

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA

MARIBOR

PREPLETANJE ŽANRA: GROZLJIVKA IN KOMEDIJA

Kandidat: Maj Pražnikar

Vrsta študija: študent izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Rene Maurin

Mentor v podjetju: Nino Denkovski

Lektorica: Nada Mulej, prof. slov. jez. in prim. knjiž.

Maribor, 2024

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisani Maj Pražnikar, sem avtor diplomskega dela z naslovom PREPLETANJE ŽANRA: GROZLJIVKA IN KOMEDIJA, ki sem ga napisal pod mentorstvom mag. Rene Maurin

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbel, 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 moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski 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.

Zabukovica, julij 2024

Podpis študenta:

ZAHVALA

Za vse nasvete in pomoč pri diplomski nalogi se zahvaljujem svojemu mentorju, mag. Reneju Maurinu.

Zahvaljujem se tudi svoji družini, ki mi je omogočila študij in me spodbujala ter mi stala ob strani.

POVZETEK

Grozljivke in komedije so bile prisotne že od kar obstaja umetnost. Kot gledališke predstave ali celo zgodbe so se prenašale iz roda v rod. Oba žanra sta bila popularna v stari Grčiji v obliki epov in gledaliških predstav in to popularnost ohranjata še dandanes, z razvijanjem raznih podžanrov.

Najprej sem začel z raziskavo in analizo zgodovine komedije in grozljivke, pri tem pa mi je pomagala različna literatura. Ugotovil sem, da imata oba žanra veliko skupnega, saj segata stoletja nazaj. Grozljivka se je razvila iz zgodnjih mitoloških in folklornih zgodb, ki so vključevale elemente strahu in nadnaravnega, kjer se junak mora soočiti z raznimi pošastmi. Medtem se je komedija razvijala skozi starodavne kulture, kot sta grška (iz katere izhaja glagol komedija, kar pomeni "veseliti se") in rimska, ter spremljala človeško izkušnjo skozi stoletja. Oba žanra imata bogato zgodovino in sta se prilagajala in razvijala glede na čas in na to, kaj je moderno oz. popularno. Vseeno še vedno ostajata ključna elementa zabave in umetniškega izražanja v filmski industriji in drugih umetniških oblikah. Da bi dobil več razumevanja in idej, kaj naredi dobro komedijo in grozljivko, sem poslušal in bral razne intervjuje in komentarje režiserjev in scenaristov. Raziskal sem različne podžanre komedij in grozljivk, nato pa nadaljeval z analizo treh filmov v nadaljevanju diplomske naloge. Čeprav vsi trije filmi, ki sem jih izbral, sodijo med grozljive komedije, se razlikujejo v pristopu k temu zanimivemu žanru. Prvi film je "Gremlins" in je najbolj tipična grozljiva komedija izmed treh, saj odlično združuje humor in grozljivost, ne da bi deloval amatersko. Bitja (gremlini) so hkrati zelo smešna in zabavna, vendar v napetih trenutkih tudi grozljiva. "The Cabin in the Woods" ponuja vpogled v žanrsko metaanalizo in subverzijo pričakovanj. Film se igra s konvencijami grozljivk na humorističen način ter razkriva, kako lahko preseže pričakovanja občinstva in ustvari presenetljive preobrate zgodbe. "Scary Movie" pa je primer filmske parodije, ki se poigrava z žanrskimi klišeji in stereotipi grozljivk. Ta film ponuja vpogled v humorističen pristop k žanrskim elementom in poudarja ter kritizira določene vidike drugih filmov.

Z analizo teh treh filmov sem se veliko naučil o ustvarjanju napetosti, humorja ter uporabi žanrskih konvencij in subverziji pričakovanj v filmskem ustvarjanju. Predvsem pa sem se naučil veliko o zgodovini in evoluciji obeh žanrov, ki me posebej zanimata.

Ključne besede: filmi, grozljivka, komedija, analiza, zgodovina

ABSTRACT

Interweaving Genres: Horror and Comedy

Horror and comedy have been present since the very beginning of art. They appeared as theatrical performances or even as stories passed down from generation to generation. Both genres were popular in ancient Greece in the form of epics and plays and have maintained this popularity to this day, evolving into various subgenres.

I started my research and analysis of the history of comedy and horror, aided by various literatures. I discovered that both genres have much in common, as they date back centuries. Horror developed from early mythological and folklore stories that included elements of fear and the supernatural, where the hero had to face various monsters. Meanwhile, comedy evolved through ancient cultures such as Greek (from which the verb comedy originates, meaning "to rejoice") and Roman, accompanying the human experience through the centuries. Both genres have a rich history and have adapted and evolved according to the times and what is modern or popular. Nevertheless, they remain key elements of entertainment and artistic expression in the film industry and other art forms. To gain more understanding and ideas on what makes a good comedy and horror film, I listened to and read various interviews and comments from directors and screenwriters.

I explored different subgenres of comedies and horrors, and then continued with the analysis of three films in the continuation of my thesis. Although all three films I selected fall under the category of horror comedies, they differ in their approach to this intriguing genre. The first film is "Gremlins," which is the most typical horror comedy of the three, as it excellently combines humor and horror without seeming amateurish. The creatures (Gremlins) are simultaneously very funny and entertaining, but also terrifying in tense moments. "The Cabin in the Woods" offers insight into genre meta-analysis and the subversion of expectations. The film plays with horror conventions in a humorous way and reveals how it can exceed audience expectations and create surprising plot twists. "Scary Movie" is an example of a film parody that plays with genre clichés and horror stereotypes. This film provides insight into the humorous approach to genre elements and emphasizes and critiques certain aspects of other films.

By analyzing these three films, I learned a lot about creating tension, humor, and using genre conventions and subverting expectations in filmmaking. Above all, I learned a lot about the history and evolution of both genres, for which I now have even more interest and respect.

Keywords: films, horror, comedy, analysis, history

KAZALO VSEBINE

1 UVOD	8
1.1 OPIS PODROČJA IN OPREDELITEV PROBLEMA	8
1.2 NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE	8
1.3 PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE	9
1.4 UPORABLJENE RAZISKOVALNE METODE	9
2 KOMEDIJE	10
2.1 KAJ JE KOMEDIJA?	10
2.2 KOMEDIJA NA VELIKEM PLATNU	13
2.3 TIPI KOMEDIJ	15
2.4 KAJ NAREDI DOBRO KOMEDIJO?	18
3 GROZLJIVKE	20
3.1 KAJ JE GROZLJIVKA?	20
3.2 GROZLJIVKE NA VELIKEM PLATNU	23
3.3 TIPI GROZLJIVK?	28
3.4 KAJ NAREDI DOBRO GROZLJIVKO?	31
4 GROZLJIVA KOMEDIJA	33
4.1 ZGODOVINA GROZLJIVIH KOMEDIJ	33
4.2 IZBOR IN ANALIZA TREH FILMOV	35
4.3 PREPLETANJE ŽANROV	44
4.4 IZDELAVA NAPOVEDNIKA	47
4.4.1 Izbira in razvoj koncepta in ideje	47
4.4.2 Snemanje napovednika	48
4.4.3 Montaža napovednika	49
5 ANALIZA REZULTATOV	51
5.1 SKUPNOSTI IN ZDRUŽITEV ŽANRA KOMEDIJE IN GROZLJIVKE	51
5.2 PREVERJANJE TRDITEV/HIPOTEZ	51
6 SKLEP	53
7 VIRI IN LITERATURA	55

KAZALO SLIK

SLIKA 1 STAROGRŠKA KOMEDIJA	10
SLIKA 2 MASKA TRAGEDIJE IN KOMEDIJE.....	11
SLIKA 3 SCENA IZ SLAPSTICK KOMEDIJE "HIS NEW JOB"	16
SLIKA 4 "SITCOMI"	17
SLIKA 5 KOMEDIJA IN KRUTOST	19
SLIKA 6 POŠASTI V MITOLOGIJI	20
SLIKA 7 MARY SHELLEY FRANKENSTEIN.....	22
SLIKA 8 UNIVERSAL "MONSTERS"	24
SLIKA 9 PSYCHO (1960)	25
SLIKA 10 LIKI "SLASHER" GROZLJIVK.....	26
SLIKA 11 RAZLIČNI PODŽANRI GROZLJIVK	29
SLIKA 12 PRESTRAŠENI GLEDALCI	31
SLIKA 13 GROZLJIVE KOMEDIJE	34
SLIKA 14 GREMLINS (1984)	36
SLIKA 15 SCARY MOVIE (2000)	39
SLIKA 16 THE CABIN IN THE WOODS (2011).....	41
SLIKA 17 VEČERNO SNEMANJE V HIŠI	47
SLIKA 18 SNEMAJE "DUHOV"	48
SLIKA 19 MONTAŽA NAPOVEDNIKA V PROGRAMU PREMIER PRO.....	49
SLIKA 20 »GREEN SCREEN« UČINEK POŠAST	50
SLIKA 21 BESEDILO V NAPOVEDNIKU UREJENO V AFTER EFFECTS.....	50

1 UVOD

1.1 *Opis področja in opredelitev problema*

Snemanje komičnih grozljivk predstavlja kompleksen izziv, ki zahteva pravilen ton, poznavanje ciljne publike, izvirnost pri scenariju, usklajene vizualne učinke, primerno izbiro igralcev ter spretno režijo. Ohranjanje ravnovesja med komedijo in grozo ter pritegnitev gledalcev sta ključna za uspeh filma. Pomembno je preprečevanje stereotipov in klišejev ter ustvarjanje pristnih likov. Reševanje teh izzivov zahteva širok spekter veščin, vključno z ustvarjalnostjo, občutkom za humor in razumevanjem žanra grozljivke in komedije. Le tako bo mogoče ustvariti komično grozljivko, ki bo navdušila in zabavala občinstvo.

1.2 *Namen, cilji in osnovne trditve*

Namen diplomskega dela je raziskati in analizirati, kako sta si žanr komedije in grozljivke podobna oz. kako se prepletata, da lahko naredimo dobro komično grozljivko. Ugotoviti hočem, katere elemente si delita oba žanra ter kako lahko sam uporabim razne tehnike pri svojih idejah. Glavni cilj je seveda raziskati, zakaj imajo gledalci tako radi dva različna žanra ter kako ju lahko dobro vključiš oz. povežeš v en film. V ta namen so postavljene štiri hipoteze.

Hipoteza 1: Oba žanra ljudje gledajo za zabavo in "odklop možganov".

Cilj te hipoteze je potrditi, da gledalci radi gledamo različne žanre za zabavo, tudi če je ta žanr grozljivka, katere namen je prestrašiti.

Hipoteza 2: Grozljivke in komedije v nas vzbudijo primarne občutke.

S to hipotezo hočem potrditi, ali oba žanra vzbujata v nas primarne občutke ter kakšni so bili začetki obeh žanrov.

Hipoteza 3: Grozljive komedije so težko izvedljiv film zaradi združevanja dveh različnih žanrov.

Namen pri tej hipotezi je raziskati oz. analizirati, ali lahko združimo dva (na videz) popolnoma različna žanra filmov v enega. To želim dokazati z analizo treh filmov ter na kakšen način nam uspe vključiti komičnost v grozljivko.

Hipoteza 4: Gledanje grozljivk ima pozitivne lastnosti (BTEC 2023 »Umetnost, oblikovanje in dobro počutje«)

Namen je dokazati, ali obstajajo pozitivni učinki na ljudi ob gledanju grozljivk.

1.3 Predpostavke in omejitve

Predpostavke diplomskega dela so trije filmi, ki so uporabljeni pri analizi, in pridobljeno znanje ter informacije v podjetju, pri katerem sem opravljal prakso, ter šola in fakulteta. Glavni del diplomske naloge bo predstavljal nekaj problemov oz. omejitev. Pri analizi raziskave bo vključen širok spekter virov. Dostopnost do teh virov lahko predstavlja omejitev. Zato je potrebno podatke preveriti na več različnih spletnih straneh, da se zagotovi, da so strani korektne glede informacij. Pri analizi filmov si bom pomagal s komentarji režiserjev in videi, ki prikazujejo ustvarjanje filma.

1.4 Uporabljene raziskovalne metode

Uporabljene raziskovalne metode so bile:

- pregled literature,
- kompilacije (preučevanje literature raznih avtorjev in virov),
- komparativna (primerjava in analiza treh filmov).

2 KOMEDIJA

2.1 Kaj je komedija?

Najprej se moramo vprašati, kaj v bistvu je komedija. (Hoy, b.d.) piše, da je komedija zvrst drame ali druga umetniška oblika, katere glavni cilj je po sodobnih predstavah zabavati. Po eni strani je v nasprotju s tragedijo, po drugi pa s farso, burlesko in drugimi oblikami humorne zabave. Komedija je bila poznana že okoli 4. stoletja v stari Grčiji in se že od začetka navezuje na ljudi ter družbo okoli njih. Že sama beseda »komedija« izhaja iz izpeljave grškega glagola "κωμῳδία" (komōidia), ki pomeni »veseliti se«.



Slika 1: Starogrška komedija

(https://teachinghistory100.org/images/uploads/article/53_about_object.jpg)

Komedija izvira iz gledališča in se je razširila na druge medije, kot so filmi, televizijske oddaje in zvočne igre. Komične predstave segajo v starogrške začetke, pred zabeleženo zgodovino. Komedija je postala sestavni del grške kulture, kot je bila predstavljena na festivalu Lenaia leta 442 pr. n. št., kjer je vsako leto s svojimi komičnimi igrami tekmovalo pet dramatikov. Kmalu je ta festival postal sinonim za komedijo in satirične komentarje o politiki. Edine ohranjene komične igre iz Grčije iz 5. stoletja so komedije slovitega dramatika Aristofana, vključno z deli, kot so Oblaki (423), Lizistrata (411) in Žabe (405). Aristofanove komedije so bile znane po

svojih satiričnih pogledih na sodobno politiko, gledališče in peloponeško vojno. Lizistrata še posebej ponazarja njegovo politično satiro. Aristofanove igre so vzpostavile tradicijo komedij s srečnim koncem, ki se ohranja vse do danes. Aristotel je trdil, da je komedija izhajala iz improvizacij voditeljev pesmi. Nadalje je trdil, da je bil pravi ustvarjalec komedije Epiharm, prebivalec dorske kolonije Sirakuze. Čeprav je znano, da je Aristotel obširneje pisal o temi komedije v svojem literarnem delu "Poetika", žal ta del ni več ohranjen. Komedija je kot priljubljena oblika zabave cvetela v starem Rimu. Dva najbolj priznana komična dramatika tega obdobja sta bila Plavt (okoli 254–84 pr. n. št.) in Terencij (195 ali 185–159 pr. n. št.). Globokega vpliva teh dveh gledaliških figur na razvoj komedije v naslednjih stoletjih ni mogoče preceniti. Številni učenjaki so njihove komične igre pripisali ključni sili v izjemnem razvoju dramskih umetnosti v obdobju renesanse.

