, predelujejo in izpopolnjujejo v dobičkonosni produkt. Ta produkt pa je prerasel v stil, modo in odnos. Orožje – pištola postane fetiš. Filmske industrije preko zaslonov, zvočnikov in reklamnih panojev integrirajo nasilje v naša življenja poleg avtomobilov, oblačil, hrane in drugih izdelkov. Današnji filmi, ki so polni osupljivih vizualnih predstavitev prelivanja krvi in orodja, živijo v popolnem sožitju s slogani in podobami, ki promovirajo seks in fitnes. Od gledalcev se ne zahteva, da bi morali razmišljati o nasilju, ampak se pravzaprav od nas zahteva, da o njem ne razmišljamo. V primeru, da smo povabljeni, da čutim karkoli, je to občutenje le identifikacija s tistimi, ki izvajajo "pravično" nasilje nad zlobneži, nezemljani in pošastmi – identifikacijo, ki je dobesedna in popolna v primeru prvoosebniških strelskih iger, kjer strmimo v svet čez cev pištole.

Jezik (vključno z vizualnim jezikom) oblikuje način, kako razumemo svet: bolj ko predstavlja nasilje kot izdelek, ki ga je treba porabiti, bolj ga ločuje od dejanskega uničenja življenja. Pri vprašanju, kaj pomeni nasilje, bomo neizogibno dobili napačne odgovore. Toda vprašanje je pravilno. Gre za naslednje: potrebujemo svojo svobodo, da snemamo in gledamo nasilne filme. Prav tako se moramo še naprej spraševati zakaj, ne da bi postali pridigarski ali brhki. Razmisliti moramo o tem, kako se zaradi tega počutimo - in še pomembneje: kako se zaradi tega ne počutimo.

4.6 Nasilje v filmih in vpliv na gledalca danes

Raziskovanje izbrane teme diplomskega dela vsekakor dokazuje, da se nasilje v filmih z leti stopnjuje. Raziskovanja so potrdila, da se je nasilje od leta 1950 podvojilo, nasilje z orožjem v filmih PG-13 pa se je od leta 1985 več kot potrojilo. Danes je nasilje nepogrešljiv element filmov.

Raziskovalci so med drugim tudi želeli dokazati, da nasilje nima večjega vpliva na občinstvo, če le-to ni iz občutljivih skupin. Kar pa je le delno res. Medtem ko izpostavljanje nasilja v filmih na pozne mladostnike in mlade odrasle nima več posebnega vpliva, lahko ima močan vpliv na otroke in zgodnje mladostnike. Medtem ko lahko že tako agresiven otrok, ki gleda nasilne medije, postane še agresivnejši, so raziskave pokazale tudi, da sprva neagresivni otroci po predolgem izpostavljanju nasilju v medijih lahko začnejo kazati znake nasilja.

Na večino ljudi pa izpostavljanje nasilju v filmih nima večjega vpliva. Ljudem, gledalcem se takšni filmi še vedno zdijo zanimivi in zabavni. Vsekakor bolj kot kakšne drame in komedije, katerih trenutni upad je očiten.

Iz osebnega življenja je bila vzeta izkušnja s snemanja kratkega filma Grad na Goričkem, ki sem ga posnela in zmontirala sama. Posnela sem ga s kamero Sony Alpha 7i, ki je bila pritrjena na gimbal. Pri snemanju mi je pomagal lučkar. V montaži sem uporabila črno-beli filter, glasba ter zvočni efekti so bili skrbno izbrani s pomočjo spletne knjižnice, ki je na Artlist.io. Cilj kratkega film je bil, da posnamem različne rekvizite, ki so jih nekoč ljudje na gradu uporabljali za vsakdanje življenje. Namen izdelanega kratkega filma pa je, da so rekviziti z glasbeno podlago in dodanimi zvočnimi efekti dobili drug pomen. Namen končnega izdelka je, da kratki film vpliva na gledalca, vzbuja v njem strah, nelagodje in pričakovanje, kaj se bo zgodilo. Film stopnjuje nelagodje, konec pa je pomirjajoč, tako kot v vseh nasilnih filmih, ki sem se jih dotaknila v diplomskem delu. Gledalci, ki so si film ogledali, so v večini primerov dajali odziv strahu in nelagodja. Predvsem so imeli občutek, da so rekviziti živi in strašljivi. Glasbena podlaga ter zvočni učinki pa so bili tisto, kar jim je dvigalo adrenalin zanimanja in pričakovanja. S tem je bil moj cilj izdelka in diplomske naloge potrjen, saj lahko mediji s prikazanim ter slišanim zelo dobro vplivajo na gledalca. Od posameznikov pa je odvisno, kako se na to odzivajo. Kratki film je na voljo na: <https://www.youtube.com/watch?v=4LftCUCca98>

