

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
SOCIĀLO ZINĀTŅU FAKULTĀTE
KOMUNIKĀCIJAS STUDIJU NODAĻA

**NARATĪVA ANALĪZE UN GOTISKĀ ROMĀNA TRADĪCIJAS FILMĀS
"KERIJA", "MOTORZĀGA SLAKTIŅŠ TEKSASĀ" UN "EKSORCISTS"**

MAGISTRA DARBS

Autors: **Oļegs Gurins**

Studenta apliecības Nr.: og12014

Darba vadītājs: docents Dr.philol. Viktors Freibergs

RĪGA 2020

ANOTĀCIJA

Maģistra darba "Naratīva analīze un gotiskā romāna tradīcijas filmās "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists"" mērķis ir noskaidrot to, vai šīs šausmu filmas ietver sevī klasiskās gotikas romāna tradīcijas un kādas tās ir, noskaidrot, kāda ir šo filmu naratīva struktūra, kā arī noskaidrot to, vai izvēlētajās šausmu filmās pastāv specifiski naratīva struktūru veidojošie elementi.

Teorētiskajā daļā tiek apskatīts kino un kino naratīva jēdziens, literatūra par filmu teoriju un kritiku, gotikas un gotiskā romāna jēdziens, šo jēdzienu vēsture un saistība ar mūsdienu daiļradi, literatūra par gotiskā romāna tradīcijām, kā arī šausmu kino žanru, tā efektu un nozīmi. Pētījuma empīriskajā daļā tiek izmantota kvalitatīvā kontentanalīze un naratīva analīze.

Atslēgas vārdi: *gotika, gotiskais romāns, šausmu kino, filmu teorija, terora literatūra, bailes, kino valoda, kino māksla, montāža, kino medijs, naratīva struktūra, kino naratīvs.*

ABSTRACT

The aim of the master's thesis "Narrative analysis and gothic novel traditions in movies "Carrie", "The Texas Chainsaw Massacre" and "The Exorcist"" is to find out whether these horror films include the traditions of the classic gothic novel and what they are, to find out what is the narrative structure of these films, as well as to find out whether there are specific narrative structure-forming elements in the selected horror films.

The theoretical part discusses the concept of cinema and film narrative, literature on film theory and criticism, the concept of gothic and gothic novel, the history of these concepts and their connection with contemporary art, literature on gothic novel traditions, as well as the effects and the meaning of horror cinema genre.

The empirical part of the study is based on qualitative content analysis and narrative analysis.

Keywords: *gothic, gothic novel, horror cinema, film theory, terror literature, fear, film language, film art, montage, film medium, narrative structure, film narrative.*

SATURA RĀDĪTĀJS

IEVADS	6
1. KINO UN VIZUĀLAIS NARATĪVS	9
1.1 Kino kā māksla	9
1.2 Kino un romāns	11
2. FILMU TEORIJA UN KRITIKA	14
2.1 Kino valoda	14
2.2 Kino un realitāte	16
2.3 Kino attēls un skaņa	20
3. GOTIKA	24
3.1 Gotikas atdzimšana	24
3.2 Gotikas jēdziens	25
3.3 Gotiskā romāna definīcija	27
3.4. Gotiskā romāna tradīcijas	29
4. ŠAUSMU KINO	33
4.1 Šausmu pirmsākumi	33
4.2 Šausmu žanrs	34
4.3 Šausmu žanra efekts un ietekme	37
5. METODOLOĢIJA	39
5.1 Kontentanalīzes vēsture	39
5.2 Kvalitatīvā kontentanalīze	40
5.3 Naratīva analīze	42
5.4 Tradicionālā naratīva struktūra	43
6. EMPĪRISKĀ DAĻA	46
6.1 Filmas "Kerija" kontentanalīze	46
6.2 Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" kontentanalīze	51
6.3 Filmas "Eksorcists" kontentanalīze	56
7.1 Filmas "Kerija" naratīva analīze	62
7.2 Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" naratīva analīze	65
7.3 Filmas "Eksorcists" naratīva analīze	69
SECINĀJUMI	72

LITERATŪRAS UN AVOTU SARAKSTS	76
PIELIKUMS	80
<i>1. pielikums</i>	81
Filmas "Kerija" analīzei izmantotie ekrānšāviņi	81
<i>2. pielikums</i>	90
Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" analīzei izmantotie ekrānšāviņi	90
<i>3. pielikums</i>	103
Filmas "Eksorcists" analīzei izmantotie ekrānšāviņi	103
<i>4. pielikums</i>	113
Filmas "Kerija" notikumu sadalījums	113
<i>5. pielikums</i>	119
Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" notikumu sadalījums	119
<i>6. pielikums</i>	124
Filmas "Eksorcists" notikumu sadalījums	124

IEVADS

Pētījuma aktualitāte: Kopš septiņdesmito gadu beigām, gotika guva augstu popularitāti akadēmiskajos pētījumos. No tā laika par gotiku ir publicētas neskaitāmas grāmatas, tai skaitā izdots arī žurnāls "Gotikas pētījumi" (*Gothic Studies*), kurš ir saistīts ar Starptautisko gotikas asociāciju (*IGA: International Gothic Association*). Tā ir organizācija, kuras mērķis ir paplašināt un veicināt gotikas izpēti. Tēma ir aktuāla, jo neskatoties uz to, ka šis žanrs bija populārs astoņpadsmitajā gadsimtā, gotikas tēma ir aktuāla mūsdienās, jo tās iezīmes, joprojām, parādās literatūrā, arhitektūrā, kino, mākslā, mūzikā un pat videospēlēs. Starptautiskā gotikas asociācija, joprojām, veic izpēti, veido konferences un seminārus par atsevišķām gotikas tēmām. Tai ir izveidota sava mājaslapa, kurā var reģistrēties kā biedrs, kā rezultātā pastāv vesela kopiena, kura seko gotikas tēmai. Tās dalībnieki ceļo un piedalās konferencēs dažādās valstīs, piemēram, 2017. gadā Meksikā, norisinājās konference, kurā tika apspriestas gotiskās tradīcijas.¹ Šī asociācija diskutē par dažādām gotikas tēmām un aspektiem, taču šis lauks ir tik plašs, ka šīs diskusijas turpinās un nemaz neplāno apstāties. Neskatoties uz to, ka gotikas pētniecība kļūst pastiprināta, tā, joprojām tiek uzskatīta par grūti definējamu lauku tieši tāpēc, ka gotika tiek apskatīta no dažādiem aspektiem un šim jēdzienam ir grūti atrast vienotu kopsaucēju. Daudzi kritiķi uzskata, ka uz gotiku var raudzīties no psiholoģiskā aspekta, kuros apspiestas bailes tiek reprezentētas tekstuālā formā. Tā kā gotiskā literatūrā bieži tiek dēvēta par šausmu un terora literatūru, ir redzamas ciešas paralēles ar šausmu kino žanru. Gotiskais romāns dod lielu pienesumu kino, jo balstoties uz gotiskā romāna tradīcijām, ir radīti daudzi kino mākslas darbi. Neskatoties uz to, ka gotiskā romāna pirmsākumi meklējami tālā pagātnē, gotiskais romāns iedvesmo daudzus autorus, kuri vēl mūsdienās veido dažādas filmas, kurās saskatāmi daudzi gotiskā romāna tēli. Kā pamats tam, parādījušies arī daudzi iemīļoti seriāli, kuri balstās uz gotiskā romāna tradīcijām, taču ne vienmēr visus šos seriālus var nodēvēt par gotiskiem. Daudzi mūsdienu autori, joprojām, smeļas iedvesmu no gotiskajiem romāniem, lai veidotu jaunu un mūsdienīgu šausmu kino.

Maģistra darbs tiek izstrādāts par gotiskā romāna tradīcijām, naratīva struktūru un specifiskiem naratīva struktūru veidojošiem elementiem šausmu filmās. Veicot priekšizpēti un konsultējoties ar profesoru Viktoru Freibergu, tiks pētītas konkrētas šausmu filmas, jo šīm šausmu filmām ir būtiska nozīme visā šausmu kino kopumā. Tās ir: "Kerija" (*Carrie*) režisors Braiens De Palma (*Brian De Palma*), "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" (*The Texas Chainsaw Massacre*) režisors

¹ Ibarra, A., E. (2017). *Gothic Traditions and Departures Conference Report*. Universidad de las Américas Puebla (UDLAP), Mexico. Retrieved from internet on 07.05.2020.
<http://www.internationalgothic.group.shef.ac.uk/conferences-and-projects/gothic-traditions-and-departures->

Tobijs Hūpers (*Tobe Hooper*) un "Eksorcists" (*The Exorcist*) režisors Viljams Frīdkins (*William Friedkin*). Šīs šausmu filmas un to autori ir pasaulslaveni, un šausmu aprindās viņi ir plaši pazīstami. Balstoties uz šīm filmām, tiek veidoti jauni šausmu kino līdzīgos konceptos, kā arī šīm šausmu filmām seko neskaitāmi turpinājumi un mūsdienīgāki jauninājumi.

Pētījuma mērķis: veikt analīzi un noskaidrot to, vai izvēlētās šausmu filmas ietver sevī klasiskās gotiskā romāna tradīcijas un kādas tās ir, noskaidrot kāda ir šo filmu naratīva struktūra, veikt filmu naratīva struktūras salīdzinājumu, kā arī noskaidrot to, vai izvēlētajās šausmu filmās pastāv specifiski naratīva struktūru veidojošie elementi.

Izpētes pakāpe un novitāte: ir veikti līdzīgi pētījumi par gotikas iezīmēm literatūrā, taču par gotiskā romāna tradīcijām šausmu kino, daudz neraksta. Tiklīdz tiek rakstīts par gotiskajām tradīcijām kino, tā tiek lietots termins "*gotiskā filma*" (*gothic film*) un šausmu kino jēdziens izzūd. Ir veiktas atsevišķas analīzes un recenzijas par šausmu žanra filmām, taču maz ir pētīta šo filmu sasaiste ar gotisko romānu tradīciju, jo lielākā daļa filmu, kurās pamanāmas būtiskas gotiskā romāna sastāvdaļas, tiek iedalītas gotiskās filmas kategorijā. Vieni no spilgtākajiem šo filmu piemēriem, galvenokārt ir balstīti uz Brema Stokera (*Bram Stoker*) gotisko romānu *Drakula* (*Dracula 1897*). Šausmu filmas ir vairākkārt analizētas no šausmu filmu žanra aspekta un iezīmēm, savukārt to, kā šausmu filmas ir saistītas ar gotisko literatūru, piemin tikai atsevišķās analīzēs vai recenzijās. Ir uzrakstītas vairākas grāmatas, kurās ir veikta darba autora izvēlēto šausmu filmu analīze, kā arī uzrakstītas recenzijas, taču šīs analīzes vairāk balstās uz šausmu žanra teoriju kopumā, kā arī apskata reliģijas tēmu un reti tiek pieminēts gotiskā romāna aspekts. Pētījums ar šādu dizainu iepriekš nav veikts, kā arī nav pētījumu, kuros empīriskā daļa sastāv no darba autora izvēlēto šausmu filmu kombinācijas. Arī Sociālo Zinātņu Fakultātē iepriekš nav veikts šāda veida pētījums un nav pētītas darba autora izvēlētas filmas.