(Holley, 2021)



Slika 2: Maska tragedije in komedije

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7f/Mosaic_depicting_theatrical_masks_of_Tragedy_and_Comedy_%28Thermae_Decianae%29.jpg/1108px-Mosaic_depicting_theatrical_masks_of_Tragedy_and_Comedy_%28Thermae_Decianae%29.jpg)

Kot sem že omenil, se veliko komedije navezuje na človeka in družbo. Večina komikov ve, da se pri komediji srečujemo s protislovjem. V družbenem človeku se skriva živalsko bitje, ki se pogosto ne vede s pravili družbe. Komedija že od začetka predstavlja ustvarjeno in energetsko vzdušje, saj se je razvila iz raznih maškarad in procesij, ki so dovolile, da se človek zabava brez diktata družbe in civilizacije. Komedija je najbolj vesela, najbolj praznična, ko lahko ta ritem življenja potrdimo v civiliziranem kontekstu človeške družbe.

Angleški esejist William Hazlitt je v svojem esejju »O duhovitosti in humorju« (1819) izjavil: »Človek je edina žival, ki se smeje in joče; kajti on je edina žival, ki jo preseneti razlika med tem, kar stvari so, in tem, kar bi morale biti.«

Komedija ima na človeka dualističen pogled kot na živalsko bitje instinkta in bitje racionalnosti in intelekta, ki je v bistvu ironičen ali satiričen pogled. Komedija ima možnost prikazati stvari na dva načina oz. z dvojnega vidika. Predvsem dve vrsti komedije sta bili včasih najbolj popularni: satirična in romantična komedija. Satirična komedija dramatizira neskladje med idealom in realnostjo in lahko tudi v skrajnosti doseže meje tragedije. Romantična komedija podobno kot satira predstavlja konflikt z realnim svetom in idealom, ki si ga želi junak oz. junakinja zgodbe. Vendar se običajno vedno, kljub raznim težavam in oviram, konča srečno. Romantična komedija je bila precej popularna v 20. stoletju, kjer je veliko avtorjem dal inspiracijo William Shakespeare, ki je tudi sam pisal in raziskoval paleto dramatičnih možnosti romantičnega načina komedije.

(Hoy, b.d.)

2.2 Komedija na velikem platnu

Komedij je dandanes veliko več, vendar je s tem nastalo veliko več filmov, ki vsebujejo obliko humorja, ki je zelo neumen in v večini časa absurden. Narediti dobro komedijo ni preprosto, saj je potrebno imeti smisel za humor in razvijati odnose do nečesa smešnega in humorističnega. Večina današnjih komedij se lahko umakne in pusti nadarjenim igralcem improvizacijo, saj moderne komedije temeljijo predvsem na besednem humorju. Moderne komedije se od starih razlikujejo predvsem po slogu. Danes je, kot prej omenjeno, popularna komedija z besednim humorjem, včasih pa je bila prisotna situacijska komedija. Nemi filmi so se morali potruditi in pritegniti gledalce k ogledu. Ker ni bilo veliko dialoga, so morali ustvarjalci zadržati gledalčevo pozornost z različnimi situacijami, ki so dovolj humoristične, da so občinstvo nasmejale ter zabavale.

(Reichenberg, 2019)

Filmska komedija je že od začetkov kinematografije zelo priljubljena, z začetki pri kratkih filmih, kot je "L'arroseur arrosé" (1895) bratov Lumière, kjer "zalivalec dobi cev". Komedije so bile priljubljene ne le v Franciji, ampak tudi v Združenih državah, kjer je Thomas Edison produciral kratke filme, kot je "A Wringing Good Joke" (1899), kjer deček priveže dedkov stol na ožemalnik pralnega stroja, kar povzroči zmedo. Čeprav nekateri komedijo obravnavajo kot filmski žanr, jo drugi vidijo kot široko kategorijo, podobno načinu (kot je melodrama), ki se deli na različne žanre, kot so romantična komedija, satira, parodija in podobno. Komični filmi so bili še posebej priljubljeni v nemi dobi, z zvezdami, kot sta Charlie Chaplin in Max Linder. (Fischer, 2013)

Komedija je že od nekdaj med najbolj popularnimi oblikami zabave, hkrati pa služi kot sredstvo za družbene in kulturne komentarje. Odseva tako dobre kot slabe vidike družbe in ljudem omogoča, da skozi smeh olajšajo svoje težave. Subverzivna narava komedije sega vse do njenih zgodnjih zvezdnikov. Charlie Chaplin je bil znan po svojih jasnih političnih stališčih, za kar je plačal visoko ceno. Zaradi svojih radikalnih pogledov je bil izgnan iz ZDA, čeprav se je vrnil leta 1972, ko je prejel častnega oskarja. Kljub temu je polemika trajno zaznamovala njegov odnos z državo. Moč komedije se ni zmanjšala pod družbenimi pritiski.

V šestdesetih letih se je znova pojavilo zanimanje za vključevanje družbenih in političnih komentarjev v komične filme. Filmi so začeli obravnavati občutljiva družbena in kulturna vprašanja ter s humorjem podajati pomembna sporočila. Na primer, film "Dr. Strangelove" je parodiral miselnost hladne vojne in opozarjal na absurdnost koncepta vzajemno zagotovljenega uničenja, prinašajoč nepozabne citate, kot je »Brez preteпов v vojni sobi!«. Prav tako je "The Graduate" komentiral hitro spreminjajoče se spolne odnose tistega časa, spolnost pa predstavil na prelomen in odkrit način, ki je bil takrat zelo provokativen.

V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja so filmi nadaljevali družbeno in kulturno subverzivnost s protivojnimi sporočili. Parodija se je širila preko družbenih in kulturnih tem na druge filme, pri čemer so režiserji, kot je Mel Brooks, uvajali parodijski žanr s filmi, kot je "Young Frankenstein". Leta 1975 je bila premiera "Saturday Night Live", kar je na televizijo prineslo subverzivne elemente filmske komedije. Hkrati so se številni novi stand-up komiki, kot so Richard Pryor, John Belushi, Bill Murray in Steve Martin, preusmerili v filmsko industrijo, kjer so ustvarili klasike, kot so "Animal House", "Harlem Nights", "Caddyshack", "Ghostbusters" in "The Jerk".

Parodija je privedla do vplivnih filmov, kot je "Airplane!" iz leta 1980, ki je temeljil na hitrih gegih. V osemdesetih letih se je komedija drastično razvijala. V devetdesetih letih se je povečalo zanimanje za romantične komedije, kot sta "When Harry Met Sally..." in "Sleepless in Seattle", ki sta združila romantične in komične elemente. Komedija se danes precej razlikuje od preteklih let in se je sčasoma razvijala kot vsaka umetniška oblika. "Zoolander" iz leta 2001 je postal kulturna klasika, vendar je bil njegov komercialni uspeh omejen zaradi izida nekaj tednov po napadih 11. septembra. "Zoolander" je označeval konec obdobja komedij, znanih kot »komedija na šali«. V filmih, kot sta "The Hangover" in "I Love You, Man", so uvedli nov pristop h komediji, ki temelji na humorju iz situacij in značilnostih likov.

(libraries.indiana.edu, 2014)

2.3 Tipi komedij

Filme komičnega žanra štejemo med najzgodnejše in najbolj vztrajne v svetu kinematografije. V času nemih filmov je komedija dosegala uspeh, saj je temeljila na vizualnih prizorih in fizičnem humorju, namesto na zvoku. "Slapstick", zgodnja oblika komedije, je na zabaven način prikazovala situacije s fizičnimi nesrečami in ponižanji, ki so vključevale šale, nesreče, smrtonosne podvige, polivanje z vodo ter divje pregone z vlaki in avtomobili. Komedije, prav tako kot grozljivke, lahko razdelimo še na bolj specifične žanre. Vsak posameznik ima drugačen humor in zaradi tega se lahko komedija deli na več podžanrov.

Komedije lahko na splošno razdelimo na formate, ki jih vodijo komedijanti, ki vključujejo dobro načrtovane šale in skeče, ter situacijske komedije, ki temeljijo na pripovedi. Pogosto se lahko žanri komedije prepletajo z drugimi žanri in nastanejo hibridne komedije, kot so glasbena komedija, komedija-triler in grozljivka-komedija. Komedije se nadalje delijo na podzvrsti, kot so romantična komedija, kriminalna komedija, športna komedija, najstniška komedija ali komedija o odraščanju, komedija socialnega razreda, vojaška komedija in nagnusne komedije. Komedija vključuje različne oblike, kot so slapstick, satira, parodija, črna komedija in drugo. Slapstick komedija je bila prevladujoča v zgodnjih nemih filmih, predvsem pa se je zanašala na vizualno dogajanje namesto zvoka, kar jo je naredilo dostopno neangleško govorečemu občinstvu. Izraz izhaja iz uporabe lesenih palic, ki so jih uporabljali klovni za spodbujanje aplavza. Ta slog vključuje širok, "fizičen" humor, ki pogosto vključuje neškodljivo krutost, nasilje in vulgarne šale. Primeri vključujejo kremne pite v obraz, podirajoče se hiše in smešne avtomobilske pregone. Znane sodobne slapstick komedije so "It's a Mad, Mad, Mad, Mad World" (1963) ter filmi, kot so "Ace Ventura, Pet Detective" (1993) in "The Mask" (1994). Serija Pink Panther ter risanke, kot sta Roadrunner in Wile E. Coyote, prav tako predstavljajo tipične primere slapsticka.

(Dirks, 1997)



Slika 3: Scena iz slapstick komedije "His New Job"

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c1/Chaplin%2C_Charlie_%28His_New_Job%29_03.jpg/1200px-Chaplin%2C_Charlie_%28His_New_Job%29_03.jpg)

Komedijski žanr, imenovan nore komedije (ali po angleško "Screwball comedy"), ki je bil priljubljen od sredine 1930 do sredine 1940, se odlikuje po prikazovanju norega, ekscentričnega in nepredvidljivega vedenja. Ti filmi združujejo elemente farse, slapsticka in sofisticiranih dialogov, ponujajo lahkotne, zabavne in pogosto romantične zgodbe. Navadno se osredotočajo na boj med spoloma, kjer protagonisti skušajo prekositi drug drugega. Vizualne šale, nenavadni liki, zamenjave identitete, hitri zapleti in duhoviti, hitri dialogi prispevajo k privlačnosti tega žanra. Glavni pari pogosto vključujejo ekscentrično žensko, ki hrepeni po romantiki, ter pasivnega ali nedostopnega moškega, kar ustvarja smešne in nenavadne situacije. Kljub kaotičnim okoliščinam se ti filmi običajno končajo s slavljem romantične ljubezni. Med primeri teh filmov so "Bringing Up Baby" (1938) in "The Lady Eve" Prestona Sturgesa (1941). Ta žanr je danes manj pogost.

Parodija ali prevara, znana tudi kot satira, posmehovanje in farsa, predstavlja posebne oblike komedije, ki se pogosto izražajo skozi šaljive ali anarhične pristope. Te komične izpeljanke so namenjene posmehovanju, posnemanju, norčevanju in karikiranju sloga, konvencij, formul, likov ali motivov resnejših del, filmov, izvajalcev ali žanrov. Poleg tega lahko ta kategorija zajema tudi raznolike oblike satire, ki pogosto vključujejo politične ali družbene komentarje. To pomeni, da gre za ustvarjalne pristope k humorju, ki se dotikajo in preoblikujejo obstoječe elemente iz resnejših del ali družbenih vprašanj.

Za črne ali temne komedije je značilen temačen, sarkastičen ali prezirljiv humor, ki pogosto raziskuje resne in pesimistične teme, kot so vojna, smrt ali bolezen. Ti filmi ponujajo satirično lečo za preučevanje spregledanih tem ali tabu tem. Pomembni primeri vključujejo "Dr. Strangelove" (1964) Stanleyja Kubricka, satiro hladne vojne, ki se posmehuje političnemu in vojaškemu absurd. "Fargo" (1996) bratov Coen je še ena klasika, ki predstavlja nasilno in nenavadno zgodbo o noseči šefici policije, ki rešuje "popoln zločin", in "Beetlejuice" (1988) Tima Burtona, ki pa raziskuje temni humor v hiši, kjer straši, z Michaelom Keatonom v glavni vlogi.

Komedija je žanr, ki je danes še vedno popularen prav zaradi mešanja drugih žanrov. Komedija se vedno razvija in nekateri komični žanri bodo postali manj popularni danes, kot so bili desetletja nazaj. Žanrov komedije, kot sta screwball in slapstick, danes ni veliko, ravno tako kot so v 2000-ih prevladovali najstniške in ljubezenske komedije, ki pa jih danes ne najdemo pogosto.

(Dirks, 1997)



Slika 4: "Sitcomi"

(<https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2020/11/What-is-a-Sitcom-Definition-Examples-and-History-Explained-Featured.jpg>)

Čeprav so dandanes malo manj popularne, v filmskem žanru med komedije spadajo tudi situacijske komedije ali "sitcom". Sama beseda sitcom je okrajšava besed (situational comedy), večino časa je to smešna televizijska oddaja z realističnim okoljem, kot je npr. stanovanje, polno čudaških sostanovalcev, kjer redna zasedba likov zbija šale iz tedna v teden.

(Vocabulary.com, b.d.)

2.4 Kaj naredi dobro komedijo?

Komedija kot žanr se osredotoča na smeh, veselje in lahkotnost, ki občinstvu ponuja oddih od vsakodnevnih skrbi. Dobra komedija temelji na več ključnih elementih: dobro napisanih likih, ostrih dialogih, pametnih situacijskih zapletih in, kar je najpomembnejše, na časovno usklajenem humorju. Klasični komični filmi in televizijske oddaje so uspešni zaradi svojega edinstvenega sloga, ki združuje humor z resničnostjo, pri čemer liki in situacije postanejo nepozabni. Na drugi strani imamo grozljive komedije, ki združujejo dva na videz nasprotujoča si žanra: grozljivko in komedijo. Grozljivke so namenjene vzburjanju strahu, napetosti in vznemirjenja, medtem ko komedije poskrbijo za smeh in sprostitev. Uspešna grozljiva komedija pa združuje elemente obeh žanrov, kar ustvarja edinstveno in zabavno izkušnjo za občinstvo.

(Apatow, 2018) pravi, da bi morali ljudje pri pisanju komedij na te zgodbe gledati kot na drame. Pomembno je, da komedij ne obravnavamo zgolj kot komične zgodbe. Namesto tega bi morale biti te zgodbe takšne, da bi delovale tudi brez šal. Če je zgodba dobra in so liki izjemni, je enostavno najti način, kako jo narediti smešno. Problem pri mnogih komedijah je, da služijo le komični zgodbi in nimajo resničnega razloga za obstoj. Kot primer omenja film "The 40-Year-Old Virgin", ki bi lahko postal žrtev tega pristopa, vendar se ga lotevajo kot resnične zgodbe o moškem, ki je nekaj zamudil in je zdaj preveč osramočen in prestrašen, da bi to popravil. To je dramatična zgodba o sramoti nekoga, ki je obstal v puberteti. Če gledamo njegov položaj, v katerem se nahaja, iz komičnega zornega kota, lahko njegova stiska postane smešna. Na splošno meni, da so težke okoliščine primerne za komedijo in ji omogočajo, da je hkrati dramatična in smešna.