5 SKLEP

Skozi leta razvoja se je pokazalo, da medtem ko so 50 let nazaj gledalci ob nasilnih scenah ali scenah, ki so jih prestrašile, še kričali in bežali iz kinematografov, so dandanes gledalci v kinu mirni in brez posebnega strahu. Tukaj je še posebej potrebno omeniti grozljivke in akcijske filme, ki so ocenjeni po standardu MPAA z oceno R. Gledalci dandanes gledajo takšne filme brez posebnega odnosa, nasilje jih ne zmoti, prav tako jih ne prestraši. Zgražanje in posebnega strahu že nekaj let ne povzročajo več. Spomnim se še, kako so starejše generacije pripovedovale, s kakšnim strahom so gledale film *Mora na ulici brestov* (1984), ko je prvič prišel v kinematografe. Ko sem sama bila dovolj stara, da sem gledala ta film, se mi je sicer zdel precej travmatičen, a po drugi strani mi je vzbudil zanimanje za grozljivke. Sklepam, da so ljudje podobni meni. In zaradi tega nasilje v filmih ostaja, se spreminja glede na zahteve in želje gledalcev. S tem lahko potrdim svojo H4: Gledalci se na nasilne filme odzivajo močneje. Strah, vzburjenje, vreščanje in panika je že na začetku, ko so gledali prihod vlaka, bilo nekaj, kar je nove gledalce privabilo k ogledu. Od ust do ust se je širila govorica o gibajoči se sliki, ki je povzročila strah in trepet. Ljudje pa smo radovedni. Radovednost je v naši naravi. Le-ta nas privede do gledanja filmov, ki so šokantni.

Človek pa mora imeti tudi možnost izbire. Brez izbire ne obstaja. Tako na primer izbira med tem, ali bo dober ali hudoben. Tudi če izbere zlo. Odvzeti mu to izbiro pomeni narediti nekaj manj kot človeka. Večina ljudi pa ni agresivnih norcev in se ne odločajo, da bi izbrali hudobijo. To pa še ne pomeni, da tega, kar nikoli ne bi naredili v resnici, ne bi radi videli na televiziji, v filmu ali kinematografu. Čeprav se ljudje vedno bolj ukvarjajo s problemom nasilja v filmih in drugih medijih, pa konkretne spremembe niso na vidiku. Študije so med drugim pokazale, da nasilje v medijih ne vpliva na ljudi na takšen način, da bi postali nasilni zaradi nasilnih medijev. Problem je edino, da ljudje, ki so moteni in nasilni, dobivajo v takšnih filmih ideje o nasilnih dejanjih. Prav tako je odsvetovano izpostavljati mladostnike nasilju v medijih. Je pa res, da če sklepam po sebi, sem zelo miroljubna oseba, ne glede na to, da sem z očetom še pred 10. letom starosti gledala filme, kot so *Rambo*, *Die Hard* in filme s Jackie Chanom. Veliko surove akcije v meni ni zbudilo nikakršnih nasilnih namer, kvečjemu sem zelo miroljubna oseba, ljubitelj živali, sovražnik vojn in pretepanja in ne priznavam nasilja. Priznam pa, da lahko uživam ob dobrem akcijskem filmu ali grozljivki, če le-ta ni eksplicitno brutalen in obdan z nasiljem.