Pētījuma uzdevumi: Iepazīties ar teorētisko literatūru par gotikas pirmsākumiem, gotiskā romāna vēsturi un galvenajām gotiskā romāna tradīcijām, iepazīties ar teorētisko literatūru par šausmu kino žanru un tā būtiskākajām iezīmēm, iepazīties ar teorētisko literatūru par naratīva analīzi un tās pielietojumu, iepazīties ar teorētisko literatūru par kontentanalīzes pielietojumu, balstoties uz teorētisko bāzi, izveidot attiecīgu pētījuma dizainu, veikt kontentanalīzi izvēlētajām šausmu filmām, veikt naratīva struktūras analīzi izvēlētajām šausmu filmām, apkopot datus, izdarīt secinājumus.

Pētījums objekts: Šausmu filmas "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists"

Pētījuma priekšmets: Šausmu filmās izmantotās gotiskā romāna tradīcijas, specifiskie naratīva struktūru veidojošie elementi

Pētnieciskie jautājumi: 1) Vai spilgtākajos šausmu kino piemēros ir sastopamas gotiskā romāna tradīcijas un kādas tās ir? 2) Vai izvēlētajām šausmu filmām piemīt kāds konkrēts naratīva struktūras modelis? 3) Kādi ir izvēlēto šausmu filmu naratīva struktūras veidojošie elementi?

Pētījuma metodes: kvalitatīvā kontentanalīze un naratīva analīze

Teorētiskajā pieejā tiek rakstīts par kino un vizuālo naratīvu (*Robert Frost, Raymond Williams, Robert Montgomery, Jean Genet, George Bluestone*), filmu teoriju un kritiku (*Vachel Lindsay, Béla Balász, Sergei M. Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, D. W. Griffith, André Bazin, Siegfried Kracauer, Rudolf Arnheim, Jean-Louis Baudry, Noël Carroll, Gilles Deleuze, Erwin Panofsky, Walter Benjamin*), gotiku un gotisko romānu (*Cindy Sherman, Douglas Gordon, Robert Louis Stevenson, James Hogg, Emily Dickinson, Toni Morrison, Stephen King, David Punter*) šausmu kino (*Peter Straub, Clive Barker, Barry Keith Grant, Stephen King, Cherry Brigid*).

Darba struktūra: darba pirmajā nodaļā tiek pētīta kino nozīme mākslā, kā arī kino un romāna savstarpējā saistība. Otrajā nodaļā tiek pētīta kino valoda, romāna teksta sasaiste ar kadriem un montāžu, montāžas paņēmieni, realitātes, kā arī skaņas un attēla nozīme filmā. Trešajā nodaļā tiek pētīti gotikas pirmsākumi un gotikas jēdziens, gotiskā romāna pirmsākumi un nozīme kino attīstībā, kā arī galvenās gotiskā romāna tradīcijas. Ceturtajā nodaļā tiek pētīti šausmu kino pirmsākumi un šausmu žanrs, tā apakšžanri, kā arī šausmu žanra efekts un ietekme.

Empīriskajā daļā vispirms tiek izpētīts vai izvēlētajās šausmu filmās parādās tradicionālās gotiskā romāna tradīcijas, vai filmās darbība norisinās vecās un pamestās mājās, kāda noskaņa filmā tiek radīta, vai filmā parādās briesmoņi, kuri ir sastopami gotiskajā romānā, kāda ir tuvplānu nozīme, kādi ir izmantotie simboli u.c. Pētījuma otrajā daļā tiek izpētīts vai izvēlētajām šausmu filmām ir kāds konkrēts naratīva struktūras modelis, vai struktūra ir lineāra vai nelineāra, vai saskatāma atbilstība tradicionālajam naratīva struktūras modelim un kādi ir galvenie naratīva struktūru veidojošie elementi.

Plānotie rezultāti: saprasta filmas un romāna saistība, gūta izpratne par šausmu filmas uzbūvi un galvenajiem tās elementiem, izprasta teorija par šausmu kino un gotisko romānu, veikta analīze un radies priekšstats par gotiska romāna tradīciju izmantojumu šausmu filmās, radusies izpratne par lineāru un nelineāru naratīva struktūru, radusies izpratne par to kā tiek veidota naratīva struktūra šausmu filmās un kādi specifiski paņēmieni vai elementi palīdz to veidot, pabeigts un aizstāvēts maģistra darbs.

1. KINO UN VIZUĀLAIS NARATĪVS

1.1 Kino kā māksla

Vai tiešām ir jāiemācās lasīt filmu? Acīmredzot ikviens, kura intelekts ir augstāks par četrgadīgu bērnu, var vairāk vai mazāk aptvert filmas, ieraksta, radio vai televīzijas programmas pamata saturu, bez īpašas apmācības. Tieši tāpēc, ka mediji tik precīzi imitē realitāti, mēs viņus uztveram daudz vieglāk, nekā saprotam. Filma un elektroniskie mediji pēdējo astoņdesmit gadu laikā ir mainījuši veidu, kā mēs uztveram pasauli un sevi, tomēr mēs pārāk dabiski pieņemam milzīgo informācijas daudzumu, ko viņi mums nodod milzīgās devās, neapšaubot, kā viņi mums stāsta to, ko viņi pastāsta.²

Filma atgādina glezniecību, mūziku, literatūru un deju, šajā gadījumā tā ir medijs, kurš var tikt izmantots, lai sasniegtu mākslinieciskus rezultātus, lai gan to īsti nevajadzētu. Piemēram, krāsainas pastkartes nav māksla, un tās nemaz nav mākslai paredzētas. Arī militāri marši, patiesi atzīšanās stāsti vai striptīzs nav pieskaitāmi mākslai, un ne vienmēr filmas ir kino māksla.³

Ja dzeja ir tā, ko nevar tulkot, kā savulaik uzskatīja dzejnieks Roberts Frosts (*Robert Frost*), tad māksla ir tā, ko nevar definēt. Neskatoties uz to, ir aizraujoši izmēģināt. Māksla aptver tik plašu cilvēku centienu spektru, ka tā gandrīz vairāk ir attieksme, nevis darbība. Gadu gaitā vārda nozīmes robežas ir paplašinājušās, tomēr, neizteiksmīgi. Kultūras vēsturnieks un kinokritiķis Reimonds Viljamss (*Raymond Williams*) min mākslu kā vienu no atslēgvārdiem, kas jāsaprot, lai izprastu kultūras un sabiedrības savstarpējās attiecības. Tāpat kā vārdu kopiena, kritika un zinātne, vārda "māksla" vēsture atklāj daudz informācijas par to, kā darbojas mūsu civilizācija. Šīs vēstures apskats mums palīdzēs saprast, kā salīdzinoši jaunā kino māksla iekļaujas vispārējā mākslas modelī.⁴ Senie cilvēki par mākslu atzina septiņas darbības: vēsturi, deju, komēdiju, traģēdiju, mūziku, deju un astronomiju. Tās bija eksistences noslēpumu izpratnes metodes, un tās pašas pārņēma šo noslēpumu auru. Rezultātā, katrā no tām bija reliģiskās aktivitātes aspekts: skatuves māksla svinēja rituālus, vēsture ierakstīja stāstus par rasēm, astronomija pētīja debesis. Katrā no šīm septiņām klasiskajām mākslām mēs varam atklāt mūsdienu kultūras un zinātnes kategoriju saknes. Piemēram, vēsture ved ne tikai uz modernajām sociālajām zinātnēm, bet arī uz prozas stāstījumu. Dzejas rubrikā grieķi un romieši atzina trīs pieejas: lirisko, dramatisko un episko. Visas pieejas ir devušas modernu literāro mākslu. Tomēr

² Monaco, J. (2000). *How to read a film*. New York: Oxford University press. P.17.

³ Arnheim, R. (1957). *Film as art*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California press. P.8.

⁴ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.22.

līdz trīspadsmītajam gadsimtam vārds "māksla" bija, ieguvis daudz praktiskāku nozīmi. Viduslaiku universitātes brīvās mākslas mācību programma, joprojām numurēja septiņas sastāvdaļas, taču definīcijas metode bija mainījusies. Klasiskā perioda literārā māksla, vēsture, dzeja, komēdija un traģēdija bija apvienojusies neskaidri definētā literatūras un filozofijas sajaukumā. Pēc tam tā tika pārveidota pēc tādiem analītiskiem principiem kā gramatika, retorika un loģika - strukturāliem mākslas elementiem, nevis mākslas īpašībām. Deja tika izslēgta no saraksta un aizstāta ar ģeometriju, atzīmējot matemātikas pieaugošo nozīmi. Tikai mūzika un astronomija no senajām kategorijām palika nemainīga. Joprojām, tika runāts par kara mākslu, par medicīnas mākslu, pat par makšķerēšanas mākslu. Līdz sešpadsmitajam gadsimtam māksla bija skaidri definēts sinonīms vārdam prasme, piemēram, riteņbraucējs tika uzskatīts par tikpat lielu mākslinieku kā mūziķis, katrs praktizēja noteiktu prasmi. Līdz septiņpadsmitā gadsimta beigām šī vārda diapazons atkal bija sācis sašaurināties. Tas arvien vairāk tika piemērots darbībām, kuras nekad agrāk nebija iekļautas - glezniecībai, skulptūrai, zīmēšanai, arhitektūrai - ko mēs tagad saucam par tēlotājmākslu.⁵ Deviņpadsmitajā gadsimtā, attīstoties zinātnes jēdzienam, mākslas jēdziena sašaurināšanās turpinājās, it kā reaģējot uz šo loģisko darbību. Deviņpadsmitā gadsimta beigās izveidojot sociālo zinātņu jēdzienu, mūsdienu intelektuālās darbības spektrs bija pilnīgs, un mākslas loks bija sašaurinājies līdz pašreizējam apgabalam. Tās parādības, kuras deva iespēju pētīt ar zinātnisko metodi, tika ievietotas zinātnes rubrikā un tika stingri noteiktas. Citas parādības, kas mazāk pakļautas laboratorijas paņēmieniem un eksperimentiem, bet, kuras var skaidrot ar zināmu loģiku un skaidrību, tika ievietotas sociālo zinātņu zonā (ekonomika, socioloģija, politika, psiholoģija un dažreiz pat filozofija). Tās intelektuālo centienu jomas, kuras nevarēja ietilpt ne fiziskajās, ne sociālajās zinātnēs, tika atstātas mākslas jomā. Tā kā sociālo zinātņu attīstība noteikti ierobežoja mākslas praktisko, utilitāro nozīmi, attīstījās estētisma teorijas. Māksla vairs nebija tikai pieeja pasaules izpratnei, tie tagad bija pašmērķi. Abstrakcija, tīra forma, kļuva par mākslas darba piesaistošo un galveno kritēriju, pēc kura mākslas darbi tika vērtēti divdesmitajā gadsimtā.⁶

Sākotnēji vienīgais mākslas producēšanas veids bija reālajā laikā: dziedātājs dziedāja dziesmu, stāstnieks stāstīja pasaku, aktieri tēloja uz skatuves. Attēlus varēja uzglabāt, stāstus varēja saglabāt, vēlāk precīzi atsaukt atmiņā. Septiņu tūkstošu gadu laikā mākslas vēsture būtībā bija šo divu reprezentatīvo mediju vēsture: attēla un literārā. Fotogrāfija, filma un skaņas ieraksts kopā dramatiski mainīja mūsu vēsturisko skatījumu. Reprētācijas māksla ļāva atjaunot

⁵ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.23.