(Kaplan, 2014) zatrjuje, da ni razlike med pisanjem komedije ali drame. Trdi, da drama pomaga sanjati o tem, kaj bi lahko bili in nas žene, da postanemo najboljša verzija sebe. Komedija pa nam pomaga sprejeti samega sebe in živeti s tem, kar smo. V drami odstranijo stvari, zaradi katerih bi lik deloval smešno, medtem ko v komediji dovolijo, da je lik žalosten ali tragičen. Komedija torej razkriva ljudi takšne, kot so. Komedija je umetnost upanja, ki je pogosto neumno, absurdno in nedosegljivo. Omogoča nam, da se z glavnimi liki poistovetimo, saj so pogosto to ljudje s podobni problemi, ki jih imamo sami, vendar jih mogoče v realnem življenju ne upamo povedati na glas.

(Vorhaus, 2023) trdi, da je komedija krutost. Situacije, ki se dogajajo osebam v zgodbi, niso smešne njim, temveč gledalcem. V komediji je prisoten element krutosti, ker tisto, kar je smešno za gledalce, ni smešno za osebo, ki to doživlja. Gledalci čustveno sodelujejo, ker nadomestno doživljajo konflikt ali težavo nekoga drugega, vendar so dovolj oddaljeni, da niso sami vpleteni, kar jih spravi v smeh.

Liki in zgodbe, tako kot ljudje v resničnem svetu, ne doživijo prave spremembe, razen če so v to prisiljeni. Ostali bodo v svojem "statusu quo", dokler jih konflikt in pritisk ne prisilita v sprejetje nove resnice. Da bi likom pomagali rasti, jih moramo obremeniti z nasprotovanjem in konfliktom. To, česar se bojijo, je pravzaprav tisto, kar potrebujejo.

Padec z visokega na nizek status v družbi je vedno smešen. Ko ljudje gledajo, ko se nekdo iz višjega sloja osmeši ali trpi, jim je to smešno, saj se to dogaja komu drugemu in, kar je še boljše, dogaja se komu, ki je bil v družbi pomemben in je zdaj ponižan.



Slika 5: Komedija in krutost

(<https://www.todayifoundout.com/wp-content/uploads/2013/11/banana-peel-slip.jpg>)

3 GROZLJIVKE

3.1 Kaj je grozljivka?

Grozljivka je literarni, filmski in televizijski žanr, namenjen strašenju, presenečanju, šokiranju in odvračanju občinstva. Ključni cilj grozljivih romanov, filmov ali televizijskih oddaj je vzbuditi občutek strahu s pomočjo zastrašujočih podob, tem in situacij.

V žanru grozljivk so zgodba in liki enako pomembni kot ustvarjanje razpoloženja in vzdušja.

Grozljivka pogosto šokira in izziva občinstvo z raziskovanjem neznanega.

(MasterClass, 2021)



Slika 6: Pošasti v mitologiji

(<https://media.mythopedia.com/7J8GNK4PzsadFlnX0NaimC/e95591bc9803ee811201492556727fb2/cerberus-greek-creature.jpg?w=960&q=50&fit=crop&ar=3:2&crop=faces,entropy&auto=compress,format>)

Preden smo poznali grozljivke v obliki filmov in serij, so bile zgodbe, ki so jih pripovedovali in so se prenašale iz generacije v generacijo. Grozljive pripovedi segajo v zgodovino, v čas okoli leta 2000 pr. n. št. z babilonskim Epom o Gilgamešu in kasneje Homerjevo Odisejo. V teh zgodbah se junaki soočajo z nadnaravnimi silami in pošastmi. V srednjem veku lahko zasledimo razne zgodbe o likantropiji ter čarovnicah, vendar na splošno velja, da prva literarna grozljivka »Grad Otranto« (1765) pripada avtorju Horaciju Walpolovu. Zaradi njega je žanr grozljivke postal popularen in ga je utemeljil kot legitimno literarno obliko. Kasneje je avtorica Mary Wollstonecraft Shelley s svojim romanom »Frankenstein« (1818) popularizirala žanr grozljivk med občinstvom, saj je roman postal senzacija in še danes služi kot osnova za veliko grozljivk. Prav tako je avtor Edgar Allan Poe povzdignil grozljivke na drugo raven, da niso zgolj za zabavo.

(Britannica, b.d.)

Robert Louis Stevenson je izdal zgodbe "The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde" (1886) in "The Body Snatcher" (1885), obe sta razširili obzorja žanra grozljivk. Večina tematik, ki jih najdemo desetletja nazaj, na začetku žanra, lahko najdemo še danes. Teme, kot so vampirji, volkodlaki, pošasti, ki jih ustvari človek, duhovi in demoni, vsi izvirajo iz začetkov grozljivk, kjer so razni avtorji eksperimentirali z zgodbami, da bi prestrašili bralce. Gotski vpliv je ostajal do konca 19. stoletja, avtor Bram Stoker pa je objavil novelo »Drakula«, ki je postala senzacija in popularizirala bitje vampirja, kot ga poznamo še danes. V 20. stoletju so se avtorji igrali s temami fantazije in znanstvene fantastike. Avtorji, kot sta H.P. Lovecraft in Stephen King, so se igrali s temami neznanega in strahovi pred nerazumljivimi bitji.

(Dixon, 2010)

Grozljivka nikoli ni spoštovala meja – žanrskih ali drugih – in vsaka razprava o literaturi z grozljivimi temami mora vključevati tudi druge medije, predvsem film, ki je že od začetka prepoznal in izkoristil njen kinematografski potencial, ter popularno gledališče, ki je zgodaj pomagalo popularizirati znana dela grozljivk, kot so Frankenstein, Dr. Jekyll in Mr. Hyde ter Drakula. Ko upoštevamo še televizijo, radio, stripe, namizne igre, videoigre in igre, postane jasno, da grozljivk ni mogoče obravnavati zgolj kot literarni pojav. Grozljivka ima specifične užitke, ki jih nekateri učenjaki imenujejo "užitki groze".

(Stuprich, 2001)



Slika 7: Mary Shelley Frankenstein

(https://www.thegutterreview.com/wp-content/uploads/2023/05/Fig.-4-Option-3-Wrightson_s-Creature-BIG-Closeup-703x1024.jpg)

3.2 *Grozljivke na velikem platnu*

Vsi filmi, ki so bili narejeni po teh zgodbah znanih avtorjev, segajo globoko v filmsko zgodovino in začetke filma. Grozljivke so bile popularne v filmski industriji že od začetka, saj so se ustvarjalci zavedali, kako lahko je prestrašiti gledalce. Kinodvorane kot prostor so odlične za grozljivke, saj si zaprt v temačni sobi.

(Reichenberg, 2019)

Grozljivka je del kinematografije že od njenih začetkov. Thomas Edison je produciral prvo filmsko priredbo "Frankensteina" leta 1910, prej pa so bili enako grozljivi filmi, kot sta "Electrocuting an Elephant" (1903) in "The Execution of Mary, Queen of Scots" (1895), ki sta prikazovala usmrtitev slona in smrt Marije Stuart s sekiro. Kino je bil zelo primeren za grozljivke, saj je širšemu občinstvu predstavil posebne učinke, trike in ličila, ki se uporabljajo v gledališču, kot je Grand Guignol v Parizu.

Georges Méliès, filmski ustvarjalec od leta 1896 dalje, se je v svojih delih poglobljal v groteskno in domišljijско. Njegov najbolj znani film "Le manoir du diable" (Hudičev dvorec) iz leta 1896 je prikazal samega Mélièsa kot vampirja, kar pogosto velja za prvo pravo grozljivko. Nadaljeval je s formatom kratkih grozljivk v "La caverne maudite" (The Cave of the Demons) leta 1898. Poleg tega so japonski filmski ustvarjalci producirali tudi zgodnje, zelo kratke grozljivke, kot sta "Bake Jizo" (Jizo the Spook) in "Shinin no sosei" (Vstajenje trupla) leta 1898, čeprav režiser za "Bake Jizo" ni znan.

F. W. Murnau je z "Nosferatu" leta 1922 zagotovil prvo dokončno interpretacijo Drakule Brama Stokerja, čeprav je film posnel, ne da bi pridobil dovoljenje Stokerjeve zapuščine. Ta muhast, ekspresionističen pogled na vampirsko zgodbo je uporabil inovativne tehnike, kot so negativne slike, spojene v pozitiv, in stop-motion fotografije. Hipnotična igra Maxa Schrecka v vlogi vampirja je pripomogla k trajnemu vzdušju in vizualnemu sijaju filma.

(Dixon, 2010)

Žanr grozljivk je svoje korenine pogljal v zgodnjih tridesetih letih prejšnjega stoletja s produkcijo filmov, ki so danes priznani kot prvi predstavniki tega žanra. Čeprav je žanr sprva cvetel v ZDA, ameriška gotska dela niso bila pogosto prirejena v filme. Namesto tega so ameriški filmski ustvarjalci posegali po britanskih gotških zgodbah, kot so "Frankenstein," "Dr. Jekyll and Mr. Hyde" ter "Dracula." S tem so hollywoodski studii pošasti prikazovali kot tuje, s čimer so premaknili izvor grozljivk stran od ameriških tal. Priredbe iz literature v film so prinesle spremembe v mediju, občinstvu in vsebini. Na primer, film "Frankenstein" iz leta 1931 se bistveno razlikuje od izvirnega romana Mary Shelley iz leta 1818.

Universal Studios je igral ključno vlogo v zgodnjih letih žanra grozljivk s produkcijami, kot so "The Phantom of the Opera" (1925), "Dracula" (1931), "The Mummy" (1932) in "The Invisible Man" (1933). V štiridesetih letih so uspeli s številnimi nizkoprorračunskimi nadaljevanji, kot so "The Invisible Man Returns" (1940), "Son of Dracula" (1943) in "The Mummy's Ghost" (1944). Pomembno je, da so filmi več kot le njihovi ustvarjalci in vsaka grozljivka prinaša več raznolikosti, kot bi pričakovali na prvi pogled. Ko se je zanimanje za grozljivke Universal Studios zmanjšalo, so petdeseta leta prinesla val edinstvenih grozljivk, zaznamovanih s tesnobo hladne vojne glede jedrske tehnologije in poskusov s sevanjem. Grozljivke so se prepletale z znanstveno fantastiko, kar je privedlo do filmov, kot sta "Gojira" (1954) in "Them!" (1954), ki sta predstavila pošasti, rojene iz strahu pred radioaktivnostjo.



Slika 8: Universal "Monsters"

(<https://static1.colliderimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2023/10/gill-man-frankenstein-s-monster-and-dracula.jpg>)

Filmski kritiki in teoretiki pogosto priznavajo "Psycho" (1960) Alfreda Hitchcocka kot začetek sodobne grozljivke. Hitchcock je preselil pošasti iz eksotičnih lokacij, kot sta Transilvanija in Antarktika, v ameriške soseske, kjer so grozile običajnim družinam. Tako je nastal lik Normana Batesa, ki je predstavljal pošast, skrito v normalnosti, kar je po svoje utelešalo družbeno represijo, hkrati pa je bilo povsem nepoznano.

"Psycho" ni le spremenil dojemanja pošasti, ampak je tudi revolucioniral kinematografsko izkušnjo. Pred Psihom je bilo obiskovanje kina bolj sproščeno, z neprekinjenimi projekcijami, kjer je občinstvo prihajalo in odhajalo kadar koli. "Spoilerji" niso bili problem, dokler Hitchcock ni uvedel drugačnega pristopa. Hitchcock je uvedel novo strategijo oglaševanja, osredotočeno na ohranjanje skrivnosti pripovedi. "Psycho" je s svojim šokantnim učinkom ponovno vzpostavil intenzivno kinematografsko izkušnjo, ki je gledalce tudi združevala. Zloglasna scena pod tušem je pustila občinstvo prestrašeno, kričeče in bežeče proti vratom, s čimer je film dosegel nov nivo poglobljenosti in skupnega doživljanja v kinu.

(Barrera, 2020)



Slika 9: Psycho (1960)

(<https://www.slashfilm.com/img/gallery/it-took-three-separate-actors-to-bring-psychos-norma-bates-to-life/intro-1669855240.jpg>)

V 70. in 80. letih je okultno postalo osrednja tema grozljivk, zlasti v filmih o hišah in otrocih, ki jih obsedejo demoni. Ta kulturna obsedenost z verskim zlom je v kinematografski svet vnesla dva ključna filma: "The Exorcist" (1973) in "The Omen" (1976). Nadnaravna grozljivka je doživela preporod, literatura pa je spet postala navdih za filmske priredbe, tokrat z delom Stephen Kinga. Kingova "Carrie" (1976) in "The Shining" (1980) sta utrli pot nadaljnjim nadnaravnim filmom, kot je "Poltergeist" (1982).

Osrednji žanr grozljivk 80. let je postal "slasher" – filmi, kjer neusmiljeni antagonisti na inovativne načine pobijajo skupine mladih. Ta trend se je začel s "The Texas Chain Saw Massacre" (1974) in dosegel vrhunec s filmi, kot so "Halloween" "Friday the 13th" in "A Nightmare on Elm Street". Ti filmi so postali tako priljubljeni, da so ustvarili lastne franšize prvič v zgodovini žanra. Sledili so številni posnemovalci, predvsem filmi s praznično tematiko, ki so bili bolj namenjeni zabavi kot strašenju.

V 90. letih je žanr "slasher" začel izgubljati svoj čar zaradi prenasičenosti trga. Pojav računalniško ustvarjenih posebnih učinkov je prinesel številne pošastne filme, kot sta "Anaconda" (1997) in "Deep Rising" (1998), ki niso veliko prispevali k oživitvi žanra. Kljub temu je komedija uspela osvežiti žanr, predvsem s parodijo Wesa Cravena "Scream" (1996), ki je dosegla izjemen uspeh in vrnila zanimanje za grozljivke.



Slika 10: Liki "Slasher" grozljivk

(<https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2020/10/What-is-a-Slasher-Film-%E2%80%94-Definition-Characters-Villains-Tropes-Featured.jpg>)

V 2000-ih se je žanr grozljivk soočal z upadom, razen nekaj blagajniških uspehov. Vendar je podzvrst zombijev ponovno zaživela, spodbudila pa jo je knjiga Maxa Brooksa "Svetovna vojna Z" in priredba videoigre "Resident Evil" (2002). Uspešni filmi, kot so "28 Days Later", "Dawn of the Dead" (2004), "Land of the Dead" (2005), "I Am Legend" (2007) in "Zombieland" (2009), so ponovno vzbudili zanimanje za zombi tematiko.

Stanje sodobne grozljivke je razdeljeno. Mnogi menijo, da se žanr preveč zanaša na predelave, ponovne zagone in nadaljevanja, kar kaže na pomanjkanje izvirnosti. Podzvrst "mučilne pornografije" z nizi, kot sta "Saw" in "Hostel," je prav tako predmet kritik. Kljub temu obstajajo izjemni primeri izvirnosti, kot sta "Cabin in the Woods" (2012) in "The Babadook" (2014), ki sta žanru vdahnili novo življenje.