Strokovnjaki se sicer vztrajno trudijo, da bi ocenjevali tako filme kot druge medije s pravilnimi ocenami. Ugotavljam, da denar veliko preveč govori v filmski industriji. Filmi, ki bi morali

imeti oznako R, je nimajo, zato da lahko število gledalcev razširijo na več ljudi in generacij. Kakšen vpliv bodo filmi imeli na posameznike, ameriške filmske industrije ne zanima.

Več raziskovalcev je delalo raziskave in v njih je pisalo, da prihaja do porasta nasilja v sodobnih filmih. Študije so na primer pokazale, da 91 % filmov prikazuje nasilje. Čeprav imajo starši možnost ogleda MPAA ocene, se jih le redki držijo. Lahko bi trdili tudi, da filme, ki niso primerni za mladostnike, le-ti gledajo na skrivaj oziroma je staršem vseeno in se ne ukvarjajo toliko z ocenami. Zakaj pa mladostniki? Zato ker so le-ti še zelo dovzetni za stvari, ki jih vidijo v medijih. Sedaj že zelo zgodaj začnejo z uporabo telefonov, kje so šele filmi in vpliv nasilja v filmih. Že pred tem so lahko nasilju izpostavljeni v drugih medijih, kot so YouTube, mobilne in računalniške igre ter podobno. S tem potrjujem svojo H1: Filmska industrija na račun nasilja pobira uspehe in dobiček. Filmska industrija je ustvarjena zato, da sledi smernicam naraščanja dobička, saj ne stremi samo k temu, da bi ljudi zabavala in bi bilo to za njo zadovoljivo. Filmska industrija je načrtno ustvarjena, da je pri ustvarjanju filma pozorna na vsak detajl, ki je pomemben za tisti čas, prostor, stanje in navsezadnje, da privabi množico, ki ji bo ustvarila dobiček.

Filmska industrija je s svojim tehnološkim in znanstvenim razvojem omogočila, da so lahko filmi do danes tako zelo napredovali, da so še bolj uspešni ter vplivni na gledalca. Tehnologija in znanost sta skozi čas razvoja do danes še vedno ves čas v vzporedju. S tem potrjujem svojo H2: Kamere, osvetlitev, montaža, scenografija, zvok ter ostala nova tehnologija skupaj prispevajo k še bolj nazornemu prikazovanju nasilja. Celoten razvoj je prispeval k temu, da je nasilje v filmih vedno bolj podrobno prikazano in dodana mu je estetika privlačnosti. S tem potrjujem svojo H3: Mediji nasilje, agresivnost in kriminaliteto podajajo kot nekaj senzacionalističnega. Obdani smo z banalnimi, bizarnimi, strašljivimi in nasilnimi vsebinami, kar za naše resnično življenje predstavlja nekaj šokantnega, v medijskem svetu pa nekaj čisto normalnega. Svet je prostor nenehne nevarnosti in grožnje: umori in kaos, morilci, bolezni, virusi, vojaški spopadi, vizije konca sveta, božja jeza itd. Glavni nasilni liki imajo svojo identiteto, močan karakter, neverjetno telesno in duševno moč, so vplivneži ter imajo trdno osebnost. Glavni liki predstavljajo nekakšnega nadnaravnega človeka, ki se spoprijema s preprekami v filmu, ki so sicer ovekovečene in včasih bolj nevarne kot v realnosti, so pa na nek način predstavitev vsakdanjega življenja človeka in njegove borbe za obstoj. Medtem ko gledalec gleda junaka in glavni karakter v filmu, dobi notranje zadovoljstvo, da dobro vedno zmaga nad slabim.