⁶ Turpat. 24.lpp.

parādības, taču tām bija nepieciešama valodu kodu un konvenciju sarežģīta piemērošana. Turklāt ar šīm valodām cilvēki manipulēja, un tāpēc izvēles elements reprezentācijas mākslā bija ļoti nozīmīgs.⁷ Ierakstu māksla nodrošina daudz tiešāku saziņu starp subjektu un novērotāju. Viņiem ir savi kodi un konvencijas, galu galā filma vai skaņas ieraksts nav realitāte. Bet ierakstu valoda ir gan tiešāka, gan mazāk skaidra nekā rakstītā vai attēla valoda. Turklāt ierakstu mākslas vēsture līdz nesenam laikam ir tieša virzība uz lielāku ticamības pakāpi. Kamēr daudzi uzskata, ka filma neietilpst mākslas vēsturē, ir būtiski uzsvērt to, ka pastāv daudzi autori, kuri izmanto gleznas savos darbos, lai uzsvērtu un bagātinātu domu. Tādējādi mākslas vēsture ir meklējama filmā, atsaucoties uz augstāko mākslu un radošumu, nevis tehnoloģijām un masu kultūru. Līdz ar to, gleznas parādīšanās kino ir kā aizliegtais auglis.⁸

Krāsainā filma reproducē vairāk realitātes nekā melnbaltā, filma ar skaņu vairāk līdzinās faktiskajai pieredzei nekā filma, kurai skaņas nav. Kvalitatīvā atšķirība starp reprezentācijas un ierakstu nesējiem ir ļoti skaidra tiem, kas tos izmanto zinātniskiem mērķiem. Piemēram, antropologi labi zina filmas priekšrocības salīdzinājumā ar rakstīto vārdu. Filma pilnībā nenovērš trešās puses iejaukšanos starp subjektu un novērotāju, bet tā ievērojami samazina izkropļojumus, ko neizbēgami rada mākslinieka klātbūtne.⁹

1.2 Kino un romāns

Romāns un filma ir pētīti ne tikai savu formālo savstarpējo saistību dēļ, bet šie divi lielumi izvirza svarīgu jautājumu par apvienošanos vienā žanrā – kino romāns, kas ir pretstatā daudzu tradicionālu filmu scenārijiem.¹⁰ Filmas stāstījuma potenciāls ir tik izteikts, ka tā ir izveidojusi vispēcīgāko saikni nevis ar glezniecību vai drāmu, bet ar romānu. Gan filmas, gan romāni stāsta garus stāstus ar daudzām detaļām, un to dara no stāstītāja perspektīvas. Neatkarīgi no tā, ko romānā var pateikt drukātā veidā, to var aptuveni attēlot vai izstāstīt filmā. Divu mākslu atšķirības bez acīmredzamām un spēcīgām atšķirībām starp attēla stāstījumu un lingvistisko stāstījumu parādās ātri.¹¹ Neviena literārā forma netiek pasludināta par kinematogrāfisku biežāk kā romāns, neatkarīgi no tā kādu formu romāns ir ieguvis un to kādu formu ieņem filma. Romāns tika, pasludināts par kinematogrāfisku neatkarīgi, kurā desmitgadē vai kādā stilā tas tika

⁷ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.26.

⁸ Vacche, D. A. (1996). *Cinema and painting: how art is used in film*. Austin: University of Texas Press. P.1.

⁹ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.28.

¹⁰ Morrissette, B. (1985). *Novel and film: essays in two genres*. London: University in Chicago Press. P.28.

¹¹ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.44.

rakstīts.¹² Populārie romāni gadu gaitā bija milzīgi materiāli komerciālām filmām. Reizēm šķiet, ka populārais romāns pastāv tikai kā filmas pirmais izmēģinājuma projekts. Bet komerciālā filma, joprojām, nespēj laikus reproducēt romāna diapazonu. Vidējais scenārijs, piemēram, ir no 125 līdz 150 mašīnrakstu lappušu garumā, vidējais romāns trīs reizes lielāks. Gandrīz vienmēr pārejas posmā no grāmatas uz filmu tiek zaudētas detaļas par atgadījumiem. Šo trūkumu var novērst tikai televīzijas seriāls. Tam ir tāda pati ilguma izjūta, kāda nepieciešama lielajam romānam. Tajā pašā laikā, kad filma aprobežojas ar īsāku stāstījumu, tai, protams, ir gleznieciskas iespējas, kādas romānam nav. To, ko nevar nodot nejauši, var tulkot attēlā. Un šeit mēs nonākam pie būtiskākās atšķirības starp abiem stāstīšanas veidiem. Romānus stāsta autors. Mēs redzam un dzirdam tikai to, ko viņš vēlas, lai mēs redzētu un dzirdētu. Filmas vairāk vai mazāk stāsta arī to autori, taču mēs redzam un dzirdam daudz vairāk, nekā režisors noteikti vēlas.¹³ Tā kā romāns un filma ir vienības, kas ietver gan formālās, gan tematiskās konvencijas, var saprast to, ka formas un tēmas atšķirības nav atdalāmas no atšķirībām šajos medijos.¹⁴ Vēl svarīgāk ir tas, ka neatkarīgi no tā, ko apraksta rakstnieks, tas tiek filtrēts caur viņa valodu, viņa aizspriedumiem un viedokli. Ar filmu mums ir zināma brīvība izvēlēties, izvēlēties vienu detaļu, nevis citu. Romāna virzošā spriedze ir saistība starp stāsta materiāliem, tā valodas vēstījumu, starp stāstu un stāstītāju. No otras puses, filmas galvenā spriedze ir starp stāsta materiāliem un attēla objektīvo raksturu. Tas ir tā, it kā filmas autors/režisors būtu nepārtrauktā konfliktā ar ainu, kuru viņš filmē. Nejausībai ir daudz lielāka loma, un gala rezultātā novērotājs var daudz aktīvāk piedalīties pieredzē. Vārdi lapā vienmēr ir vienādi, bet attēls ekrānā nepārtraukti mainās, kad mēs novirzām mūsu uzmanību. Filma šādā veidā ir daudz bagātāka pieredze. Bet tā ir arī nabadzīgāka, jo stāstītāja personība ir tikai vājāka. Piemēram, bija tikai viena liela filma, kas mēģināja dublēt romānam tik noderīgo pirmās personas stāstījumu - Roberta Montgomerija (*Robert Montgomery*) "*Lady in the Lake*". Rezultāts bija klaustrofobiska pieredze: varēja redzēt tikai to, ko redzēja varonis. Lai parādītu mums varoni, Montgomerijam nācās ķerties pie spoguļu trikiem.¹⁵

Filma var ietvert ironiju, ka romāns stāstījuma laikā attīstās. Protams, romāns atbildēja uz filmas izaicinājumu, pievēršot uzmanību tikai šai jomai: smalkajām, sarežģītajām stāstījuma ironijām. Tāpat kā glezniecība, arī prozas stāstījums divdesmitajā gadsimtā novēršas no pašapziņas. Tas, kas kādreiz deviņpadsmitajā gadsimtā bija vienota pieredze, galvenā sociālās un kultūras izpausmes, divdesmitajā gadsimtā ir sadalījies divās formās: populārais romāns, kas

¹² Elliott, K. (2003). *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge: Cambridge University Press. P. 113.

¹³ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.45

¹⁴ Bluestone, G. (1966). *Novels into film*. London: Cambridge University Press. P.2.

¹⁵ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.46

tagad ir tik cieši saistīts ar filmu, ka dažkārt tas ir dzīvs scenārijs un elites romāns, kurā tiek veikts mākslinieciskais avangarda darbs. Tāpat kā gleznotāji, arī romānu autori mācījās no filmas pieredzes, lai analizētu savu mākslu un konceptuāli veidotu to. Vladimirs Nabokovs (*Владимир Владимирович Набоков*), Horhe Luiss Borhess (*Jorge Luis Borges*), Donalds Bartelms (*Donald Barthelme*) un daudzi citi rakstīja romānus par romānu rakstīšanu, tāpat kā daudzi divdesmitā gadsimta gleznotāji gleznoja gleznas par gleznu gleznošanu. Abstrakcija progresēja no uzmanības koncentrēšanas uz cilvēku pieredzi, beidzot ar interesi par domas estētiku. Dramaturgs un rakstnieks Žans Ženē (*Jean Genet*) sacīja: "Idejas mani neinteresē tik ļoti, cik ideju forma."