Jordan Peele je postal vodilni ustvarjalec grozljivk s filmi, kot so "Get Out" (2017), "Us" (2019) in "Nope" (2022), ki so dosegli vrh seznama najboljših grozljivk na Rotten Tomatoes. Peelovi filmi so hkrati strašljivi in pametni, ponujajo družbenopolitične komentarje. "The Blackening" (2022), katerega soavtorica je Tracy Oliver, se norčuje iz klišejev grozljivk in izpostavlja rasne stereotipe, kar nadaljuje tradicijo grozljivk, ki niso namenjene le strašenju, temveč tudi širšim družbenim temam.

(NYFA, 2022)

3.3 Tipi grozljivk

Grozljivke so žanr, ki vzbujajo strah in odpor za zabavo, vendar obstaja več podžanrov znotraj tega žanra, vsak pa se osredotoča na različne strahove.

Ambiciozni filmski ustvarjalci se lahko odločijo za raziskovanje različnih podžanrov grozljivk, da ustvarijo različne občutke in izkušnje za svoje občinstvo. Odločitev o izbiri podžanra je odvisna od želja in ciljev ustvarjalca.

Ko sledimo razvoju žanra od njegovih začetkov do danes, ugotovimo, da grozljivka ponuja obilo priložnosti za neodvisno in ustvarjalno ustvarjanje filmov. Vključuje tudi številne raznolike in inovativne podžanre.

Eden najbolj priljubljenih podžanrov grozljivk je film slasher, ki je bil še posebej viden v 80. in 90. letih prejšnjega stoletja, deloma zaradi uspeha filma "Halloween" Johna Carpenterja iz leta 1978. Klasični slasher filmi so pogosto preprosti za pisanje in snemanje, saj sledijo standardnim zapletom, ki vključujejo lov na neznanega napadalca, bodisi zunaj ali v zaprtih prostorih. Čeprav je ta podžanr še vedno priljubljen in uspešen, se mnogi sodobni slasher filmi zavedajo samega sebe, kar lahko privede do nekakšnega samoponiževanja.

Film o zombijih je eden najbolj priznanih podžanrov grozljivk s filmom "Noč živih mrtvecev" Georgea A. Romera leta 1968, ki je hitro postal priljubljen. Sčasoma se je podžanr razvijal in začel vključevati tudi elemente komedije, kot je bilo prikazano v filmu "Shaun of the Dead", v nasprotju z bolj hiperrealističnimi franšizami, kot je na primer "28 Days Later".

Poleg popularnih podžanrov, kot sta slasher in zombi, številni podžanri grozljivk raziskujejo globlje in bolj fascinantne strahove. Ljudska grozljivka, na primer, se osredotoča na grozo neznanega v naravnih in podeželskih območjih, stran od varnosti urbanega življenja. Ta podžanr pogosto prehaja v druge žanre, vendar ostaja močan s svojimi osrednjimi temami v filmih, kot sta "Children of the Corn" in "Midsommar".

Body horror je še en podžanr, ki se ukvarja s strahovi, povezanimi z našimi telesi. Ta podžanr je tesno povezan z režiserjem Davidom Cronenbergom in njegovimi klasiki, kot so "Scanners", "Videodrome" in "The Fly". Elementi telesne groze se pojavljajo tudi v drugih delih, kot sta "Alien" in "The Human Centipede".

Eden najbolj presenetljivo uspešnih podžanrov grozljivk v zadnjih nekaj desetletjih je grozljivka najdenih posnetkov. Ta podžanr združuje hitro napredujoče sodobne tehnologije, kot so videokamere, domači videi in pametni telefoni, s klasičnimi grozljivimi elementi, ki jih najdemo v slasherjih, ljudskih grozljivkah in filmih o zombijih.

Ikoničen primer grozljivke najdenih posnetkov je "The Blair Witch Project" iz leta 1999, ki je bil posnet s proračunom 60.000 dolarjev, a je zaslužil več kot 200 milijonov dolarjev. Od takrat so ta podžanr uspešno nadaljevale velike franšize in filmi, kot so "Paranormal Activity", "Cloverfield" in "V/H/S".

(Cooper, 2022)



Slika 11: Različni podžanri grozljivk

(<https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2023/01/subgenres.jpg>)

Psihološke grozljivke spadajo med bolj prestižne podžanre, saj se osredotočajo na duševni in čustveni strah, namesto na nasilje ali pošasti. V teh filmih je poudarek na duševnih stanjih likov skozi zgodbo. Primeri vključujejo "The Shining", "The Silence of the Lambs" in "Psycho".

Pošastne grozljivke izkoriščajo strah pred neznanim z upodobitvijo zastrašujočih pošasti iz znanstvene fantastike in temačne fantazije. Volkodlaki, vampirji in vesoljci so pogosto glavni antagonisti v tem podžanru grozljivk. V zadnjem času so filmi o nemrtvih in zombijih postali še posebej priljubljena oblika klasičnih filmov o pošastih. Primeri monsturoznih grozljivk vključujejo "Evil Dead", "Dawn of the Dead", "Jaws", "Godzilla", "Frankenstein", "Drakula", "Mummy" in "Alien".

"Gore" filmi, znani tudi kot "splatter" filmi, se osredotočajo na ranljivost človeškega telesa, pogosto z bližnjimi posnetki. Primeri krvavih filmov so "The Evil Dead" in "Saw".

Paranormalna grozljivka je podobna pošastnim grozljivkam, vendar se osredotoča na nadnaravne entitete, kot so duhovi, demoni in duhovi, ki se jih ni mogoče fizično dotakniti. Te filme pogosto zaznamujejo teme strašljivih hiš, obsedenosti, izganjanje hudiča ali okultnega čaščenja. Primeri so "The Exorcist", "Paranormal Activity", "The Conjuring", "The Amityville Horror", "The Omen", "Carrie" in "Poltergeist".

Komedijske grozljivke ponujajo mešanico strahu in smeha. Ta podžanr vključuje filme, ki vas hkrati prestrašijo in nasmejijo. Primeri so "Scream", "The Cabin in the Woods", "Shaun of the Dead" ter "Tucker and Dale vs Evil".

(MasterClass, 2021)

3.4 Kaj naredi dobro grozljivko?

Režiserja Ben Franklin in Anthony Melton pravita, da je grozljivka zabaven žanr z mnogimi podzvrstmi, kot so zombiji, vampirji in nadnaravno, kjer je veliko prostora za ustvarjanje. Pomembno se je igrati s čustvi občinstva, da jih spraviš na rob sedežev. Grozljivke omogočajo katarzo, saj omogočajo varno izkušnjo strahu in preživetja.

Dobro povedana zgodba s presenetljivimi liki, ki se zdijo resnični, in antagonist, ki predstavlja resnično grožnjo, sta ključna. Pomembno je tudi graditi napetost in se ne zanašati na pogosto videne trope in klišeje. Določanje dosledne logike znotraj vesolja filma pomaga občinstvu sprejeti nadnaravne elemente zgodbe.

Najbolj prepoznani antagonisti imajo prepoznaven kavelj, ki se dotakne naših osebnih strahov. Pri načrtovanju strašljivih prizorov je pomemben previden tempo in uporaba pričakovanja in presenečenja, kar omogoča občinstvu uporabo domišljije. Bolje je, da pošasti ne pokažete takoj, saj je tisto, česar občinstvo ne vidi, pogosto bolj strašljivo.

Izogibati se je treba poceni preplahom, saj je bolje ustvarjati napetost. Občinstvo grozljivk želi skočiti s sedežev, vendar ne želijo biti ogoljufani; strah je treba zaslužiti s kombinacijo vizualnega, zvoka in pripovedovanja zgodbe, ne pa z naključnim trenutkom, ki prestraši.

(Anthony Melton, 2020)



Slika 12: Prestrašeni gledalci

(<https://northernvirginiamag.com/wp-content/uploads/2023/10/scarymovie.jpg>)

David F. Sandberg pravi, da je vrsta grozljivke odvisna od pristopa, ki ga uporablja. V svojih filmih je pogosto osredotočen na to, da ustvari izkušnjo, kjer občinstvo kriči, se smeje in skače. Poudarja pomen zvoka in časa, saj je mogoče koga prestrašiti z glasnim hrupom, vendar je resnični strah ustvarjen s stopnjevanjem napetosti, kot je pri Hitchcockovem principu z bombo pod mizo.

Pri kratkem filmu "Lights Out" je začel z velikim strahom, da bi postavil precedens in povečal napetost v nadaljevanju, kar naredi kasnejše, manjše strahove bolj učinkovite. Umetniške grozljivke, kot sta "Hereditary" in "Blair Witch Project", se osredotočajo na dolgotrajne strahove, ki ostanejo z občinstvom. Tudi v teh filmih je zvok ključnega pomena.

Sandberg si prizadeva, da bi za like ustvaril nenehno stopnjevanje težav, zaradi česar se stvari le slabšajo in slabšajo. Med snemanjem uporablja tudi DIY pristop, kjer išče poceni načine za ustvarjanje zvočnih učinkov, kot so škripajoča tla, zračni prezračevalni sistemi in improvizirane luči, da doseže želeni učinek. To iznajdljivost prenese tudi v produkcije z večjim proračunom, kjer še vedno išče nizkoproračunske rešitve za različne tehnične potrebe.

(Sandberg, What Makes A Great Horror Movie? - David F. Sandberg, 2019)

Nekateri gledalci radi gledajo grozljivke bolj kot ostali in jih imajo kot žanr zelo radi. Drugi gledalci pa se jih izogibajo in po eni strani imajo prav. Zakaj bi hoteli gledati nekaj, kar jih prestraši? Veliko raziskav kaže, da nam lahko gledanje grozljivk pomaga pri obvladovanju stresa v resničnem svetu in pri izbiri hitrih odločitev ali reakcij. Prav tako grozljivke dobro vplivajo na naš imunski sistem, naši možgani med gledanjem grozljivk sproščajo hormona dopamin in serotonin. Ti hormoni nam pomagajo okrepiti imunski sistem in ohranjajo naše možganske celice aktivne, zato tudi pokurimo veliko kalorij samo z gledanjem grozljivk, kot so pokazali v študiji leta 2012, kjer je nekdo pokuril okoli 184 kalorij.

(Johnson, 2022)

4 GROZLJIVA KOMEDIJA

4.1 Zgodovina grozljivih komedij

Podobno kot komedije, se je za grozljivke vse začelo na odru. Okoli leta 1920 so dramatiki obogatili svoje teaterske igre z elementi grozljivk, s čimer so ustvarili smešne zgodbe o hišah s strahovi in pošastmi. Primeri takih del sta "The Bat" in "The Gorilla". Nekatere od teh zgodb, kot je "The Cat and the Canary", so bile prirejene za nemi film. Film "The Monster" Lona Chaneyja iz leta 1925 vsebuje komični lik, vendar ne spada v pravi žanr komedije.

V tridesetih in štiridesetih letih 20. stoletja je "čista" grozljiva komedija dosegla svoj vrhunec, saj so prikazovali pošasti brez krvi in nasilja. Laurel in Hardy sta ustvarila več filmov s tematiko hiš s strahovi, kot so "The Laurel-Hardy Murder Case" (1930) in "A-Haunting We Will Go" (1942). The Three Stooges so se ukvarjali z grozljivimi komedijami v kratkih filmih, kot je "Spooks!" (1953).

Šestdeseta leta so prinesla val psihedeličnih romanov, filmov in televizijskih oddaj, kjer so se komični in grozljivi elementi pogosto prepletali. Peter Sellers je v svoje komedije pogosto vnesel grozljive trenutke. Serije, kot sta "The Munsters" in "The Addams Family", so prevladovali na televiziji s smešnimi upodobitvami pošasti, ki so bile skoraj človeške. To obdobje je prineslo tudi risanke, kot je "Scooby Doo".

Sedemdeseta leta so resnično prinesla eksplozijo "campy" stila. Grozljive komedije niso bile izjema, saj je Vincent Price igral v "campy" filmih, kot je "Dr. Phibes". Filmi, kot so "Attack of the Killer Tomatoes", so osvojili kinematografe. "Rocky Horror Picture Show" pa je postal ključni film za celotno generacijo in za žanr grozljivih komedij.

V osemdesetih letih je žanr komedijskih grozljivk doživel razcvet in se razširil v številne podžanre. Filmi, kot sta "Ghostbusters" in "Gremlins" (oba 1984), so prinesli nov val ljubkih/strašljivih pošasti. Med najbolj priljubljene spadata tudi "Little Shop Of Horrors" in "Critters" iz leta 1986. Troma produkcija je v osemdesetih letih izstopala po veliki količini grozljivih komedij. Znani so po filmih, kot sta "The Toxic Avenger" in "Surf Nazis Must Die". Troma je del širše kulture filmov, ki so šli neposredno na VHS in DVD, s številnimi kultnimi avtorji, ki so zabrisali mejo med grozljivim in smešnim. Predvsem so v osemdesetih bili popularni filmi "Teen Wolf" (1985), "An American Werewolf In London" (1981), "Fright Night" (1985), ki so združevali smešne pristope k univerzalnim pošastim.

Režiser Brian Yuzna je s filmi, kot je "Reanimator", raziskal tematiko telesne preobrazbe v stilu Davida Cronenberga. Z ogromno krvi in raznih tekočin je našel humor in subverzivnost v grozljivih podobah. Frank Hennenlotter je v osemdesetih letih ustvaril filme, kot je "Basket Case", kjer je nasilje in telesno uničevanje doseglo vrhunec. Tudi "Dead/Alive" Petra Jacksona sodi v to kategorijo. Žanr imenovan »Body horror« se je nadaljeval s filmi, kot je "Slither" iz leta 2006.

Sam Raimi je s svojimi klasičnimi filmi, kot sta "Evil Dead" in "Army Of Darkness", ustvaril lastno kategorijo grozljivih komedij. Bruce Campbell, z motorno žago namesto roke, se je boril proti legijam mrtvih, kar je prineslo veliko zabave in smeha.

Filmi, kot so "Tremors" (1990), "Arachnophobia" (1990), "Lake Placid" (1999) in "Eight-Legged Freaks" (2002), so bili priljubljeni v devetdesetih in zgodnjih 2000-ih. Med njimi izstopa "Lake Placid" in "Tremors" zaradi odličnih igralskih nastopov in odličnih praktičnih efektov. V poznih devetdesetih letih so filmi, kot je "Scream", s svojim humorjem in referencami na grozljivke sprožili žanr slasher komedij. Leta 2000 je izšel film "Scary Movie", ki je odprl vrata množici parodij grozljivk, pogosto z besedo "Movie" v naslovu.