6 VIRI, LITERATURA

- Amgad, O. (22. november 2017). *Bartleby*. Pridobljeno iz Bartleby: <https://www.bartleby.com/writing/document/FJRD7ZF6G6>
- Burns, T. (december 2010). *The Propaganda of violence: early Hollywood war films*. Pridobljeno iz <http://www.uel.br/pos/letras/EL/vagao/EL6Art1.pdf>
- Castle, W. (Režiser). (1960). *13 Ghosts* [Film].
- Cook, P. (2007). *Knjiga o filmu*. Ljubljana : UMco : Slovenska kinoteka.
- Danny Leigh, L. B. (2015). *The Movie Book: Big Ideas Simply Explained*. London: Dorling Kindersley.
- David Bordwell, K. T. (2001). *Zgodovina Filma I*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- DSFX_History.pdf*. (brez datuma). Pridobljeno iz [people.uncw.edu: http://people.uncw.edu/patterson/resources/notes/DSFX_History.pdf](http://people.uncw.edu/patterson/resources/notes/DSFX_History.pdf)
- Đukić, I. (11. november 2013). *Več nasilja je v filmih z oznako PG-13 kot tistih z oznako R*. Pridobljeno iz Siol.net.
- Foundry. (27. maj 2020). *The Art of Lighting: A history through time*. Pridobljeno iz Foundry: <https://www.foundry.com/insights/film-tv/art-of-lighting-history>
- Gomboc, S. (23. oktober 2021). *Snemanje filmov vzelo več kot 350 življenj: To so najbolj tragične nesreče*. Pridobljeno iz P 5let.
- Greatest Visual and Special Effects Milestones*. (2022). Pridobljeno iz [filmsite.org: https://www.filmsite.org/visualeffects.html](https://www.filmsite.org/visualeffects.html)
- IMDb. (2022). *IMDb.com*. Pridobljeno iz Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages.
- Maria Pramaggiore, T. W. (2005). *Film: A Critical Introduction*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- McCaethy-Jones, S. (27. oktober 2021). *From Tarantino to Squid Game: why do so many people enjoy violence?* Pridobljeno iz The conversation: <https://theconversation.com/from-tarantino-to-squid-game-why-do-so-many-people-enjoy-violence-170251>

- Michael Ryan, M. L. (2022). *An Introduction to film analysis: Techniques and meaning in narrative film*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Movies Become Big Business in the 1920's*. (7. december 2010). Pridobljeno iz Learning English: <https://learningenglish.voanews.com/a/movies-become-big-business-in-the-1920s-111456524/131238.html>
- Navarro, J. G. (14. julij 2022). *Box office revenue in the United States and Canada between 1995 and 2022, by movie rating*. Pridobljeno iz Statista.
- P. Scott Corbett, V. J. (2022). *Prosperity and the Production of Popular Entertainment*. Pridobljeno iz US History II (OS Collection): <https://courses.lumenlearning.com/suny-ushistory2os2xmaster/chapter/prosperity-and-the-production-of-popular-entertainment/>
- Patricija Fašalek, R. G. (21. november 2021). *Filmska scenografija*. Ljubljana, Ljubljana, Slovenija.
- Reichenberg, M. (20. oktober 2016). *Filmska glasba - od začetkov do danes!* Pridobljeno iz Govori.se: <https://govorise.metropolitan.si/zanimivosti/mitja-reichenberg-filmska-glasba-od-zacetkov-filma-do-danes/>
- Schneider, S. J. (2012). *1001 Film - Najboljši filmi vseh časov*. Ljubljana: UMco.
- Smith, J. (26. januar 2015). *11 Of The Most Violent Movies To Make It Big At The Box Office*. Pridobljeno iz The Richest: <https://www.therichest.com/entertainment/11-of-the-most-violent-movies-to-make-it-big-at-the-box-office/>
- Spur. (9. julij 2015). *The Importance of Props in Film*. Pridobljeno iz Spur creative prop makers and effect specialists: <https://www.spurcreative.co.uk/blog/the-importance-of-props-in-film>
- Steve Neale, M. S. (1998). *Contemporary Hollywood Cinema*. New York : Routledge .
- Strauss, B. (28. avgust 2017). *Is this the most violent movie year in history ?* Pridobljeno iz <https://www.dailynews.com/2017/05/16/is-this-the-most-violent-movie-year-in-history/>
- The Rise of Hollywood and the Arrival of Sound*. (2021). Pridobljeno iz Digital History: https://www.digitalhistory.uh.edu/topic_display.cfm?tcid=124

7 PRILOGE

Priloga 1: Anketa

Priloga 2: CD, Grad na Goričkem, kratki film, 2022

ANKETA

Q1	Ali radi gledate filme, ki vsebujejo bojevanje, streljanje, maščevanje, ubijanje, umore...?				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (DA)	55	60%	60%	60%
	2 (NE)	36	40%	40%	100%
Veljavni	Skupaj	91	100%	100%	