Kādā ziņā filma ir mainījusi romānu? Sākotnējā romāna un gleznas funkcija bija radīt cilvēkos citas vietas klātbūtnes efektu. Kā pirmo šo funkciju turpināja kino attēls kā rezultātā romāna ainaviskais un aprakstošais raksturs izgaisa. Turklāt romānu autori ir iemācījušies pasniegt savus stāstus mazākās vienībās, kuras var pielīdzināt kino sižetam. Tāpat kā mūsdienu dramaturgi, viņi tagad biežāk domā par īsām ainām, nevis par garākām darbībām. Visbeidzot, viena no romāna lielākajām priekšrocībām ir spēja manipulēt ar vārdiem. Protams, filmām arī ir vārdi, bet ne vienmēr tie ir tik bagātīgi un ne vienmēr identiski ar konkrēto romāna lappusi.¹⁶

Svarīgi šeit ir pieminēt filmas un romāna adaptācijas jēdzienu. Šķiet, ka lielākā daļa zinātnieku, kas raksta par filmas adaptācijas studijām, ir filmu eksperti un kino teorētiķi. Un šajos pētījumos izmantotā aizsardzības valoda šķiet aizsargājoša, tā pārāk aizsargā filmu.¹⁷ Viens no galvenajiem pētījumiem, kurš nāca no Amerikas Savienotajām Valstīm, lai novērtētu literatūras un filmas savstarpējo saistību, īpaši starp romānu un filmu bija Džordža Blūstouna (*George Bluestone*) darbs "*Novels into film*". Blūstouns apgalvo, ka veiksmīgam scenāristam adaptācijā ir jāsaprot filmas medija ierobežojums un jāveic nopietns pielāgojums dažādu un citu konfliktējošu konvenciju (konvenciju, kas vēsturiski ir atšķīrušas literatūru no autonomām vienībām) kopumam. Adaptācijai ir jāsaista šīs konfliktējošās konvencijas. Saskaņā ar Blūstounu adaptācija bija tāda veida izejviela, kas pārfrāzēja tematisko saturu. Rakstu zīmes, stāsta galvenie notikumi un tematiski kulminācijas punkti kļūst par filmas radīt spējīgām īpašībām. Blūstouns ievieša pieņēmumu, ka adapteris tādējādi kļūst par patiesu autoru, nevis tikai par cita darba tulkotāju.¹⁸

¹⁶ Monaco, J. (2000). *How to read a film*. P.47- 48.

¹⁷ Snyder, H. M. (2011). *Analyzing literature - to film adaptations*. London: The Continuum International Publishing Group. P. 143.

¹⁸ McFarlane, B. (1996). *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press. P. 100. Retrieved from internet on 18.04.2020.

https://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/29149/9/09_chapter%203.pdf

2. FILMU TEORIJA UN KRITIKA

2.1 Kino valoda

Tā kā filmas ietver sevī komunikāciju, filmu teorētiķi uzskata, ka filma ir komunikatīva sistēma, kuras pamatā ir valoda šī vārda plašākajā izpratnē. Amerikāņu dzejnieks Veičels Lindsejs (*Vachel Lindsay*) filmu uzskatīja par sava veida hieroglifu valodu, savukārt teorētiķis un kinokritiķis Bēla Balāčs (*Béla Balázs*) uzskatīja, ka filma ir jaunas valodas forma. Kādā nozīmē tiek uzskatīts, ka filma ir valoda? Vai šis apgalvojums ir tīri metaforisks vai tāds, kurš pēc semiotiķu domām ir subjekts sistemātiskai un zinātniskai analīzei? Ar kādām procedūrām filma izveido tās jēgu? Daļa no teorētiķiem, kuri uzskata, ka filma ir valoda, balstās uz analogiju starp vārdu un kadru. Kino valodas koncepcijas ir atšķirīga dažādu teorētiķu interpretācija. Bet vienkārša vārdu savīšana kopā nerada saprotamu diskursu, un vairums teorētiķu ir vienisprātis, ka vienkārši sasaistot atsevišķus fotouzņēmumus kopā, netiks izveidoti saprotami vizuālās mākslas darbi.¹⁹

Laikā, kad kino bija jauna un pārsteidzoša lieta, un tā pastāvēšana šķita problemātiska, kinematogrāfijas literatūra parasti bija teorētiska un fundamentāla. Tas bija Balāča un Sergeja Eizenšteina (*Sergei M. Eisenstein*) laiks. Katrs kino kritiķis bija kaut kāds teorētiķis jeb filmologs. Mūsdienās par šādu attieksmi ir tendence uzsmaidīt. Katrā ziņā mēs vairāk vai mazāk ticam, ka atsevišķu filmu kritika nosaka visu, kas jāsaka par filmu kopumā. Un, protams, filmu kritika vai, vēl labāk, to analīze ir ārkārtīgi svarīgs jēdziens: tieši kino veidotāji veido kino mākslu. Pārdomājot un analizējot tās filmas, kuras mums ir patikušas mēs esam ieguvuši ieskatu filmas mākslā kopumā.²⁰

Lielie padomju režisori Eizenšteins un Vsevolods Pudovkins (*Vsevolod Pudovkin*), jautāja par to, kas vēl bija nepieciešams, atskaitot spēju fotografēt realitāti, lai pārveidotu jaunus tehniskus resursus par lielisku, jaunu mākslas darbu. Viņu atbilde bija – montāža, māksla apvienot filmu daļas vai kadrus lielākās vienībās, vispirms aina, pēc tam secība un visbeidzot visa filma. Amerikāņu filmas "*The Birth of a Nation*" un "*Intolerance*" režisoram Deividam Vorkam Grifitsam (*D. W. Griffith*) padomju režisori izteica kritiku, taču tā nebija nozīmīga, jo viņam piemita spēja uzņemt labākus attēlus nekā jebkurai citam. Viņam bija svarīgi, lai viņš būtu atklājis montāžu, kameras kopējo kadru plūstošo integrāciju, sākot ar galēju tuvplānu un beidzot

¹⁹ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. New York: Oxford University Press. P. 1.

²⁰ Metz, C. (1974). *Film language. A semiotics of the cinema*. Chicago: The University of Chicago Press. P.3.

ar tālu panorāmu, lai iegūtu saskaņotāko stāstījuma secību, sistemātiskāko nozīmi un visefektīvāko ritmisko zīmējumu.²¹

Eizenšteins montāžu uzskatīja par sava veida sadursmi vai konfliktu, īpaši starp kadru un tā pēcteci. Viņš uzskata, ka katram kadram ir sava veida potenciālā enerģija, kas tīri vizuālā veidā var parādīt kustību virzienu, formu lielumu, gaismas intensitāti utt. Šī potenciālā enerģija kļūst kinētiska, kad pirmais kadrs saduras ar nākamo. Šie divi kadri var izraisīt konfliktu emocionālajā saturā: (laimīgs pret skumju), apgaismojumā (tumšs pret gaišu), ritmā (lēns pret ātru), objektos (liels pret mazu), kustību virzienos (labā puse pret kreiso), attālumos (tuvplāns pret tālo kadru) vai jebkurā to kombinācijā.²² Pārāk neiedziļinoties kino specifikas teorētiskajās atlūzās, mums jāapspriež divas tā iezīmes. Pirmā: tiek uzņemti dabas foto fragmenti. Otrā: šie fragmenti tiek kombinēti dažādos veidos.²³ Eizenšteinam konflikts bija svarīgs, jo viņš to uztvēra kā marksistu dialektiskā principa izpausmi. Viņš apgalvoja, ka, tāpat kā teikuma nozīme rodas no tā atsevišķo vārdu mijiedarbības, kinematogrāfiskā nozīme ir kadru dialektiskās mijiedarbības rezultāts. Viņa uzsvars uz kadru konfliktu, kas atšķir no vienkārša kadru savienošanas, atšķir viņa un kolēģa Pudovkina koncepciju. Pudovkina viedoklis par montāžu, ir ne tikai teorētiska interese. Viņa teorija veidoja reālistiskākus stāstījumus ar apzinātāku un mierīgāku tempu. Eizenšteinam, tāpat kā daudziem teorētiķiem, kas parādījās mēmo filmu laikmetā, bija nepatīkami pievienot sinhronizētu dialogu. Tā kā mēmajās filmās vienmēr tika izmantoti asinhroni skaņas efekti un mūzika, Eizenšteins uzskatīja, ka skaņu filma varētu izmantot šos rīkus ar vēl lielāku precizitāti un sarežģītību. Viņš uzskatīja, ka kino ir medijs, kurā notiek patstāvīga attīstība nekad nenākot līdz attīstības pēdējam posmam un dažādi piezīmju fragmenti paver vēl neizpētītu nākotni, izceļot kinematogrāfiskā aparāta jaunāko tehnisko uzlabojumu iespējas: krāsu filmas, stereoskopiju un pat televīziju, kuru Eizenšteins uzskatīja par turpmāko savas vispārējās kino vēstures posmu.²⁴

Turpretī kinokriķis un teorētiķis Andrē Bazēns (*André Bazin*), kaut arī piekrīt, ka dialogs un montāža nav savienojami, sinhronizētu runu uzskata par nepieciešamu un vajadzīgu. Pēc Bazēna domām dialogs atgriež filmu uz pareizā ceļa, no kura montāža un klusums to novirza. Pēc viņa teiktā, filmas attēlam vajadzētu atklāt visu realitāti, nesagrieziet to sīkās daļās.²⁵ Bazēnam iedziļināšanās, tāpat kā sinhronās skaņas izmantošana, bija nozīmīgs kino valodas attīstības posms. Tas ļāva panākt lielāku reālismu un mudināja skatītāju uz aktīvāku garīgo attieksmi, kurš

²¹ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 1.

²² Turpat. 2. Lpp.

²³ Eisenstein, S. (1949). *Film form. Essays in film theory*. New York: Harcourt, Inc. P.3.

²⁴ Eisenstein, S. (2016). *Notes for a general history of cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press. P.21.

²⁵ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 2.

tagad varēja pilnīgāk izpētīt filmas tēlam raksturīgo skaidrojošo un morālo neskaidrību. Kino ir divdimensiju māksla, kas rada trešās dimensijas ilūziju. Gan montāža, gan padziļināta kompozīcija ir paņēmieni, kas palīdz sasniegt šo trešo dimensiju, tā notiek dažādos veidos: montāža caur sistemātiskiem kadriem no dažādiem leņķiem un dažādos diapazonos, padziļināta kompozīcija, izmantojot kameras vai aktieru kustību.²⁶ Tādējādi Bazēna kadru var uzskatīt par tādu, kurš tiek uzņemts ilgstoši un kurā kamera apstājas pirms ainas, kas bagāta ar interpretācijas iespējām.