(Anders, 2009)



Slika 13: Grozljive komedije

(<https://static1.cbrimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2022/10/B14AA047-4887-4BE7-AE8D-E3B1A8E719CB.JPEG>)

4.2 Izbor in analiza treh filmov

Tri filme, ki sem jih izbral so "Gremlins", "Scary Movie" in "The Cabin in the Woods". Izbral sem si jih, ker se kljub temu, da vsi spadajo pod isti podžanr (Horror-Comedy), filmi med seboj razlikujejo v tem, kako uporabljajo komične in grozljive elemente.

GREMLINI

Leta 1984 je komedija-grozljivka dosegla velik uspeh z izidom filma "Ghostbusters" in "Gremlins". Ta dva filma sta komedijo-grozljivko povzdignila na nove višine s kombinacijo smeha in strašljivih trenutkov. "Gremlins" in "Indiana Jones and the Temple of Doom" sta bila med filmi, ki so tistega poletja privedli do uvedbe nove filmske ocene PG-13 s strani MPAA (Motion Picture Association of America), saj sta bila preveč temačna oziroma preveč nasilna za oceno PG, vendar ne dovolj grozljiva za oceno R.

Spielbergov film je bil kritiziran zaradi prizora, v katerem bitju iztrgajo srce iz prsi, medtem ko so "Gremlins" prejeli podobne kritike zaradi prizora, kjer enega od naslovnih bitij vržejo v mikrovalovno pečico, kjer eksplodira v mešanico krvi in notranjih organov. Dantejev pristop je bil deloma briljanten prav zaradi tega: čeprav so "Gremlins" v osnovi "mainstream", družinam prijazen film, vsebujejo temen in subverziven podton, ki gledalca drži v napetosti in negotovosti. To pa ne pomeni, da ima film nedosleden ton kot "An American Werewolf in London" Johna Landisa; prav nasprotno, Dante, podobno kot gremlini sami, igra nagajivo in zabavno igro z občinstvom.

Joe Dante je bil nenehen ljubitelj grozljivk in znanstvenofantastičnih žanrov. Že kot najstnik je sodeloval pri reviji Famous Monsters of Filmland. Steven Spielberg je bil navdušen nad njegovim delom pri filmu "Twilight Zone: The Movie" (1983) in ga je angažiral za režijo filma "Gremlins" za Warner Bros. Scenarij je napisal mladi pisatelj Chris Columbus, ki je kasneje, podobno kot John Sayles, nadaljeval z režijo lastnih zelo uspešnih filmov. "Gremlins" je bila v osnovi zelo temačna komedija-grozljivka, postavljena v idilično božično okolje. Zgodba govori o mladeniču Billyu Peltzerju, ki prejme nenavadno bitje mogwai za hišnega ljubljence. Opozorjen je, da mora paziti, da ne pride v stik z vodo, da ga zaščiti pred sončno svetlobo in da ga nikoli ne hrani po polnoči. Seveda pa prekrši vsa ta pravila in bitje se razmnožuje z zaskrbljujočo hitrostjo, kar vodi do rojstva horde "gremlinov", katerih edini namen je povzročiti uničenje.

Prvi osnutki scenarija so vsebovali precej bolj grozljive elemente, kot so jih želeli producenti ali režiser. Beseda "gremlin" izhaja iz druge svetovne vojne, ko so piloti v šali trdili, da vse mehanske okvare njihovih letal povzročajo drobna, nagajiva bitja. Spielberg je zahteval več osnutkov, dokler scenarij ni dosegel zelenega tona. V izvorni različici je mama glavnega junaka umrla zaradi gremlinov, njena glava pa je skakljala po stopnicah. Dante se je strinjal, da je tak prizor preveč grozljiv, zato je v končni različici mama preživela in premagala gremline, vključno s tistim, ki ga je ubila v mikrovalovni pečici. Igralska zasedba, ki jo je izbral Dante, je bila izvrstna kombinacija starih in novih obrazov. Zach Galligan je bil izbran za vlogo Billyja, mladeniča, ki dobi hišnega ljubljence "mogwaija" ali gremlina. Spielberg in Dante sta za njegovo simpatijo izbrala Phoebe Cates, ki je pravkar pritegnila pozornost z vlogo najstniške zapeljivke v filmu "Fast Times at Ridgemont High" (1982). Njen lik Kate v "Gremlinsih" je bil bolj sladek in nedolžen. Spielberg je bil navdušen nad kemijo, ki sta jo Galligan in Cates pokazala skupaj na avdiciji.

(Hallenbeck, 2009)



Slika 14: Gremlins (1984)

(<https://spaces.whynow.co.uk/2022/12/gremlins-caroling.jpg>)

Tudi če gledalci ne razumejo vseh internih šal, film "Gremlini" ostaja zabaven in vznemirljiv. Naslovna bitja, ki so večinoma sofisticirane lutke, pogosto dajejo občutek žive predstave. Posebej izstopata sladki in ljubki Gizmo (glas Howieja Mandela) ter zlonamerni Stripe (glas Franka Welkerja). Lutke je zasnoval in izdelal mojster posebnih učinkov Chris Walas, in čeprav so bile težko vodljive, je bil končni rezultat vreden vseh težav.

Film je bil posnet v studiu, kar je dodalo kakovost v slogu Franka Capre. "Gremlini" se večkrat sklicujejo na Caprin film "It's a Wonderful Life" (1946). Pravzaprav je v filmu ogromno referenc na pop kulturo, podobno kot pri samih gremlinih. Od urbanih legend (kot je Kateina črnohumorna, a pretresljiva zgodba o njenem očetu, ki se je oblečen kot Božiček zagozdil v dimniku in umrl na božični večer) do prefinjenih poklonov Spielbergovim drugim filmom, kot sta "E.T." (1982) in "Bližnja srečanja tretje vrste" (1977), vse to prispeva k strukturi in podtekstu filma.

Goldsmithova glasba odlično ujame nagajivost glavnih likov, Dantejeva režija pa ohranja živahen tempo filma. Kritiki so film na splošno dobro sprejeli, čeprav so ustvarjalce opozarjali na njegovo nasilje. "Gremlini" so bili četrti največji zaslužkar leta, takoj za "Policajem z Beverly Hillsa", "Izganjalci duhov" in Spielbergovim lastnim "Indiano Jonesom in templjem usode". Nadaljevanje je bilo neizbežno, čeprav je prišlo šele čez šest let. "Gremlins 2: The New Batch", ki je izšel leta 1990.

(Hallenbeck, 2009)

SCARY MOVIE

Zgodba sledi skupini najstnikov, ki se znajdejo v mreži komičnih umorov, potem ko po nesreči umorijo moškega in poskušajo prikriti svojo krivdo. Glavni lik Cindy Campbell (Anna Faris) in njeni prijatelji postanejo tarča zamaskiranega morilca, ki jih preganja skozi vrsto smešnih in absurdnih situacij. Začetni naslov prvega filma je bil "Last Summer I Screamed because Friday the 13th Fell on Halloween."

(IMDb, b.d.)

Franšiza "Scary Movie" je bila uspešnica, podobno kot njeni posamezni filmi. Izvirni Scary Movie (2000) parodira slasher filme, kot sta "Scream" in "I Know What You Did Last Summer" (1997). Vendar pa je satirični domet filma segal tudi na druge uspešnice, kot so "The Blair Witch Project" (1999), "The Sixth Sense" (1999), "The Usual Suspects" (1995) in "The Matrix" (1999). Film je režiral Keenen Ivory Wayans, ki je pred tem dosegel uspeh s komično skeč oddajo In Living Color na Foxu. "Scary Movie" je bil takojšen komercialni uspeh, vendar je še vedno zbledel v primerjavi z uspehom filmov, ki jih je parodiral in v primerjavi z drugimi parodijami, kot sta "Young Frankenstein" (1974) Mela Brooksa in "The Fearless Vampire Killers" (1967) Romana Polanskega. Razlog za to je bil očiten, saj je Wayans s tem razkril le svoj prezir do žanra grozljivk in visoko proračunskih filmov, ki so bili uspešnejši od njegovega. Kljub temu, da je dobil oceno R s strani MPAA (Motion Picture Association of America), je bil "Scary Movie" velik uspeh, zaslužil je skoraj 300 milijonov dolarjev po vsem svetu. Neizogibno nadaljevanje je sledilo leto kasneje, vendar je bil zaslužek manjši od polovice zaslužka prvega filma. Prve tri filme je distribuiral Dimension Films preko Miramax Films, ki sta ju vodila Bob in Harvey Weinstein. Kasneje sta ustanovila The Weinstein Company, ki je producirala četrti del. Odločitev, da pridobijo oceno PG-13 za tretji film, se je izkazala za pametno potezo; Wayansovi so bili izločeni, David Zucker pa je prevzel režijo.

(Hallenbeck, 2009)

Shawn Wayans, soavtor scenarija in igralec v filmu, pojasnjuje, da so se slasher filmi zdeli smešni in primerni za parodijo. Kljub temu, da končni izdelek deluje kot neumen in slapstick film, je proces pisanja bil vse prej kot preprost. To razkriva, da so morali ustvarjalci najti ravnovesje med humorjem in strukturirano zgodbo, kar je zahtevalo več kot le nizanje šal. Keenen Ivory Wayans, režiser filma, dodaja globlji vpogled v proces ustvarjanja parodije. Po njegovem mnenju je ključnega pomena, da parodija še vedno pripoveduje zgodbo. "Ljudje

običajno napišejo kup šal in jih nanizajo skupaj. To ne bo držalo; ustvariti moraš pripoved," pojasnjuje Keenen. Njegove besede poudarjajo, da je za uspešno parodijo pomembno, da ima osrednjo zgodbo, ki povezuje vse komične elemente. Keenen se tudi zahvaljuje Bobu Weinsteinu, ustanovitelju Dimension Films, za njegovo podporo in pogum pri produkciji filma. Weinstein je bil odprt za tveganja in inovacije, kar je omogočilo ustvarjalcem, da so lahko presegli tradicionalne okvire in ustvarili nekaj resnično edinstvenega.

Na koncu je "Scary Movie" rezultat skrbnega načrtovanja in trdega dela. Ustvarjalci so morali združiti humor z učinkovito pripovedjo, kar je zahtevalo več kot le nizanje komičnih prizorov. Shawn Wayans in Keenen Ivory Wayans sta s svojim prizadevanjem in podporo pogumnega producenta ustvarila film, ki je kljuboval žanrskim pričakovanjem in se vtisnil v zavest občinstva kot ena najbolj nepozabnih filmskih parodij.

(Li, 2017)



Slika 15: Scary Movie (2000)

(https://akns-images.eonline.com/eol_images/Entire_Site/202066/rs_1024x932-200706154202-1024-scream-movie-2000-9.jpg?fit=around%7C1024:932&output-quality=90&crop=1024:932:center,top)

THE CABIN IN THE WOODS

Študentje z Blithe University se odpravijo v gozd, na samo, kjer bi se neovirano zabavali – kaj je bolj tipično za grozljivko? Film "The Cabin in the Woods" meni, da ne, saj v svojo visokokonceptualno mešanico vrže vsak možen kliše grozljivk, kar rezultira v parodiji žanra, ki je še vedno bolj zabavna kot strašljiva več kot desetletje po izidu. Režiser Drew Goddard, ki je napisal scenarij s Jossom Whedonom, se poklanja prejšnjim grozljivkam o najstnikih, ki ostanejo ujeti v kočah, med katerimi so najbolj znane grozljivke Elija Rotha iz leta 2001 "Cabin Fever" in "Evil Dead" Sama Raimija. Film uporablja različne trope iz sveta grozljivk, saj morajo najstniki umreti zaradi absurdne predpostavke, da bogovi grozljivk (in celotne resničnosti) zahtevajo takšno neumno žrtev. "The Cabin in the Woods" ni običajna grozljivka, kar je jasno že ob pogledu na igralsko zasedbo. Glavni igralec Chris Hemsworth, ki je igral športnega študenta Curta, je bil že leta 2011 znana zvezda, zahvaljujoč svoji vlogi v MCU kot Thor. Curtovo dekle Jules igra Anna Hutchinson, znana iz "Anger Management", medtem ko Jesse Williams iz "Grey's Anatomy" upodablja občutljivega učenjaka Holdena, ki zavrača prizadevanja svojih prijateljev, da bi ga povezali s pošteno punco Dano, ki jo igra Kristen Connolly iz "House of Cards". Ta četverica se zdi kot tipičen nabor likov za najstniški slasher film, še posebej z Dano v vlogi domnevne device v skupini. Vendar pa resnična zabava v filmu izhaja iz stranskih likov. Fran Kranz, ki je igral v Whedonovi seriji "Dollhouse", skoraj ukrade predstavo kot intuitivni stoner, ki je gledalčeva povezava z zloveščim zakulisjem filma. Kranzov lik, pameten stoner, se trudi prepričati prijatelje, da se izognejo tipičnim pastem grozljivk (kot je: "morali bi se razdeliti!"), ki so usodne za številne žrtve v grozljivih filmih.

Poleg Kranza sta k filmu "The Cabin in the Woods" dodala še veliko pametne komične energije igralca Bradley Whitford in Richard Jenkins, ki občinstvu razkrijeta edinstvenost te grozljivke. Whitford (znan iz "The West Wing" in "Get Out") ter Jenkins (znan iz "Six Feet Under" in "The Shape of Water") igrata znanstvenika v skrivnem podzemnem objektu, ki voajeristično nadzoruje nočne more najstnikov, kot bi bili marionete, primerljivo z "The Hunger Games" ali "The Truman Show". Njuna naloga ni le biti smešna, ampak tudi pokazati, kaj Drew Goddard in Joss Whedon v resnici želita doseči s tem edinstvenim naborom grozljivih tropov. Kaj je torej njihov cilj? Uprizarjanje grozljivih smrti petih najstniških junakov kot del obreda za pomiritev starodavnih bogov grozljivk, ki zahtevajo letno krvno daritev, da ne bi sprostili svojih grozljivih sil na širni svet. Whitford in Jenkins sta izjemna kot laboratorijska operaterja, ki vodita belo oblečeno osebje pri usmerjanju grozljive izkušnje najstnikov do njenega optimalnega zaključka,

kar vključuje tudi končno smrt Daninega lika. Whitford in Jenkins prepletata smešne trenutke, ko se pogovarjata o svojih zlobnih nalogah (kot so stave na glavnega morilca), s pristnim zavedanjem resnosti svoje vloge pri reševanju sveta. Skupaj ustvarjata večino najzabavnejših prizorov v filmu, še posebej, ko pošasti začnejo divjati po laboratoriju. Njuna kemija je naravno smešna, a pomembno je tudi vztrajanje filma, da je njuna naloga v laboratoriju ključna. Obredi žrtvovanja, kot je njun, se izvajajo po vsem svetu, da pomirijo jezne bogove. Žal so podobni rituali na Japonskem in Švedskem že šli narobe, saj so predvidene žrtve preživele.