Povprečje	1,4	Std. Odklon	0,5
-----------	-----	-------------	-----

Q2	Če ste na zgornjo vprašanje odgovorili z DA, bi po vašem mnenju bili filmi brez akcije, bojevanja, streljanja, ubijanja, pretepanja, maščevanja PUSTI IN NEZANIMIVI ?				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (DA)	19	21%	30%	30%
	2 (NE)	44	48%	70%	100%
Veljavni	Skupaj	63	69%	100%	

Povprečje	1,7	Std. Odklon	0,5
-----------	-----	-------------	-----

Q3	Kaj vpliva na vas, da vas filmi, ki vključujejo nasilje pritegnejo ?							
	Podvprašanja	Enote					Navedbe	
		Frekvence	Veljavni	% - Veljavni	Ustrezni	% - Ustrezni	Frekvence	%
Q3a	ZVOKI	18	81	22%	91	20%	18	8%
Q3b	GLASBA	26	81	32%	91	29%	26	12%
Q3c	SCENOGRAFIJA	41	81	51%	91	45%	41	18%
Q3d	REKVIZITI (orožje, vozila, oblačila, bojna oprema, vozila...)	29	81	36%	91	32%	29	13%
Q3e	IGRALCI	52	81	64%	91	57%	52	23%
Q3f	SCENARIJ	50	81	62%	91	55%	50	22%
Q3g	Drugo:	9	81	11%	91	10%	9	4%
	SKUPAJ		81		91		225	100%

Q3g_text	Q3 (Drugo:)				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	nic	1	1%	20%	20%
	priporočila prijateljev	1	1%	20%	40%
	nič	2	2%	40%	80%
	postavitev .. npr. post-apocalypse	1	1%	20%	100%
Veljavni	Skupaj	5	5%	100%	

Q4	Kakšen pomen ima za vas prikazovanje nasilja v filmih ?				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa

	1 (SMISELNO)	15	16%	17%	17%
	2 (NESMISELNO)	25	27%	28%	45%
	3 (ZABAVNO)	20	22%	23%	68%
	4 (POUČNO)	15	16%	17%	85%
	5 (MOTEČE)	13	14%	15%	100%
Veljavni	Skupaj	88	97%	100%	

Povprečje	2,8	Std. Odklon	1,3
-----------	-----	-------------	-----

Q5	Ste se kdaj vprašali zakaj se toliko nasilja prikazuje v filmih ?				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (DA)	41	45%	46%	46%
	2 (NE)	49	54%	54%	100%
Veljavni	Skupaj	90	99%	100%	

Povprečje	1,5	Std. Odklon	0,5
-----------	-----	-------------	-----

Q6	Če ste odgovorili z DA na zgornje vprašanje, kaj mislite, kaj je vzrok tega ?				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	1 (DA NAS S TEM FILMSKE INDUSTRIJE ZABAVAJO)	9	10%	17%	17%
	2 (DA NAM FILMSKE INDUSTRIJE NEZAVEDNO VSILJUJEJO DOGAJANJA)	12	13%	23%	40%
	3 (DOBIČKONOSTNOST FILMSKIH INDUSTRIJ)	28	31%	53%	92%
	4 (Drugo:)	4	4%	8%	100%
Veljavni	Skupaj	53	58%	100%	

Povprečje	2,5	Std. Odklon	0,9
-----------	-----	-------------	-----

Q6_4_text	Q6 (Drugo:)				
	Odgovori	Frekvenca	Odstotek	Veljavni	Kumulativa
	zabava in približanje cloveski naravi, ki ze od nekdaj vsebuje nasilje	1	1%	33%	33%
	film je umetnost, nasilje je v filmu uporabljeno sredstvo/motiv za izražanje umetniške ideje	1	1%	33%	67%
	dramatičnost... film mora imeti vzpone	1	1%	33%	100%

	in padce, nasilje samo ne bo prineslo dobička, vzponi in padci ter celotna sporocilnost teh pa bodo.				
Veljavni	Skupaj	3	3%	100%	