2.2 Kino un realitāte

Galvenā Rietumu estētikas tradīcija, kas izriet no Aristoteļa poētikas, pieņem uzskatu, ka māksla imitē dabu. No agrīnās renesanses līdz deviņpadsmitā gadsimta beigām impresionisti, izvirzīja šo ideālu kā arvien pieaugošu panākumu. Vēlāk Balzaka (*Honoré de Balzac*) un Tolstoja (*Лев Николаевич Толстой*) romāni sniedza detalizētāku dabas un sabiedrības attēlojumu nekā jebkurš iepriekš zināms literatūras darbs, un šķiet, ka Ibsena (*Henrik Johan Ibsen*) un Čehova (*Антон Павлович Чехов*) lomū spēles aizveda Hamleta teātra ideālus līdz pašai to eksistences robežai. Visi šie sasniegumi tika aizēnoti, tomēr, izgudrojot fotografēšanu, foto un kinokamerai bija unikāla spēja attēlot dabu vai realitāti. Ja mākslas ideāls ir radīt realitātes ilūziju, tad kinofilma ļāva sasniegt šo ideālu vēl nepieredzētā veidā. Bet vai mākslas galvenais mērķis ir imitēt dabu? Ja tas tik tiešām tā ir, tad kādu lomū spēlē citi mākslas veidi, ja filma šo mērķi sasniedz tik vienkārši un perfekti? Tāpēc antireālisma tradīcija noliedz, ka mākslas mērķis ir dabas atdarināšana. Antireālisti iebilst, ka radīt mākslas darbu nenožīmē vienkāršu pasaules kopēšanu, bet gan pievienot pasaulei ļoti īpašu objektu. Šis objekts var būt vērtīgs, jo tas piedāvā pasaules interpretāciju vai idealizāciju. Citi šīs antireālistiskās tradīcijas pārstāvji apgalvo, ka šāda objekta vērtība var būt tā, ka tas izsaka tā radītāja jūtas un emocijas vai arī, māksliniekam izdodas piešķirt skaistu vai nozīmīgu formu materiāliem, ar kuriem viņš strādā. Mākslas darbs vispār var nebūt saistīts ar dabu.²⁷

Mūsdienu glezniecības teorētiķi apgalvo, ka glezniecībai pat nevajadzētu mēģināt sniegt trīsdimensionālu realitātes attēlojumu, bet tā vietā atzīst, ka tā būtībā ir pigmentu pielietošana uz divdimensionālas virsmas. Šis modernisma uzskats paredz, ka glezniecība nevar un nedrīkst konkurēt ar filmu, mēģinot atspoguļot realitāti. Citi kritiķi tomēr iebilda, ka arī filma nevar reproducēt realitāti. Pat ja tā varētu, tai nevajadzētu to mēģināt. Saskaņā ar šo antireālistisko

²⁶ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 3.

²⁷ Turpat 141. Lpp.

uzskatu filmai, tāpat kā jebkurai citai mākslas formai, ir jāpiedāvā pasaules interpretācija vai, izmantojot manipulācijas ar kameru, jārada alternatīva pasaule.²⁸ Gluži tāpat kā gleznošanā ir jāatzīst, ka tas nav īsti spogulis, bet gan uz audekla esoši pigmenti, arī kino ir jāatzīst, ka tie ir vienkārši projicēti attēli uz ekrāna.

Zigfrīds Krakauers (*Siegfried Kracauer*) ir reālistiskā kino skatījuma galvenais eksponents. Savā grāmatā "*Theory of Film*", Krakauers apgalvo to, ka tāpēc, ka filma burtiski spēj iemūžināt realitāti, tā spēj atspoguļot dabu. Filma faktiski atveido fiziskās pasaules izejmateriālus vienā mākslas darbā. Tas padara filmu par neiespējamu mākslinieka formējošo nodomu izpausmi vai viņa emociju abstraktu, iztēles izteiksmi. Krakauers uzsver, ka filmas nepārprotams pienākums un īpašā privilēģija ir fiziskās realitātes ierakstīšana un atklāšana. Līdz ar to filma nevar būt mākslinieka domu izpausme vai abstrakta viņa emociju un iztēles izpausme. Krakauers uzsver, ka ierakstīt un atklāt fizisko realitāti filmā ir filmas priekšnoteikums, kā arī īpaša privilēģija.²⁹ Mākslas atšķirīgā funkcija iespējams, varētu palīdzēt mums vēlreiz iepazīt konkrēto pasauli no jauna. Krakauers uzskata, ka kino māksla to tiešām dara. Tas burtiski izglābj šo pasauli no pasīvā stāvokļa, tās virtuālās neesamības stāvokļa, cenšoties to izjust caur kameru. Fotogrāfiskais attēls ir mehāniska realitātes reprodukcija, un tāpēc mēs pieņemam, ka atveidotais vai atkārtoti uzrādītais objekts ir reāls. Līdzīgi kino attēls dalās ar tā modeļa būtību, kura realitāte uz to tiek pārnesta. Krakauers pievērš uzmanību divām dažādām operācijām: viena ir tehniska, kas izriet no kameras īpatnībām (objektīvs, filma, gaismas jutība), otra ir personiska rakstura, kas rodas uztveres aparāta, kultūras un psiholoģiskā stāvokļa dēļ. Šos divus režīmus savukārt var sadalīt divās tendencēs: viens izmanto realitāti, otrs tam piešķir formu.³⁰

Pirmoreiz pasaules attēls tiek veidots automātiski, bez cilvēka radošas iejaukšanās. Fotografēšana kā viena no mākslām dod priekšrocības tam, ka tā var notikt bez cilvēka klātbūtnes. Neskatoties uz viņa uzskatu par fotogrāfijas mehānisko raksturu Andrē Bazēns savā grāmatā "*The myth of total cinema*" norāda, ka jebkurš kino pārskats, kas balstās tikai uz tehniskajiem izgudrojumiem, būtu pilnīgi nepietiekams. Šie izgudrojumi ir dzimuši dažādu apsēstību saplūšanā, kuru pamatā ir mīts par kopējo kino, kas tiem sekoja un motivēja. Mīts pauda neestētisku, psiholoģisku vajadzību rekonstruēt pasauli. Pasauli kā sevis pašas tēlu - tēlu, kas nav pārsātināts ar mākslinieka vēlmi interpretēt. Bazēna apņemšanās ievērot reālistisko estētiku izpaudās viņa apbrīnā par franču režisora Žana Renuāra (*Jean Renoir*), amerikāņu

²⁸ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 142.

²⁹ Turpat.

³⁰ Kracauer, S. (2000). *An introduction*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press. P. 96.

režisora Orsona Velsa (*Orson Welles*) un Viljama Vailera (*William Wyler*) reālistisko stīlu un galvenajiem itāļu neoreālisma darbiem.³¹ Pretstatā abām galvenajām reālisma skolām, kuras pastāvēja pirms tam, gan arī padomju kino, neoreālisms nekad nepadara realitāti par kāda iepriekš pastāvoša viedokļa kalpu. Rūdolfs Arnheims (*Rudolf Arnheim*), kurš daudz rakstīja par uztveres psiholoģiju, ir, galvenais, agrīnais eksponents filmu teorijas antireālistu tradīcijā. Arnheims uzskatīja, ka, ja kino būtu tikai reālas dzīves mehāniska reproducēšana, tad kino vispār nevarētu būt māksla. Arnheims atzīst, ka pastāv primitīva vēlme iegūt materiālus objektus savā varā, tos radot no jauna, taču viņš uzskata, ka šis primitīvais impulss ir jānošķir no impulsa radīt mākslu. Kino māksliniekam ir jāizmanto tās pašas īpašības, kas neļauj fotogrāfijai perfekti reproducēt realitāti, jo tikai tās nodrošina filmas mākslas iespējas. Žans Luiss Baudrijs (*Jean-Louis Baudry*) salīdzina filmas pieredzi ar sapņa pieredzi. To darot, viņš mēģina ņemt vērā realitātes iespaidu, kas ir vairāk nekā reāla filmas radītā pieredze. Baudrijs novēro, ka daudzas filmas skatītāja situācijas iezīmes atgādina sapni. Saskaņā ar psihoanalītisko teoriju sapnis ir apveltīts ar šo paaugstinātās realitātes kvalitāti. Skatītāja kustības tiek kavētas, viņš sēž aptumšotā telpā un nespēj iesaistīties realitātes pārbaudē. Atšķirība starp uztveri un attēlojumu nedarbojas. Intensīvie, attēli, kurus viņš skata, tiek projicēti uz ekrāna.³² Ņemot vērā daudzās līdzības starp filmas pieredzi un sapņu pieredzi, pēc Baudrija apgalvojuma, mēs varam secināt, ka filmas skatītāja vairāk nekā reālā pieredze ir attiecināma uz līdzīgu regresiju. Vēlme pēc šīs regresīvās pieredzes izskaidro kinematogrāfiskā aparāta vēsturi un izveidi. Amerikāņu filozofs Noels Kerols (*Noël Carroll*) apstrīd katru nozīmīgo Baudrija analogijas iezīmi starp filmas skatītāju un sapņotāju. Atšķirībā no sapņiem filmu attēli ir publiski pieejami, taču realitātes pārbaude Baudrija izpratnē viņiem faktiski nav piemērojama.³³

Ja aplūkojam tādas sfēras kā psihoanalīzi, filozofiju un kino, tad Baudrijs pasniedz filmu teoriju kā attiecības starp attēlu, subjektu un realitāti – saistību, kuru viņš apzīmē kā efektu (subjekts ir kā speciāls kino efekts). Baudrijs uzstāj, ka šis subjekta efekts ir cieši saistīts ar kino efektu un iespaids par realitāti rodas no tā kā ietvertais subjekts izskatās uz ekrāna. Bet kas ir šis subjekts un efekts? Dažreiz šie jēdzieni neskaidri cirkulē cauri filmu teorijai un paskaidro sevi caur psihoanalīzi.³⁴

Neskaidrais jēdziens "vairāk nekā reāls", parasti attiecas uz sapņiem, nevis uz filmām. Karols apšaubā sapņu analogijas izpratni par filmu, jo mēs saprotam filmu labāk, nekā mēs

³¹ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 142.

³² Turpat. 143. Lpp.

³³ Turpat. 144. Lpp.

³⁴ Lebeau, V. (2001). *Psychoanalysis and cinema: the play of shadows*. London: Wallflower Press. P. 46.

saprotam sapņus. Un viņš ir ļoti kritisks par to, ko viņš uzskata par literāro un impresionistisko pieeju jautājumiem, kas prasa zinātniskos pierādījumus un analītisko precizitāti. Baudrijs uzskata, ka kino ir mūsu psihēm raksturīgās vēlmes apmierināšana. Turpretī Bazēns atsaucas uz šo tradīciju, un viņam izšķirošais brīdis nāk ar pirmo zinātnisko Renesanses reprodukcijas sistēmu - perspektīvu.³⁵ Tāpat kā Bazēns, arī franču filozofs Žils Delēzs (*Gilles Deleuze*) uzskata itāļu neoreālismu kā būtisku pārtraukumu filmas tēla vēsturiskajā attīstībā. Pretstatā tiem, kas neoreālismu definēja pēc tā sociālā konteksta, Bazēns tomēr iebilda, ka tā izšķirošā iezīme ir jauna realitātes veida izstādīšana, kuru viņš raksturojis kā izklieģošu, eliptisku, kļūdainu vai viļņojošu, ar apzināti vāju savienojumu starp peldošiem notikumiem. Tā vietā, lai pārstāvētu jau atšifrētu realitāti, neoreālisms vērsts uz vienmēr neviennozīmīgu realitāti, kas pretojās atšifrēšanai. Tādējādi Bazēna apsēstība ar konkrētu realitāti atbilst plašajai buržuāziskā humānisma tradīcijai, kurā priekšstats par reālismu tiek uzskatīts par mākslinieka ideālu. Risinājums ir aizbēgt no šīs ar realitāti saistītās sistēmas un aizmirst šo komerciālās iztēles jēdzienu - sabiedrība. Vissvarīgākais, šķiet, ka rūpes par realitātes iespaidu neitralizē filmas graužošo spēku.³⁶