Vložki so zato zelo visoki za Hemswortha in njegovo ekipo študentov, ki nezavedno hitijo proti svojim načrtovanim smrtim. Goddard in Whedon pa ne bi posnela takšnega filma brez velikega zasuka, ki pokaže, kako preveč predvidljivosti v grozljivkah lahko privede do konca sveta. Podobno kot izvirni "Scream", tudi "The Cabin in the Woods" deluje na metaravni, kjer se občinstvo zaveda pametnih potez v grozljivkah. Vendar pa se zdi manj optimističen glede tega, ali bodo gledalci dejansko investirali v pravilne odločitve likov. V takšnem filmu bo "prava" izbira verjetno vodila do najslabšega izida za vse, kar je ravno to, kar sta avtorja želela pokazati. (Bullard, 2024)



Slika 16: The Cabin in the Woods (2011)

(<https://static1.cbrimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/03/The-Cabin-in-the-Woods.jpg>)

ANALIZA TREH FILMOV

"Gremlins", "Scary Movie" in "The Cabin in the Woods" so filmi, ki vsi spadajo v žanr komedije in grozljivke, vendar to počnejo na različne načine.

"Scary Movie" parodira žanr grozljivk, posebej cilja na priljubljene filme, kot so "Scream", "I Know What You Did Last Summer" in "The Blair Witch Project". Uporablja humor, surove šale in pretirano satiro za oživitev tropov in klišejev grozljivk. Poudarek je predvsem na absurdnem humorju, pretiranih dogodkih in "gagih", ne na koherentni zgodbi. Z izpostavljanjem in krepitvijo teh klišejev in "gagov" film ustvari šaljiv in samozavesten komentar o žanru grozljivke. Zaplet se vrti okoli skupine najstnikov, ki jih zalezuje zamaskiran morilec, pri čemer ponarejajo različne scenarije iz grozljivk. "Scary Movie" nenehno podira pričakovanja občinstva, tako da vzame znane grozljive scenarije in jih zasuka na nepričakovane in komične načine. Na primer, napeta scena, v kateri lik zalezuje zamaskirani morilec, lahko nenadoma dobi komičen obrat, razbremeni napetost in izzove smeh. Liki so vulgarni in pretirane karikature tipičnih arhetipov grozljivk, kot so neumna blondinka, športnik in zadnje dekle. Liki nimajo veliko razvoja, ampak so predvsem sredstva za humor in satiro, ne popolnoma razviti liki. Gledalci pričakujejo lahkotno, nespoštljivo komedijo, ki se norčuje iz grozljivk. Film je zasnovan tako, da zabava s svojo parodijo in humorjem, ne pa da izzove resnične strahove.

V nasprotju s tem je "The Cabin in the Woods" metagrozljivka, ki dekonstruira in subvertira tipične grozljivke, hkrati pa se poklanja žanru. Kombinira grozljivke, komedijo in znanstveno fantastiko v en film, ki te nasmeji, prestraši in spodbudi razmišljanje. Ta film spremlja skupino študentov, ki se odpravijo v oddaljeno koč, a se znajdejo pod manipulacijo skrivnostnih sil. Razvija širše teme o pripovedovanju grozljivk in pričakovanjih občinstva. Čeprav vsebuje arhetipske like, so ti liki bolj globoki in kompleksni. Njihovi motivi in dejanja so del širše sheme, kar dodaja plasti njihovim osebnostim. Humor filma prihaja predvsem od duhovitega dialoga med liki, bolj natančno, glavnimi znanstveniki, ki manipulirajo protagoniste. Razne smrti in uporaba nasilja v filmu, čeprav ni nujno, da je humorna, lahko razumemo kot obliko temne fizične komedije. Film parodira tradicionalne grozljivke, kot so liki športnika, device, cipe, norčka, ter trenutke, ko liki raziskujejo vsak zase. Pričakovanja gledalcev so bolj raznolika, saj film ponuja mešanico grozljivk, komedije in meta komentarjev. Čeprav vsebuje elemente satire in humorja, želi tudi vznemiriti in presenetiti z nekonvencionalnim pripovedovanjem.

"Gremlins" najbolj ustreza opisu tipične grozljive komedije. Film ima fantazijsko temen ton, ki uravnoveša lahkoten humor s trenutki prave napetosti in suspenza. V "Gremlinih" so liki mešanica tipičnih arhetipov majhnega mesta in edinstvenih osebnosti. Billy je protagonist vsakdanjega človeka, medtem ko Gizmo, mogwai, dodaja element nedolžnosti in šarma. Sami gremlini, zlasti vodja Stripe, so označeni s svojim kaotičnim in anarhičnim vedenjem, ki služijo kot antagonisti in vir črnega humorja. Elemente komedije lahko najdemo v veliko prizorih, npr. nesreča v kuhinji, ki jo povzroči Randallov stroj za stiskanje, ki ne dela pravilno in samo oteži delo protagonista. V filmu je ogromno fizičnega humorja, ki ga povzročajo gremlini. Črni humor in ironijo v filmu vidimo tudi v ljubezni gremlinov do Sneguljčice in sedmih palčkov. Film parodira klasične grozljivke, kot so "pravila" lastništva mogwaijev, ter satirizira potrošništvo in posledice igranja s silami, ki so zunaj človeškega nadzora. Kar pomaga humorju in grozljivim trenutkom, so praktični učinki filma, ki dajejo gremlinom šarm. Gremlini raziskujejo teme odgovornosti, nepredvidene posledice na videz neškodljivih dejanj ter spopad med tradicijo in sodobnostjo. Film uporablja okvir grozljivke in komedije, da brez nadzora poudari nevarnosti potrošništva in tehnološkega napredka.

Vsi trije filmi uporabljajo elemente grozljivke in komedije, da ustvarijo edinstveno izkušnjo gledanja. "Gremlini" in "The Cabin in the Woods" sta bolj uspešna pri uporabi satire in družbenih komentarjev, ki dodajata globino svojim zgodbam in likom, ter jih delata bolj nepozabne. "Gremlins" in "The Cabin in the Woods" oba raziskujeta posledice igranja s silami, ki so zunaj človeškega nadzora in nevarnosti nenadzorovane moči. Po drugi strani pa se "Scary Movie" bolj zanaša na poceni smeh in popkulturne reference, zaradi česar je bolj površen film. Čeprav "Scary Movie" ni osredotočen na zgodbo ali kakršno koli temo, vseeno uporablja grozljivke za komentiranje površnosti sodobne družbe in popularnih filmov. Kot grozljivi komediji sta "Gremlins" in "The Cabin in the Woods" uspešnejši pri uporabi elementov obeh žanrov in s tem ustvarita nepozabno izkušnjo gledanja. "Scary Movie" je bolj komedija, ki parodira razne popularne grozljivke in čeprav je zabavna, nima globine in vsebine drugih dveh filmov.

4.3 *Prepletanje žanrov*

Humor vislic ima globoke korenine v zgodovini. Praksa žvižganja mimo pokopališča naj bi ljudi pomirila in jih naredila bolj varne. Ampak varne pred čim? Dobra komedija-grozljivka pozna vaše strahove: duhove, zombije, vampirje, volkodlake, psihomorilce, pošasti vseh oblik, velikosti in opisov. Vendar pa vam komične grozljivke ponujajo nekaj, kar običajne grozljivke ne: dovoljenje, da se smejite svojim strahovom, da si požvižgavate mimo kinematografskega pokopališča in se počutite varne v prepričanju, da vas pošasti ne morejo ujeti. Vsaj dokler ne nehate žvižgati. Nekateri lahko Stanley Kubrickov film "The Shining" dojemajo kot komedijo, čeprav vsebuje nekaj trenutkov s črnim humorjem (na primer znani prizor »Heeeeere's Johnny!«), je splošni učinek filma občutek bližajoče se pogube in potovanja v labirint norega in srhljivega uma. Nenamerno humorne grozljivke so filmi, kot npr. "Robot Monster", ki lahko gledalca nasmejijo zaradi neprimernosti svojih posebnih učinkov (na primer človek v opičji obleki s potapljaško čelado na glavi, obdano z milnimi mehurčki), vendar so bili narejeni s takšno iskrenostjo, da jih ne moremo šteti za komične grozljivke.

(Hallenbeck, 2009)

Žanr komičnih grozljivk je zelo raznolik, saj vsak film združuje humor in grozo na različne načine. Nekateri filmi, kot npr. "Krampus" (2015), kombinirajo grozljive elemente, kot so smrti, ki so na nek način šaljive zaradi božične tematike, s samozavedanjem filma. Takšni filmi so običajno usmerjeni v najstniško in mlado odraslo občinstvo, kjer je humor pogosto ironičen in nekoliko zamegljen. Po drugi strani pa so komične grozljivke, ki se osredotočajo na smešne like in vključujejo srhljive teme, priljubljene med mladimi in so postale nostalgичni klasični filmi za noč čarovnic, kot je "Beetlejuice". Čeprav se zdita grozljivka in komedija na prvi pogled nezdružljivi, je dejstvo, da strah in smeh delujeta v tandemu. Podobno kot vožnja na vlakcu smrti, kjer se napetost med vzponom in sprostitvijo med spustom sprosti skozi smeh, tudi komične grozljivke ustvarjajo in sproščajo napetost, kar gledalcem omogoča prijetno izkušnjo. Drugi vir zadovoljstva izvira iz "camp" elementov filma. "Camp" se običajno opisuje kot pretirano, dramatično in ekstravagantno. Čeprav je ta izraz pogosto povezan z modo, se pojavlja tudi v drugih umetniških izrazih, vključno s filmom. "Camp" prav tako vključuje ironičen humor in samozavedanje. Zaradi velikega števila nizkoprorračunskih in polovičarskih grozljivk na trgu ni presenetljivo, da filmski ustvarjalci pogosto ustvarjajo satirične interpretacije teh filmov.

Kot vsak film tudi komične grozljivke vključujejo kulturne ikone, ki izstopajo iz žanra. Glasbene teme iz filmov, kot so "Družina Addams" (1991) in "Izganjalci duhov" (1984), so hitro prepoznavne in se redno predvajajo ob številnih priložnostih, še posebej oktobra. Maske Ghostface iz filma "Scream" (1996) so prav tako postale simbol v prazničnem obdobju ali med zabavami. Poleg zabave komične grozljivke uporabljajo svoje zgodbe za posredovanje pomembnih lekcij. Zaradi svoje privlačnosti za mlajše občinstvo nekateri filmi poučujejo o preprostih konceptih, kot so družinske vrednote ali sodelovanje v ekipi. Drugi, zlasti tisti, namenjeni starejšemu občinstvu, obravnavajo kompleksnejše teme, ki so v času izida pogosto veljale za tabu. "Elvira: Gospodična teme" (1988) in "The Rocky Horror Picture Show" (1975) sta obravnavala vprašanja spolnosti v času, ki je bil pretežno konzervativen. Prvi se je osredotočal na feminizem in sprejemanje lastne identitete, medtem ko je drug izzival predsodke o spolni identiteti in homoseksualnosti. Od ikoničnih kostumov do progresivnih družbenih pogledov, ki izzivajo norme popularne kulture, komične grozljivke igrajo pomembno vlogo pri oblikovanju in spreminjanju družbenih miselnih vzorcev.

(Sato, b.d.)

Grozljivka in komedija si delita veliko skupnih točk ne samo v filmu, temveč tudi pri ustvarjanju filma. Veliko režiserjev, ki so bili prej znani po komedijah, se je obrnilo k snemanju grozljivk. Režiserji, kot so Jordan Peele, David Gordon Green, Kevin Smith, Zach Cregger in John Krasinski, so vsi začeli svoje kariere s komedijami, vendar so se kasneje odločili ustvariti grozljivo. Jordan Peele, ki je začel kariero z ustvarjanjem smešnih skečev, je postal eden od najbolj popularnih režiserjev v žanru grozljivk. Glavna stvar, ki ga loči od mnogih drugih ustvarjalcev, je, kako dobro zna uporabiti komedijo v svojih filmih, kot sta »Get Out« in »Us«, kot orodja za ustvarjanje in povečanje napetosti ter strahu. Njegova sposobnost ustvarjanja komičnih situacij dodaja globino njegovim likom, zaradi česar so njihove morebitne grozljive izkušnje še bolj pretresljive in povezujoče za občinstvo.

Za film »Get Out« je režiser Jordan Peel povedal: »Vedno sem oboževal grozljivke. Mislim, da sta si grozljivka in komedija zelo podobni, v enem poskušate nasmejati in v drugem poskušate prestrašiti.« Producent Jason Blum pa je dodal: »Način, kako skonstruirati šalo in strah v filmu, je zelo podoben, moraš najti pravi trenutek.«

(Peele, 2023)

Komedije in grozljivke ostajajo priljubljene, ker nagovarjajo dve osnovni človeški čustvi: strah in zabavo. Avtorji, kot sta Robert Bloch in Stephen King, to razumejo. King je na primer v svojem romanu "It" uporabil klovna kot simbol strahu. Združitev teh dveh žanrov je zelo prilagodljiva in je preživela številne zgodovinske izzive, kot so vojne, depresije in teroristični napadi. Pravzaprav jo to, kar je ne uniči, le okrepi. Najgloblji človeški strah je strah pred smrtjo. Kaj se zgodi v trenutku smrti? Kam gremo, če sploh kam? Ali človeška zavest preživi? Edino orožje, ki ga imamo proti neizogibnosti smrti, je humor. Deluje v vojnah, med vojnimi ujetniki in pri zdravnikih, ki vsak dan rešujejo življenja. Če se lahko smejimo smrti v obraz, se lahko pretvarjamo, da smo nepremagljivi. Humor nas ne bo rešil pred Smrtonošem, a se mu lahko vsaj nasmehnemo, preden nas odpelje na Elizejske poljane. Ne glede na to, kako težki so časi, nas bodo komične grozljivke vedno tolažile z zavedanjem, da so lahko stvari še slabše. Zombiji bi lahko stali pred vrati in bi lahko bili naši ljubljani. Lahko bi se spremenili v volkodlake ali vampirje ali pa bi nas nori znanstveniki po smrti ponovno oživili. Vendar se lahko branimo. Lahko se smejimo svojim strahovom in jih premagamo. Tudi ko se soočimo z vojsko teme, lahko vržemo bananin olupke in naredimo, da horde nemrtvih padejo na obraz. Vsi moramo žvižgati mimo pokopališča. In na koncu se moramo vsi smejeti, celo na poti v grob.

(Hallenbeck, 2009)

Čeprav je na pogled žanr grozljive komedije težko izvesti, imamo veliko primerov filmov, ki jim uspe. Od treh filmov, ki sem jih analiziral in primerjal med sabo, lahko opazimo, zakaj lahko žanra križamo in kaj imata skupnega. Pri gledanju in analiziranju raznih komičnih grozljivk sem opazil, da se lahko hitreje navežeš na glavne like zgodbe, saj so liki lahko bolj zabavni in pogosto tudi bolj logični. S tem se dvigne napetost, saj nas je za njih bolj strah. Oba žanra vsebujeta situacije ali elemente, ki so nam absurdni ali smešni. Oba žanra tudi pogosto igrata na čustvene odzive gledalcev, bodisi z vzpostavljanjem napetosti in strahu bodisi z izvajanjem smeha in zabave. Na primer: hitra montaža lahko poudari tempo ali ustvari občutek napetosti. Zvočni efekti so ključni za oba žanra, saj lahko nenadni zvoki prispevajo k strahu v grozljivki ali pa izvajajo smeh v komediji.

4.4 Izdelava napovednika

4.4.1 Izbira in razvoj koncepta in ideje

Poleg analize treh filmov sem hotel sam posneti kratek napovednik za izmišljen film v žanru grozljive komedije. Za izdelavo napovednika za izmišljen film sem najprej začel s razvijanjem idej in konceptov. Prva ideja, ki mi je padla na misel, je bila "found footage horror" ali najdeni posnetki. To so filmi, ki so večinoma snemani iz pogleda prve osebe ter so posneti nizko proračunsko. Zamislil sem si zgodbo napovednika, ki bo podobna filmu, kot je npr. "Paranormal Activity". Napovednik hočem narediti kratek, z nekaj ključnimi trenutki groze in presenečenja. Zgodba govori o moškem, ki se vseli v novo hišo, vendar kmalu ugotovi, zakaj je dobil hišo po nizki ceni. Ko sem vedel osnovno zgodbo, sem si ključne prizore in pomembne stvari zapisal v nekaj alinejah. Ker bom snemal film v obliki najdenega posnetka, bom snemal in igral glavni lik sam. Po tem sem začel pisati kratek scenarij za napovednik. Osredotočil sem se na ključne prizore, ki bodo uprizorjeni v napovedniku, dialog, ki bo gledalcem dal vpogled v zgodbo in vzbudil zanimanje. Poleg dialoga in prizorov sem opisal tudi besedilo, ki se pojavi v napovedniku. Scenarij je bil bolj kratek in je vseboval uvod (prihod v hišo), naraščanje napetosti (čudni zvoki, duhovi) in zaključni prizor (tek skozi gozd).



Slika 17: Večerno snemanje v hiši

(Lasten vir)

4.4.2 Snemanje napovednika

Celoten napovednik sem posnel sam. Uporabil sem kamero in stojala, vendar sem večino posnel kar ročno, v stilu "found footage". Snemanje je večinoma potekalo v moji hiši in v gozdu, ki je bil v bližini. Snemanje je trajalo okoli dva dni in večinoma proti večeru. Hotel sem izkoristiti naravno svetlobo in poskušal posneti z bolj slabim vremenom, saj bo lažje urejati barvo v montaži. Na lokaciji sem pregledal scenarij in določil natančne položaje za kamero, prizore sem snemal večkrat ter skušal ujeti stil omenjenih grozljivk. Večino učinkov in drugih efektov sem dodal kasneje v montaži, da so prizori še bolj dinamični. Za posnetek, kjer se duh pojavi samo ob svetlobi, sem posnel dvakrat z isto pozicijo. Prvi posnetek je bil samo z mano, kako se sprehajam in prižigam luč. Drugi posnetek pa sem se posnel kot duh na dveh različnih pozicijah pod svetlobo. Kasneje, v montaži, sem oba posnetka združil v en tekoč zanimiv posnetek.

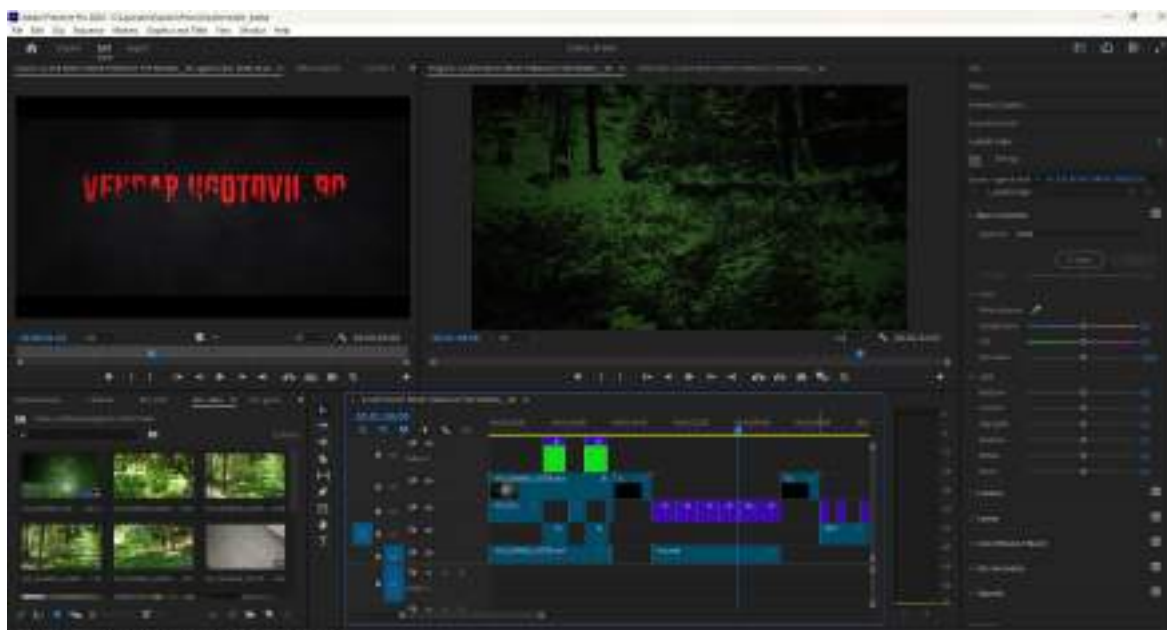


Slika 18: Snemaje "duhov"

(Lasten vir)

4.4.3 Montaža napovednika

Na začetku montaže sem v programu Adobe Premier Pro izbral najboljše posnetke oz. prizore in jih uredil v tekoč in zanimiv napovednik. Med prehodi sem dodal prehode, zvočne učinke, glasbo, ki so stopnjevali napetost. Glasbo sem izbral glede na temo grozljivke in poskrbel, da je bila sinhronizirana s ključnimi trenutki v napovedniku. V montaži sem poskrbel za barvno korekcijo posnetkov, da bi ustvaril enoten in temen ton, ki je značilen za grozljivke. Uporabil sem temnejše in bolj nasičene barve za prizore ponoči ter hladne in skrivnostne odtenke za dnevne prizore.



Slika 19: Montaža napovednika v programu Premier Pro

(Lasten vir)

Na začetku napovednika sem vključil tudi nekaj »stock« posnetkov, na katere sem kasneje v programu Adobe After Effects dodal učinke, kot so »night vision« za videz nočnega posnetka. Vsem posnetkom sem uredil videz in barvo, da so videti, da so posneti na starejši kameri. Uporabil sem veliko »green screen« efektov. Pošast, ki se pojavi na koncu napovednika, je bila »green screen« učinek, ki sem ga uredil v After Effects. Skušal sem jo postaviti v sceno, da je videti čim bolj naravno. Dodal sem tudi elemente, kot so statika, da daje sceni več intenzitete ter groze.



Slika 20: »Green screen«, učinek pošast

(Lasten vir)

Dodal sem naslov in druge pomembne informacije v napovedniku. Uporabil sem ustrezne pisave in animacije, ki so prispevale k strašljivemu vzdušju. Poskrbel sem, da so besedila jasna, berljiva in zanimiva. Ko sem bil zadovoljen z rezultatom, sem napovednik izvozil v končno obliko.



Slika 21: Besedilo v napovedniku, urejeno v After Effects

(Lasten vir)

Povezava do izdelka:

https://drive.google.com/file/d/1QTAaF9rDImU82_AG8CYhs626ID2INLrX/view?usp=sharing

5 ANALIZA REZULTATOV

5.1 *Podobnosti in združitev žanra komedije in grozljivke*

Razna literatura ter spletni viri so mi pomagali k raziskavi obeh žanrov. Veliko dobrih informacij sem pridobil z gledanjem raznih intervjujev znanih režiserjev in scenaristov. Zdi se mi, da sem se naučil veliko o zgodovini posameznega žanra in kako sta se razvijala skozi desetletja. Prav tako mi je bil v pomoč komičen film, ki smo ga posneli skupaj s sošolci. Zanj smo pisali scenarij, ki mi je dal nekaj idej, kako sestavljati šale. Na koncu je sledila analiza treh filmov, ki so obsegali enak žanr. Z analizo vsakega filma sem si razširil razumevanje, kako lahko en žanr narediš na več načinov ter kako lahko ustvariš film, pri katerem se prekrivata dva različna oz. nasprotna žanra.

5.2 *Preverjanje trditve/hipotez*

Hipoteza 1: Oba žanra ljudje gledajo za zabavo in "odklop možganov".

Ta hipoteza drži. Oba žanra gledajo različni ljudje za zabavo in odklop. Čeprav se mogoče zdi, da so grozljivke v nasprotju s trditvijo, imajo grozljivke kot žanr najbolj lojalne in redne gledalce. Vsak izmed nas ima lasten okus za filme. Eni se radi nasmejijo ob romantični komediji, drugi pa uživajo v gledanju paranormalnega filma.

Hipoteza 2: Grozljivke in komedije v nas vzbudijo primarne občutke.

To hipotezo lahko potrdim. Oba žanra sta se od svojih začetkov razvila v druge panoge. Sedaj imamo na izbiro ne samo dva glavna žanra, temveč tudi več podžanrov, ki so namenjeni specifičnim temam. Vseeno pa oba žanra še vedno stojita na temeljih in v nas vzbujata primarne občutke, kot so smeh, veselje in olajšanje pri komedijah, ter strah, gnus in presenečenje pri grozljivkah.

Hipoteza 3: Grozljive komedije so težko izvedljiv film zaradi združevanja dveh različnih žanrov.

Ta hipoteza drži. Pri analizi treh izbranih filmov sem ugotovil, da je ustvarjanje filmov, ki mešajo dva različna žanra, zapleteno. Filmi, kot so "Gremlins" in "The Cabin in The Woods", so narejeni odlično, saj se lahko zraven filma nasmejiš, ob določenih situacijah pa se lahko prestrašiš. V filmu "Scary Movie", ki je parodija, pa se tudi grozljive situacije zdijo smešne.

Hipoteza 4: Gledanje grozljiv ima pozitivne lastnosti

Tudi zadnjo hipotezo lahko potrdim. Gledanje grozljivk ima veliko pozitivnih lastnosti, kot so sproščanje in boljša odpornost na stres, druženje z drugimi gledalci, soočanje strahu in drugih fobij, hujšanje in izboljšanje počutja. Tudi sam rad gledam grozljivke in preko njih sem spoznal kar nekaj prijateljev, zato te filme rad pogledam za zabavo.

6 SKLEP

Glavna tema diplomskega dela je ugotoviti, ali se lahko dva različna žanra, kot sta komedija in grozljivka harmonično prekrivata in sodelujeta v enem filmu. Hotel sem raziskati in razumeti zgodovino in razvijanje žanrov skozi desetletja. Predvsem sem hotel razumeti, kaj naredi dobro grozljivko-komedijo ter kje se ta dva žanra stikata.

Na začetku diplomskega dela sem hotel s pomočjo literature raziskati in analizirati zgodovino in izvor obeh žanrov. Spoznal sem, da sta si oba žanra podobna, saj sta stara že stoletja. Grozljivka se je razvila iz zgodnjih mitoloških in folklornih zgodb, ki so vključevale elemente strahu in nadnaravnega, medtem ko se je komedija razvijala skozi starodavne kulture, kot so grška in rimska, ter spremljala človeško izkušnjo skozi stoletja. Oba žanra imata bogato zgodovino in sta se skozi stoletja prilagajala in razvijala, ostajata pa ključna elementa zabave in umetniškega izražanja še danes. Prav tako sem poslušal razne intervjuje in komentarje raznih režiserjev in scenaristov, od katerih sem spoznal, kaj naredi dobro komedijo in grozljivko. Raziskal sem razne podžanre komedij in grozljivk, nato je sledila analiza treh filmov.

Čeprav vsi trije filmi spadajo pod grozljivo komedijo, se med sabo tudi razlikujejo v pristopu k temu zanimivemu žanru. "Gremlins" je najbolj tipičen film izmed treh, ne v slabem smislu, saj ponuja vpogled v to, kako odlično vključiš humor v grozljivko, ne da bi se zdelo slabo narejeno. Film je spretno narejen, saj so bitja (gremlini) obenem zelo smešni ter zabavni, a ob bolj napetih trenutkih grozljivi. "The Cabin in the Woods" ponuja vpogled v žanrsko metaanalizo in subverzijo pričakovanj. Film se igra s konvencijami grozljivk na humorističen način ter razkriva, kako lahko film preseže pričakovanja občinstva in ustvari presenetljive obrate zgodbe. "Scary Movie" pa služi kot primer filmske parodije, ki se igra z žanrskimi klišeji in stereotipi grozljivk. Ta film ponuja vpogled v humorističen pristop k žanrskim elementom in kako lahko parodija poudari in kritizira določene vidike drugih filmov. Z analizo teh treh filmov sem se naučil veliko o ustvarjanju napetosti, ustvarjanju humorja ter uporabe žanrskih konvencij in subverziji pričakovanj v filmskem ustvarjanju.

Seveda sem moral med pisanjem potrditi oz. zavrniti hipoteze, ki sem si jih zadal na začetku diplomskega dela. **Hipoteza 1: Oba žanra ljudje gledajo za zabavo in "odklop možganov". Hipoteza 2: Grozljivke in komedije v nas vzbudijo primarne občutke. Hipoteza 3: Grozljive komedije so težko izvedljiv film zaradi združevanja dveh različnih žanrov. Hipoteza 4: Gledanje grozljiv ima pozitivne lastnosti.**

Prvo hipotezo sem potrdil. Vsak gledalec ima svoj okus za filme in veliko ljudi rado gleda grozljivke za zabavo in odkop in obratno. Oba žanra sta zelo popularna in priljubljena pri velikem številu gledalcev, ki jih gledajo za sproščanje in zabavo. Druga hipoteza je bila pravilna: oba žanra obstajata že stoletja in že od začetka v nas vzbujata strah in smeh. Tretjo hipotezo sem lahko potrdil. Grozljivo komedijo je težko izvesti, saj moraš vzdrževati dva tona, ki sta si načeloma v nasprotju. Četrto hipotezo sem prav tako lahko potrdil, saj imajo grozljivke veliko pozitivnih posledic, kot so: sproščanje in boljša odpornost na stres, druženje z drugimi gledalci, soočanje strahu in drugih fobij, hujšanje in izboljšanje počutja.

S pomočjo hipotez in analiz filmov sem ugotovil, kako se izvede in ustvari film iz žanra komedije, grozljivke in grozljive komedije.

7 VIRI IN LITERATURA

LITERATURA

- Reichenberg, M. (2019). *Poslušajmo filme 6: Drama, grozljivka, komedija, vestern*. Maribor: Kulturni center Maribor.
- Dixon, W. W. (2010). *A History of Horror*. Rutgers University Press.
- Stuprich, M. C. (2001). *Horror*. San Diego: Greenhaven Press.
- Sanders, J. (2009). *The Film Genre Book*. Liverpool: Liverpool University Press
- Hallenbeck, B. G. (2009). *Comedy-Horror A Chronological History, 1914–2008*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Paul, W. (1994). *Laughing, screaming: modern Hollywood horror and comedy*. New York: Columbia University Press.
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute: Bloomsbury Publishing
- Jancovich, M. (1992). *Horror, The Film Reader*. London: Routledge
- Dale, A. (2000). *Comedy is a Man in Trouble*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Austerlitz, S. (2010). *Another Fine Mess: A History of American Film Comedy*. Chicago Review Press, Incorporated
- Balducci, A. (2011). *The Funny Parts: A History of Film Comedy Routines and Gags*. McFarland & Company, Inc.