Delēzs apbrīno Bazēna koncepcijas bagātību, bet uzskata, ka papildu realitātes ieviešana nav pietiekama. Delēzs uzskatīja, ka nozīmīgās filmas rakstura izmaiņas notiek mentālajā līmenī un parāda sevi kā domu. Viņš apgalvo, ka Holivudas filmas pirms Otrā pasaules kara dominē ar kustīga attēla palīdzību, kas tiek lietots dažādās formās: uztveres tēls, pieķeršanās tēls un darbības tēls. Pēc kara itāļu neoreālisms atslābina šo maņu-motoru shēmu un tādējādi paver ceļu uz laika tēla režīmu. Delēzs apgalvo, ka klasiskajā Holivudas kino, situācijās parasti notiek darbības, kas savukārt rada jaunas situācijas. Visus šos elementus pārvalda saprotamas cēloņsakarības, kas tradicionālo stāstījumu padara iespējami nolasāmu. Turpretī mūsdienu kino uzsver situācijas, kurās varoņi vairs nezina kā reaģēt, nav zināms, kā aprakstīt telpas ar jebkādu precizitāti. Šie apstākļi Holivudas komerciālajās filmās izjauc sakārtotās stāstīšanas procedūras un atklāj sarežģītāku kino, kurā attēlus vairs nesaista racionāli griezumumi, kurā telpas ir tukšas, fragmentāras un pārtrauktas. Darbības rada situācijas, kas savukārt rada jaunas darbības. Šīs funkcijas ļauj, bet vēl nenosaka laika tēlu. Nepārtrauktā telpas-laika pasaulē, kurā notiek praktiska darbība, mūsdienu kino emancipētās sajūtas nonāk tiešā saistībā ar domu un laiku, kur skatītāji var aptvert kaut ko pārāk spēcīgu, pārāk netaisnīgu vai pārāk skaistu, kaut ko tādu, kas pārspēj tā maņu.³⁷

³⁵ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 143.

³⁶ Bazin, A. (1971). *What is cinema? Vol. ii*. California. University of California Press. P. 21.

³⁷ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 145.

Optiskais un vizuālais apraksts aizstāj motora darbību šajā jaunajā zīmju režīmā, tiek noteikts jauns nenoteiktības princips. Mēs vairs nezinām atšķirību starp subjektīvo un objektīvo, iedomāto un reālo, fizisko un garīgo.

2.3 Kino attēls un skaņa

Filmu teorija un kino kritika lielā mērā ir skārusi vienu galveno jautājumu: Kas ir kinematogrāfisks? Atbilde uz šo jautājumu ir neizbēgami meklējama kādā no Gotholda Efraima Lesinga (*Gotthold Ephraim Lessing*) klasiskajām esejām "*Laocoön*". Astoņpadsmitajā gadsimtā, vācu dramaturgs mēģināja parādīt, ka vizuālā māksla savus materiālus organizē telpiski, bet dzejas māksla organizē savus materiālus laikā. Tāpēc šo divu dažādo mākslinieciskās organizācijas formu materiāli, procedūras, priekšmeti un efekti ir atšķirīgi.³⁸

Filmas medija jēdziens, protams, ir grūts. Vai medijs jādefinē tīri fiziskā izteiksmē vai mākslinieciskās valodas izteiksmē? Vai sevī jēdziens ietver galvenās mākslas strukturālās iezīmes (piemēram, sižets) un tās galvenās vēsturiskās konvencijas (teiksim, tās žanri)?³⁹

Mākslas vēsturnieks Ervins Panofskis (*Erwin Panofsky*), kurš bija gan Arnheima, gan Krakauera laikabiedrs, ir uzrakstījis ietekmīgāko šī jautājuma diskusiju. Viņš apgalvo, ka mākslai ir jāizmanto savas medija unikālās un specifiskās iespējas un filmas medijā šos var definēt kā telpas dinamizāciju un laika telpiskumu. Abas šīs iezīmes ir vizuālas, un Panofska primārais filmas medija vizuālais koncepts ir neaizsargāts pret apgalvojumu, ka tas mēmajai filmai piešķir nepamatotu prioritāti, nepamatoti ierobežojot runas izmantošanu filmās. Zīgfrīds Krakauers atzīst, ka ir grūti definēt filmu kā mediju, bet tomēr uzskata, ka kino ietver noteiktas raksturīgās piederības. Jo īpaši fiziskajā pasaulē ir daži subjekti, kurus var saukt par kinematogrāfiskiem, jo tie rada savdabīgu pievilcību medijam. Krakauers apgalvo, ka kino ir iepriekš noteikts un pat vēlas to eksponēt. Tāpat kā Panofskis, Krakauers skaņas izmantošanu filmās pieņem tikai noteiktos, ļoti ierobežojošos apstākļos, un viņam īpaši nepatīk teatralizētās filmas attīstība. Krakauers sauc Frenka Kapras (*Frank Capra*) un Prestona Stērdžesa (*Preston Sturges*) komēdijas par robežgadījumiem, bet tikai tāpēc, ka viņu asprātīgo dialogu papildina un kompensē ar neatkarīgu interešu vizuāliem attēliem. Tāpat kā asprātīgs dialogs pārkāpj medija vizuālās prasības, tā arī eksperimentālās abstrakcijas pārkāpj filmas medija reālistiskās prasības.⁴⁰ No otras puses, daži kustību veidi, piemēram, pakāpdzīšanās un dejošana, un daži objektu veidi - tie,

³⁸ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 241.

³⁹ Turpat. 242. Lpp.

⁴⁰ Turpat.

kas parasti ir pārāk lieli vai pārāk mazi, lai tos redzētu, tie ir īpaši piemēroti kino objekti. Vai filmai ir jāizvairās no kā tāda, kas tiek vienkārši saskatīts tikai tāpēc, ka tas ir citas mākslas priekšmets? Var piekrist Krakaueram, ka tuvplāns ir īpatnēji kinematogrāfisks paņēmieni, ka tas ir atbildīgs par cilvēka sejas atklāšanu, neuzskatot, ka filmai jāaprobežojas tikai ar šo unikālo iespēju izmantošanu. Rūdolf Arnheims piekrīt Panofska un Krakauera viedoklim, ka filmai ir jāuzsver kinematogrāfiskā materiāla īpašās iespējas. Bet viņš uzskata par pienākumu atspēkot ideju, ka kino ir tikai fiziskās realitātes mehāniska reproducēšana. Ja tā būtu, tad tā nebūtu māksla.⁴¹ Tāpēc Arnheims uzsver dažādo neatbilstību starp filmas attēlu un parasto fiziskās realitātes uztveri. Filmā attēls cieš no dziļuma samazināšanas, perspektīvas izkropļojumiem, perspektīvas pārklāšanās akcenta, pagātnes krāsas un artikulētas runas neesamības. Arnheims apgalvo, ka patiesais kino uzdevums ir izmantot šos daudzos defektus un pārvērst tos par priekšrocību, tāpat kā glezna izmanto faktu, ka tā ir divdimensionāls, slēgts objekts.

Džeralds Masts (*Gerald Mast*) nepiekrīt domai, ka tas, kas ir izteikti kinematogrāfisks, ir balstīts uz kustīgu attēlu, fotogrāfisku vai citādu ierakstīšanas metodi. Tā vietā viņš attēlu projekciju ar gaismu uzskata par jebkura kinodarba būtisku iezīmi. Un projekcijas fakts ļauj viņam atšķirt kino pieredzi no teātra, televīzijas un glezniecības. Viņš arī apgalvo, ka rūpīga projicēto attēlu īpašību izpēte grauj vairākus plaši izplatītos viedokļus. Īpaši viņš apšaubā pieņēmumu, uz kuriem balstās Krakauera teorija un viedoklis, ka projicētais attēls ir divdimensionāls un to uzskata par plakānu. Vairums filmu balstās uz šīs Arnheima teorijas. Arī Stenlijs Kavels (*Stanley Cavell*) lielu uzsvāru liek uz projekcijas nozīmi, jo īpaši, projekcijai uz ekrāna. Kavels uzskata, ka projicētais attēls ir pasaules attēls un pasaule, kas atšķirībā no glezņas pasaules, eksistē ārpus rāmja. Patiešām, vienīgā atšķirība starp projicēto pasauli un realitāti ir tāda, ka projicētā pasaule neeksistē tagad. Viena no filmas ekrāna funkcijām ir attēlot šo pasauli nošķirtu no auditorijas un auditoriju no projicētās pasaules. Atšķirībā no skatītājiem teātrī, kas parasti raugās uz skatuves aktieriem, filmas medijs ļauj auditorijai izjust prombūtni mehāniski un automātiski. Ar šo piespiedu neredzamību filmas izceļ mūsdienīgu privātuma un anonimitātes pieredzi, kā arī ilgas pēc neredzamības un atbildības neesamības. Filma precīzi apmierina šo vēlmi. Skatoties filmu, mēs skatāmies maģiski atveidotu pasauli, kurā paši skatītāji paliek neredzami.⁴²

Tomēr atšķirībā no Panofska un daudziem citiem teorētiķiem, Kavels neuzskata, ka filmas nesēja estētiskās iespējas var secināt no tā fizikālajām vai tehniskajām īpašībām. Medijs ir

⁴¹ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 242.

⁴² Turpat. P. 244.

vienkārši kaut kas tāds, caur kuru, vai ar kura palīdzību kaut kas īpašs tiek pateikts vai darīts noteiktos veidos. Pēc viņa domām, tikai māksla pati par sevi, neņemot vērā tikai fizisko mediju, var atklāt savas estētiskās iespējas. Zaudējot pārliecību par šiem žanriem, filma sasniedza modernisma stāvokli, kurā pašapzinīgais mākslinieks cenšas radīt jaunu žanru, jaunu mediju. Savukārt Panofska prāts bija divpusējs. Tas bija gan universāls (tas slēpjas aiz katras kultūras izpausmes), gan noteikts (tas ir artikulēts noteiktā veidā, noteiktā vēsturiskā kontekstā). Tādējādi viņš pats sniedza atbildi uz savu hermeneitisko problēmu: tā kā prāts ir gan noteikts, gan universāls, mēs mākslas priekšmetus varam saprast kā kultūrvēsturiski specifiskus, tomēr spējam tos interpretēt no cita vēsturiska skatupunkta.⁴³

Daudzi klasisko filmu teorētiķi kino uzskatīja par vizuālu mediju. Pat tiem, kas atbalstīja skaņas izmantošanu kino, bija grūtības vienoties par šī elementa uzņemšanu filmas medijā.⁴⁴ Tādējādi Eizenšteins, Pudovkins un Aleksandrov savā viedoklī par skaņu atzīst skaņas izmantošanu kā jaunu un svarīgu filmu avotu. Professore un kino kritiķe Mērija Anna Dveina (*Mary Ann Doane*) pievēršas skaņas problēmai no psihoanalītiskā viedokļa un pēta skaņu saistību ar vienotu ķermeni, ko atjauno kino tehnoloģija un prakse. Šīs tehnoloģijas, kurām arvien vairāk izdodas slēpt Žana Luisa Baudrija shēmu, samazina distanci starp objektu un tā attēlojumu, kā arī šī distances samazinājums un ar to saistītais auras zaudējums, ko pirmo reizi pamanīja Valters Benjamiņš (*Walter Benjamin*), ir īpaši redzams skaņas reproducēšanas gadījumā. Dveina uzskata, ka pareiza izpratne par skaņas un attēla attiecībām ir būtiska, lai izskaidrotu skatītāja prieku un baudas lomu vispārpieņemtajā kino. Viņa analizē tādus paņēmienus kā balss izslēgšana, balss atkārošana un interjera monologs, un pretstata tos dokumentālās filmas nesakarīgajiem balss komentāriem.⁴⁵

Balss komentārs vairāk vai mazāk komunicē tieši ar skatītāju. Biežāk fantastikas filmā sinhronā dialoga un balss izslēgšanas izmantošana paredz to, ka skatītājs pārklaušas. Šī darbība kopā ar skaņas celiņu nerada aizrautību vai baudu, kuru bieži rada kino attēls. Balss lietošana kinoteātrī piesaista skatītāja vēlmi dzirdēt to, ko franču psihoanalītiķis Žaks Lakāns (*Jacques Lacan*) sauc par aicinošo stimulu. Klasiskā mizanscēna ir ieinteresēta saglabāt sava ķermeņa vienotības un identitātes tēlu un novērst bailes no sadrumstalotības. Dažās postmodernisma filmās, ķermenis nav iztēles kohēzija, bet gan izkliede, sadalīšana un sadrumstalotība. Šo pieeju var saprast kā mēģinājumu izdomāt balss opozīcijas politisko erotiku. Bet šis mēģinājums ir

⁴³ Hatt, M., Klonk, C. (2006). *Art history: a critical introduction to its methods*. Manchester: Manchester University Press. P. 96.

⁴⁴ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 244.

⁴⁵ Turpat.

problemātisks, balss rada īpašu problēmu feministu teorijā. Piemēram filozofe Lūsa Irigaraja (*Luce Irigaray*), apgalvo, ka patriarhālajai kultūrai ir lielāki ieguldījumi redzēšanā nekā dzirdēšanā. Dveina tomēr brīdina, ka, lai arī psihoanalīze iezīmē pirms Edipālu scenāriju, kurā dominē mātes balss, psihoanalīzē balss ir arī patriarhālās kārtības instruments. Mūsdienu marksistu un psihoanalītisko filmu teorijā tehnoloģija tiek uzskatīta par ideoloģisku parādību, ko veido sociālekonomiskie faktori. Profesors Džons Beltons (*John Belton*) apgalvo, ka, kaut arī tehnoloģiskā evolūcija pilda ideoloģisku funkciju, tehnoloģijas darbs nekad nevar iznīcināt sevi un pazust. Katrā filmā tā ir redzama vai dzirdama, jo kameras vai mikroфона novietojumā vienmēr atrodas apziņa, kas redz un dzird, kā arī sadzīvo ar redzēto un dzirdēto.⁴⁶

Kino māksla ir vienīgā māksla, par kuras attīstību tagad dzīvojošie vīrieši ir bijuši liecinieki no pašiem pirmsākumiem. Tas nebija māksliniecisks aicinājums, kas deva pamatu jaunas tehnikas atklāšanai un pakāpeniskai pilnveidošanai, tas bija tehnisks izgudrojums, kas deva pamatu jaunas mākslas atklāšanai un pakāpeniskai pilnveidošanai. No tā mēs saprotam divus pamata faktus. Pirmkārt, to, ka kustīgo attēlu baudīšanas primārais pamats nebija objektīva interese par konkrētu priekšmetu, bet gan milzīgais prieks par to, ka lietas šķita kustīgas, neatkarīgi no tā, kuras lietas tās bija. Otrkārt, filmas, kas pirmo reizi tika izstādītas kinematogrāfiskos skatu šovos un bija projicējamas uz ekrāna jau kopš 1894. gada, ir sākotnējs īstas tautas mākslas produkts. Jau pašā sākumā mēs atrodam vienkāršu kustību reģistrēšanu: zirgu skriešana, sporta pasākumi, ielu ainas. Šādas filmas parasti tika iestudētās, kādās nejausās kafejnīcās, kurā atradās bezdarbnieki, pensionāri vai vienkārši parasti civiliedzīvotāji, jo tur bija piemērots eksterjers. Režisors ienāca kafejnīcā, noalgoja dažus neatkarīgus cilvēkus, lika tiem pozēt un uzmanīgi norādīja kas šiem cilvēkiem ir jādara: " Jūs, izliekaties, ka sitat šai dāmai pa galvu, bet Jūs izliekaties, ka iekrītat kaudzē!". Šādi iestudējumi tika parādīti kopā ar tā laika faktiskajiem ierakstiem par kustību, dažādos mazos un drūmos kinoteātros, kurus, galvenokārt, apmeklēja zemākās šķiras cilvēki, kā arī jaunieši, kuri devās meklēt piedzīvojumus.⁴⁷

⁴⁶ Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. P. 244.

⁴⁷ Turpat 248.lpp.

3. GOTIKA

3.1 Gotikas atdzimšana

Mūsdienu Rietumu kultūrā gotika slēpjas visdažādākajos nostūros. Tāpat kā ļaundabīgs vīruss, gotiskie stāsti novirzās no literatūras un izplatās, lai inficētu visa veida medijus, sākot no modes un reklāmas, līdz pat tam, kā mūsdienu notikumi tiek konstruēti masu kultūrā. Kaut arī mēs visi varam domāt, ka spējam gotiku atpazīt tad, kad to redzam, mēs visi esam amatieri. Mēs labi pārzinām vampīra un tā līdzcilvēku nakts radību īpašības, taču tiek uzdoti jautājumi par to, kāpēc gotika ir tik populāra šajā laikā, vai ko varētu nozīmēt tās mūsdienu izpausmes. Tie, kuri cenšas izprast mūsdienu gotiku, mēdz ķerties pie klišejiem. Tūkstošgadīgs satraukums ir viena no visizplatītākajām pirms 2000. gada. Pēc tās kā otrā seko desensibilizācija pret mūsdienu pasaules ikdienas šausmām.⁴⁸

Gotikā tomēr ir daudz vairāk, nekā abos gadījumos, tā nav tikai drūmums vai lēti saviļņojumi. Gotiskie teksti aplūko dažādas tēmas, kas ir tikpat aktuālas mūsdienu kultūrai, kā astoņpadsmitajā un deviņpadsmitajā gadsimtā, kad gotikas romāni pirmo reizi ieguva popularitāti. Tumšais gotiskais stils ieskauj nāvi. Dažreiz gotika ir antihumāna vai antisociāla.⁴⁹ Kaut arī mums vajadzētu būt uzmanīgiem, pieņemot, ka gotika vienkārši tiešā veidā atspoguļo sociālu trauksmi - kā žanrs, kas apzināti paredzēts, lai izraisītu šausmas un satraukumu, tas atbilst auditorijas vēlmēm un tāpēc ir pārāk pašapzinīgs, lai apgaismotu mūsu slepenākās bailes. Tas noteikti sadarbojas ar tām dažādos bieži vien diezgan sarežģītos līmeņos. Saskaņoties ar satriecošo mūsdienu gotikas izpausmju klāstu, ir svarīgi zināt, no kurienes gotika ir nākusi: gotika nav radusies gatava un gatava izmantošanai mūsdienu laikmetā, tai ir vēsture, kuras laikā tā ir mainījusies. Ir izstrādāti un uzkrāti vairāki nozīmes slāņi. Gotika kā žanrs ir dziļi saistīta ar pagātņi. Tā saistās ar savu pagātņi, kas ir atkarīga no citiem stāstiem, pazīstamiem tēliem, stāstījuma struktūrām, kā arī intertekstuālajām atsaucēm. Ja varētu teikt, ka tas attiecas uz ļoti daudziem literatūras vai filmu veidiem, tad gotikai ir lielāka pašapziņas pakāpe.⁵⁰ Pilnīgi, ņemot vērā žanra aizraušanos ar visa veida ienācējiem, kas ir atgriezušies no mirušajiem, tā vēsture ir veidojusies kā virkne atmodu. Nav oriģinālās gotikas, tā vienmēr ir kaut kā cita atdzimšana. Patiešām, gotikas atkarība no atdzimšanas jēdziena var būt līdzeklis, ar kura palīdzību mēs varam izprast gotiku tās neskaitāmajās mūsdienu formās, no kurām dažas šķiet tālu no ģeniālajiem

⁴⁸ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. London: Reaktion Books. P. 7.

⁴⁹ Vandana, V. (2011). *Edgar Allan Poe a gothic writer: a study*. Karnatak University. Department of English. P. 37. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/8745>

⁵⁰ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 8.

spektra pārstāvjiem un ļoti spēcīgajām astoņpadsmitā gadsimta fantastikas varonēm, pat nemaz nepieminot viduslaiku gotiskās katedrāles. Atdzīvināt nozīmē pieņemt jaunu dzīvi, vai tieši piešķirt jaunu dzīvi. Biežie gotiskās fantastikas lasītāji zinās, ka šāda atgriešanās no mirušajiem ir gotikas stāstījuma pamatiezīme, bet tāpat kā Frankenšteina briesmonis, šī atdzimšana reti notiek tieši tādā pašā formā, kāda tā bija agrāk.⁵¹

Atmodas jēdziens drīzāk nozīmē iepriekšējo formu atkārtotu piesavināšanos un izgudrošanu, nevis tiešu atkārtošanos. Tādējādi mūsdienu gotikas diskursus var uzskatīt par tādiem, kas saistīti ar agrākajām gotikas tradīcijām, reizēm paužot pilnīgi atšķirīgu kultūras programmu klāstu.⁵²

3.2 Gotikas jēdziens

Kā būtu dzīvot pasaulē, kas ir viena no daudzām iespējamajām un šīs pasaules centrs būtu gotika? Tas nozīmētu radikālu decentralizāciju, jo gotika vienmēr ir bijusi tā, kas nepastāv pati par sevi. Pats termins izaicina vēsturi, tas liek mums atgriezties pagātnē un meklēt izcelsmi, kā arī liek uzdot mums jautājumu: "Kas bija goti?" Un tas nostāda mūs, aci pret aci ar šī termina izcelsmi, kas nemaz nav izcelsme, attiecībā uz gotisko fantastiku un gotisko kultūru, jo visi pārskati mums stāsta to, ka izcelsme meklējama tikai astoņpadsmitā gadsimta otrajā pusē.⁵³