SPLETNI VIRI

- Anders, C. J. (29. oktober 2009). *The Scary/Funny History Of Horror Comedy*. Pridobljeno iz Gizmodo.com: <https://gizmodo.com/the-scary-funny-history-of-horror-comedy-5389628>
- Anthony Melton, B. F. (15. oktober 2020). *Making an Effective Horror Movie | Advice from Award-Winning Directors*. Pridobljeno iz Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=IJ5Hdflxu-I>
- Vorhaus, J. (2. februar 2023). *Unbelievable Secret Behind 99% Of All Comedy - John Vorhaus*. Pridobljeno iz Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=0FEmuUpeHrc>

- Apatow, J. (22. junij 2018). *Judd Apatow: To Write a Comedy, Don't* | *MasterClass Moments* | *MasterClass*. Pridobljeno iz Youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=BQ3KtwOj_ek
- Vocabulary.com. (b.d.). *Sitcom*. Pridobljeno iz Vocabulary.com: <https://www.vocabulary.com/dictionary/sitcom>
- Barrera, E. (22. oktober 2020). *Film 101: A Harrowing History of Horror*. Pridobljeno iz Medium.com: <https://medium.com/george-eastman-museum/film-101-a-harrowing-history-of-horror-ab70b5103132>
- Britannica, T. E. (b.d.). *horror story narrative genre*. Pridobljeno iz Britannica.com: <https://www.britannica.com/art/horror-film>
- Bullard, B. (10. maj 2024). *THE CABIN IN THE WOODS IS STILL ONE OF THE BEST MOVIE BLENDS OF COMEDY AND HORROR*. Pridobljeno iz syfy.com: <https://www.syfy.com/syfy-wire/revisiting-the-cabin-in-the-woods-on-peacock>
- Cooper, D. (14. marec 2022). *Genre Breakdown: The Different Types of Horror Films*. Pridobljeno iz Premiumbeat.com: <https://www.premiumbeat.com/blog/genre-breakdown-horror-films>
- Dirks, T. (4. februar 1997). <https://www.filmsite.org/comedyfilms.html>. Pridobljeno iz <https://www.filmsite.org>: <https://www.filmsite.org/comedyfilms.html>
- Fischer, L. (30. september 2013). *Film Comedy*. Pridobljeno iz Oxfordbibliographies.com: <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0199.xml>
- Li, S. (26. oktober 2017). *Scary Movie: An oral history of the hilarious, highest-grossing horror-film spoof ever made*. Pridobljeno iz <https://ew.com>: <https://ew.com/movies/2017/10/26/scary-movie-oral-history/>
- libraries.indiana.edu. (16. april 2014). *Laughs Of The Decades: A History Of Comedy In Film*. Pridobljeno iz <https://libraries.indiana.edu/>: <https://blogs.libraries.indiana.edu/mediabeat/2014/04/16/laughs-of-the-decades-a-history-of-comedy-in-film/>
- MasterClass. (17. junij 2021). *Horror Movie Guide: 8 Horror Subgenres*. Pridobljeno iz Masterclass.com: <https://www.masterclass.com/articles/horror-movie-guide>

- MasterClass. (8. september 2021). *What Is Horror Fiction? Learn About the Horror Genre, Plus 7 Classic Horror Novels You Should Read*. Pridobljeno iz [https://www.masterclass.com: https://www.masterclass.com/articles/what-is-horror-fiction#quiz-0](https://www.masterclass.com/articles/what-is-horror-fiction#quiz-0)
- Holley, K. (28. november 2021). *Study.com*. Pridobljeno iz Comedy-Drama | History, Definition & Types : <https://study.com/learn/lesson/comedy-types-history.html>
- NYFA. (21. Julij 2022). *The First Horror Movie & The History of the Horror Genre*. Pridobljeno iz Nyfa.edu: <https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning>
- Johnson, D. B. (26. oktober 2022). *The Mental Benefits of Horror Movies*. Pridobljeno iz Drbarbarajohnson.com: <https://www.drbarbarajohnson.com/blog/the-mental-benefits-of-horror-movies>
- Kaplan, S. (6. februar 2014). *The Formula For Writing A Great Comedy Script - Steve Kaplan*. Pridobljeno iz Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=A5iGXzZN0iM&t=8s>
- Hoy, C. H. (b.d.). *Comedy*. Pridobljeno iz Britannica.com: <https://www.britannica.com/art/comedy>
- IMDb. (b.d.). *Gremlins*. Pridobljeno iz Imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0087363/>
- IMDb. (b.d.). *Scary Movie*. Pridobljeno iz Imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0175142/>
- IMDb. (bd). *The Cabin in the Woods*. Pridobljeno iz Imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt1259521/>
- Peele, J. (11. februar 2023). *Jordan Peele Talks Combining Comedy with Horror | Get Out | Bonus Features*. Pridobljeno iz Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=mPZVCt5DHmI>
- Sandberg, D. F. (15. oktober 2019). *What Makes A Great Horror Movie? - David F. Sandberg*. Pridobljeno iz Youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=EgYkbXsS1-M>
- Sato, K. (b.d.). *COMEDY HORROR MOVIES: The embodiments of camp are here to stay*. Pridobljeno iz <https://hiff.org>: <https://hiff.org/comedy-horror-movies-the-embodiments-of-camp-are-here-to-stay/>

FILMI

- Asano, S. (Režiser). (1898). *Shinin no sosei* [Film].
- Aster, A. (Režiser). (2018). *Hereditary* [Film].
- Aster, A. (Režiser). (2019). *Midsommar* [Film].
- Apatow, J. (Režiser). (2005). *The 40-Year-Old Virgin* [Film].
- Anderson, P. W. (Režiser). (2002). *Resident Evil* [Film].
- Bake Jizo* (1898). [Film].
- Bello, J. D. (Režiser). (1978). *Attack of the Killer Tomatoes* [Film].
- Borg, R. L. (Režiser). (1944). *The Mummy's Ghost* [Film].
- Boyle, D. (Režiser). (2002). *28 Days Later* [Film].
- Brooks, M. (Režiser). (1974). *Young Frankenstein* [Film].
- Browning, T., & Freund, K. (Režiserji). (1931). *Dracula* [Film].
- Burns, A., & Hayward, C. (Režiserji). (1964). *The Munsters* [Film].
- Burton, T. (Režiser). (1988). *Beetlejuice* [Film].
- Carpenter, J. (Režiser). (1978). *Halloween* [Film].
- Chaney, L., Julian, R., Sedgwick, E., & Laemmle, E. (Režiserji). (1925). *The Phantom of the Opera* [Film].
- Chuck, R. (Režiser). (1994). *The Mask* [Film].
- Clark, A. (Režiser). (1895). *The Execution of Mary, Queen of Scots* [Film].
- Coen, J. (Režiser). (1996). *Fargo* [Film].
- Craig, E. (Režiser). (2010). *Tucker and Dale vs Evil* [Film].
- Craven, W. (Režiser). (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Film].
- Craven, W. (Režiser). (1996). *Scream* [Film].
- Cronenberg, D. (Režiser). (1981). *Scanners* [Film].
- Cronenberg, D. (Režiser). (1983). *Videodrome* [Film].
- Cronenberg, D. (Režiser). (1986). *The Fly* [Film].

Cunningham, S. S. (Režiser). (1980). *Friday the 13th* [Film].

Daniel, R. (Režiser). (1985). *Teen Wolf* [Film].

Dante, J. (Režiser). (1984). *Gremlins* [Film].

David Zucker, J. Z. (Režiser). (1980). *Airplane!* [Film].

Dawley, J. S. (Režiser). (1910). *Frankenstein* [Film].

Demme, J. (Režiser). (1991). *The Silence of the Lambs* [Film].

Dixon, W. W. (2010). *A History of Horror*. Rutgers University Press.

Donner, R. (Režiser). (1976). *The Omen* [Film].

Douglas, G. (Režiser). (1954). *Them!* [Film].

Elkayem, E. (Režiser). (2002). *Eight-Legged Freaks* [Film].

Ephron, N. (Režiser). (1993). *Sleepless in Seattle* [Film].

Fleischer, R. (Režiser). (2009). *Zombieland* [Film].

Freund, K. (Režiser). (1932). *The Mummy* [Film].

Friedkin, W. (Režiser). (1973). *The Exorcist* [Film].

Fuest, R. (Režiser). (1971). *The Abominable Dr. Phibes* [Film].

George, P. (Režiser). (1987). *Surf Nazis Must Die* [Film].

Goddard, D. (Režiser). (2011). *The Cabin in the Woods* [Film].

Gordon, S. (Režiser). (1985). *Re-animator* [Film].

Gunn, J. (Režiser). (2006). *Slither* [Film].

Hamburg, J. (Režiser). (2009). *I Love You, Man* [Film].

Hawks, H. (Režiser). (1938). *Bringing Up Baby* [Film].

Henenlotter, F. (Režiser). (1982). *Basket Case* [Film].

Herek, S. (Režiser). (1986). *Critters* [Film].

Hitchcock, A. (Režiser). (1960). *Psycho* [Film].

Holland, T. (Režiser). (1985). *Fright Night* [Film].

Honda, I. (Režiser). (1954). *Gojira* [Film].

Hooper, T. (Režiser). (1974). *The Texas Chain Saw Massacre* [Film].

Hooper, T. (Režiser). (1982). *Poltergeist* [Film].

Jackson, P. (Režiser). (1992). *Dead/Alive* [Film].

Kaufman, L., & Herz, M. (Režiserji). (1986). *The Toxic Avenger* [Film].

Kent, J. (Režiser). (2014). *The Babadook* [Film].

Kiersch, F. (Režiser). (1984). *Children of the Corn* [Film].

Kramer, S. (Režiser). (1963). *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* [Film].

Kubrick, S. (Režiser). (1964). *Dr. Strangelove* [Film].

Kubrick, S. (Režiser). (1980). *The Shining* [Film].

Landis, J. (Režiser). (1978). *Animal House* [Film].

Landis, J. (Režiser). (1981). *An American Werewolf In London* [Film].

Laurel, S., & Hardy, O. (Režiserji). (1930). *The Laurel-Hardy Murder Case* [Film].

Lawrence, F. (Režiser). (2007). *I Am Legend* [Film].

Leni, P. (Režiser). (1927). *The Cat and the Canary* [Film].

Llosa, L. (Režiser). (1997). *Anaconda* [Film].

Lumière, L. (Režiser). (1895). *L'arroseur arrosé* [Film].

Marshall, F. (Režiser). (1990). *Arachnophobia* [Film].

May, J. (Režiser). (1940). *The Invisible Man Returns* [Film].

Méliès, G. (Režiser). (1896). *Le manoir du diable* [Film].

Méliès, G. (Režiser). (1898). *La caverne maudite* [Film].

Miner, S. (Režiser). (1999). *Lake Placid* [Film].

Murnau, F. W. (Režiser). (1922). *Nosferatu* [Film].

Murphy, E. (Režiser). (1989). *Harlem Nights* [Film].

Nichols, M. (Režiser). (1967). *The Graduate* [Film].

Oz, F. (Režiser). (1986). *Little Shop Of Horrors* [Film].

Palma, B. D. (Režiser). (1976). *Carrie* [Film].

Peele, J. (Režiser). (2017). *Get Out* [Film].

Peele, J. (Režiser). (2019). *Us* [Film].

Peele, J. (Režiser). (2022). *Nope* [Film].

Peli, O. (Režiser). (2007). *Paranormal Activity* [Film].

Phillips, T. (Režiser). (2009). *The Hangover* [Film].

Porter, E. S. (Režiser). (1903). *Electrocuting an Elephant* [Film].

Raimi, S. (Režiser). (1981). *The Evil Dead* [Film].

Ramis, H. (Režiser). (1980). *Caddyshack* [Film].

Reeves, M. (Režiser). (2008). *Cloverfield* [Film].

Reiner, C. (Režiser). (1979). *The Jerk* [Film].

Reiner, R. (Režiser). (1989). *When Harry Met Sally...* [Film].

Reitman, I. (Režiser). (1984). *Ghostbusters* [Film].

Romero, G. A. (Režiser). (2005). *Land of the Dead* [Film].

Rosenberg, S. (Režiser). (1979). *The Amityville Horror* [Film].

Roth, E. (Režiser). (2005). *Hostel* [Film].

Sánchez, E., & Myrick, D. (Režiserji). (1999). *The Blair Witch Project* [Film].

Sandberg, D. F. (Režiser). (2016). *Lights Out* [Film].

Santell, A. (Režiser). (1927). *The Gorilla* [Film].

Scott, R. (Režiser). (1979). *Alien* [Film].

Shadyac, T. (Režiser). (1994). *Ace Ventura: Pet Detective* [Film].

Sharman, J. (Režiser). (1975). *Rocky Horror Picture Show* [Film].

Siodmak, R. (Režiser). (1943). *Son of Dracula* [Film].

Six, T. (Režiser). (2009). *The Human Centipede* [Film].

Snyder, Z. (Režiser). (2004). *Dawn of the Dead* [Film].

Sommers, S. (Režiser). (1998). *Deep Rising* [Film].

Spielberg, S. (Režiser). (1975). *Jaws* [Film].

Stiller, B. (Režiser). (2001). *Zoolander* [Film].

Story, T. (Režiser). (2022). *The Blackening* [Film].

Stuprich, M. C. (2001). *Horror*. San Diego: Greenhaven Press.

Sturges, P. (Režiser). (1941). *The Lady Eve* [Film].

Underwood, R. (Režiser). (1990). *Tremors* [Film].

Addams, C., & Levy, D. (Režiserji). (1964). *The Addams Family* [Film].

Wan, J. (Režiser). (2004). *Saw* [Film].

Wan, J. (Režiser). (2013). *The Conjuring* [Film].

Wayans, K. I. (Režiser). (2000). *Scary Movie* [Film].

Werker, A. L. (Režiser). (1942). *A-Haunting We Will Go* [Film].

West, R. (Režiser). (1925). *The Monster* [Film].

West, R. (Režiser). (1926). *The Bat* [Film].

Whale, J. (Režiser). (1931). *Frankenstein* [Film].

Whale, J. (Režiser). (1933). *The Invisible Man* [Film].

White, J. (Režiser). (1953). *Spooks* [Film].

White, J. H. (Režiser). (1899). *A Wringing Good Joke* [Film].

Wingard, A., Bruckner, D., West, T., McQuaid, G., Swanberg, J., & Silence, R. (Režiserji). (2012). *V/H/S* [Film].

Wright, E. (Režiser). (2004). *Shaun of the Dead* [Film].