Vārdam "gotika" ir sava spēcīgā, ja pat negatīvā nozīme: tas sagrupē dažādus vēsturiskos elementus un to nozīmi, kas ir pretstatā kategorijām, kuras tika augstu vērtētas astoņpadsmitajā gadsimtā. Īstā gotikas vēsture sākas ar astoņpadsmito gadsimtu, kad tā apzīmēja barbariskos, viduslaikus un pārdabisko pagātņi.⁵⁴ Arī mūsdienās šim gotikas jēdzienam ir vairākas nozīmes, taču vēsturiski to bija vēl vairāk. Tas tiek lietots vairākās disciplīnās: kā literārs, vēsturisks, māksliniecisks termins, kā arī šis jēdziens eksistē arhitektūrā.⁵⁵

Šim jēdzienam ir plašs lietojums, sākot ar Ziemeļeiropas tautām, kuras piektajā gadsimtā pirms mūsu ēras atnesa šo jēdzienu uz Romu. Kaut arī tā savā veidā bija izsmalcinātā kultūra, kurai piemita augstākās jātnieku prasmes, gotu klejotāju cilts pastāvēšana lika nākamajām paaudzēm uz to raudzīties kā uz barbariem, primitīvu tautu, kura ar brutālu spēku bija apgāzusi Romas civilizācijas sasniegumus. Tas ļāva izveidot ērtu duālismu kopumu: primitīvs pret civilizētu, barbarisms pret kultūru, kas tika strukturēts tā, kā termins tiek saprasts visā tā

⁵¹ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 11.

⁵² Turpat. 12. Lpp.

⁵³ Punter. D. (1998). *Gothic pathologies: the text, the body and the law*. London: Macmillan press. P.1.

⁵⁴ Punter. D. (2000). *A companion to the gothic*. Malden: Blackwell Publishing. P. 24.

⁵⁵ Punter. D. (2013). *The literature of terror: volume 1: the gothic tradition*. New York: Routledge. P.1.

vēsturē.⁵⁶ Gotu antiklasiskās asociācijas tika atkārtoti interpretētas kā lepnuma avots, tās pārstāvēja Lielbritānijas pamatiedzīvotāju identitāti, kas bija pretojusies Romas kolonizācijai. Lauku mājas, kas atdzīvināja viduslaiku gotisko stilu, bija šī atkārtotā novērtējuma rezultāts, jo zemes elite centās ieguldīt savus īpašumus ar tā ideoloģisko nozīmi. Gotu romāna parādīšanās astoņpadsmitā gadsimta otrajā pusē, tomēr vēlreiz izkropļoja gotikas ideoloģisko nozīmi. Nākamo simts gadu laikā sāka veidoties divas, diezgan atšķirīgas gotikas nozīmes. No vienas puses, gotika pārstāvēja mītisku viduslaiku Lielbritāniju, kur valdīja bruņniecība, dominēja sociālā kārtība un reliģiskā pārliecība tajā nebija neapstrīdama. No otras puses, tā pārstāvēja barbarisma un feodālisma laiku pirms apgaismības svētīgās ierašanās, kā arī zinātnes un saprāta ieguvumus, ko tā piešķīra. Šīs divas atsevišķās vēlmes tika politizētas: reakcionārs un progresīvs. Rezultātā tika iegūtas divas ļoti atšķirīgas mākslas formas: no vienas puses, astoņpadsmitā un deviņpadsmitā gadsimta arhitektūras un glezniecības gotiskā atmoda, no otras - gotiskā romāna sensacionālie stāsti. Šie divi virzieni dažkārt tiek sajaukti dēļ to kopīgā nosaukuma un aizraušanas ar viduslaikiem.⁵⁷

Kaut arī Viktorijas laikmeta gotiskā atmoda ir nodrošinājusi daudz noderīgu vietu mūsdienu gotikas filmās un modes skatēs, tomēr tas ir tikai saistīts ar to, ko Deivids Panters (*David Punter*) dēvēja par terora literatūru. Termina gotisks (*gothic*) pievienošana terora literatūrai ir diezgan nesena parādība un ir gandrīz pilnīgi nejauša.⁵⁸ Laikmetīgā māksla nav atgriezies pie gotikas mākslas atmodas, bet gan gotiskā romāna alternatīvajām tradīcijām. Mūsdienu mākslinieki, kas strādā ar to, ko varētu raksturot kā gotisko idiomu, ir saistīti nevis ar garīgo transcendenci un vēsturisko nostalgiju, bet gan ar vajāšanas un ieslodzījuma tēmu, kura atrasta gotiskajā romānā.⁵⁹ Mākslinieces Sindijas Šērmēnas (*Cindy Sherman*) briesmīgajos scenārijos izmantotās leļļu un medicīnisko manekenu fotogrāfijas, kā arī viņas mākslīgi vēsturisko portretu pārveidošana ar maskām un mākslīgām ķermeņa daļām, izspēlē lielu gotisko spriedzi. Duglass Gordons (*Douglas Gordon*) savās skaņas un video instalācijās apzināti atsaucās uz Roberta Luisa Stīvensona (*Robert Louis Stevenson*) un Džeimsa Hogsa (*James Hogg*) gotiskajiem tekstiem, ievērojami pastiprinot skotu gotikas aizraušanas ar dualitāti un sagrauto psihi. Viņu videoinstalācija tukšā mājā, izsekojot politiskā spēka simbolus un telpas, tēlaini

⁵⁶ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 13.

⁵⁷ Turpat. 14. Lpp.

⁵⁸ Hogle, E., J. (2002). *The Cambridge companion to gothic fiction*. Cambridge: Cambridge University Press. P. 21.

⁵⁹ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 16.

aptver Pugina gotikas arhitektūras ideālismu ar gotikas literāro un kinematogrāfisko tradīciju tumšāko jutīgumu.⁶⁰

3.3 Gotiskā romāna definīcija

Gotiskā fantastika, saukta arī par gotiskajām šausmām, ir žanrs jeb literatūras veids, kurā apvienoti gan šausmu, gan romantikas elementi, un tajā apskatīta tumšā un baiļpilnā pārdabiskā pasaule.⁶¹ Pagaidām vispieņemamākā literārās gotikas definīcija ir atrodamā Krisa Baldika Oksfordas gotisko pasaku grāmatas ievadā. Pēc Baldika teiktā, gotiskajā tekstā būtu jāietver laikus satraucoša mantojuma izjūta ar klaustrofobisku sajūtu par telpas norobežošanu. Gotiskajos tekstos pagātne atgriežas ar saudzīgu spēku, mirušie pieceļas no kapa vai uzliek aukstas rokas uz dzīvo pleciem. Šo biedējošo scenāriju papildina fiziska ieslodzīšana: astoņpadsmitā gadsimta gotisko tekstu alas un spīdināšanas kameras, slepenās ejas un bēniņi, kas ietver deviņpadsmitā gadsimta senču savrupmājas. Gotiskais romāns, galvenokārt ir divdesmitā gadsimta termins. Acīmredzamākais attaisnojums tam, ka šo jēdzienu sāka izmantot, kā literāru terminu ir tā analogija ar gotikas atmodu arhitektūrā, kura sākās astoņpadsmitā gadsimta vidū. Terora literatūras vēsture un stāsti, kuri rakstīti, sākot ar 1920. gadu, turpināja attīstīties un tika regulāri identificēti kā gotiskais stāsts kā rezultātā terora literatūra sāka iegūt akadēmisku nozīmi.⁶²

Kā rakstīja Emilija Dikinsone (*Emily Dickinson*), rakstniece ar lielu gotisku izjūtu un izpratni: divdesmitā gadsimta filmā un fantastikā, satraucošie pagātnes traumu spoki neaprobežojās tikai ar arhitektūras lokalizāciju, bet paši padarīja prātu par sava veida cietumu. Tādējādi Tonijas Morisones (*Toni Morrison*) romāns "*Beloved*" savus atbrīvotos un aizbēgušos vergus iepazīstina ar atbrīvošanu no fiziskā ieslodzījuma, bet to prāti, joprojām, atrodas ieslodzījumā viņu psiholoģisko rētu dēļ. Savukārt, kā atzīmēja vairāki kritiķi, viena no ievērojamākajām iezīmēm mūsdienu gotikā ir represētās atmiņas par bērnības vardarbību, kuras atspoguļotas Stīvena Kinga (*Stephen King*) filmā "*The Shining*".⁶³ Tāpēc gotikas tekstos pagātne ir terora, netaisnības un ļaunuma vieta. Pagātne aizrauj tagadni, novērš progresu un gājienu uz personisko vai sociālo apgaismību. Brema Stokera darbā "*Dracula*" vampīra senā aristokrātiskā asinskāre nesaudzīgi apdraud mūsdienu jauniešus, kuri cenšas izjaukt viņa ļaunos plānus. No

⁶⁰ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 17.

⁶¹ Karthick, B., R. (2015). *Gothicism and the undead an exploration of the vampire myth in fiction*. Bharathidasan University: Department of English and other Foreign Languages. P.10. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/208576>

⁶² Hogle, E., J. (2002). *The Cambridge companion to gothic fiction*. P. 21 – 22.

⁶³ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 18.

otras puses, daudzu gotikas distancēšanas tehnikas teksti liek domāt, ka mēs varam attiecināt šīs briesmas uz pagātņi, ļaujot mums aizrauties ar patīkamām tirānijām, kamēr mēs droši apzināmies savu tagadējo apgaismību.⁶⁴ Kriss Baldiks un Roberts Mihels (*Robert Mighall*) ietekmīgā esejā par gotisko kritiku norāda, ka gotika ir izteikti buržuāziska forma, un tās vērtības lielākoties ir īpaši humānas.

Vēlmi iedomāties pagātņi gotikas izteiksmē var identificēt visdažādākajās situācijās, kurām citādi varētu šķist, ka tām nav nekā kopīga ar gotiku. Mūsdienu rietumos acteku kultūra bija asinskāra un vardarbīga, ietverot cilvēku upurus un dažādus citus šausmīgus rituālus. Liela daļa mākslas darbu mūsdienu skatītājiem šķiet drausmīgi, uz tiem attēloti nomizoti vai sakropļoti cilvēku ķermeņi vai grafiski drūmo leģendu attēlojumi. Staigājot pa pārpildītajām galerijām, bija dzirdamas vairākas sarunas, kurās pauda šoku un riebumu par acteku kultūras nežēlību. Šis viedoklis atkārtojās brošūru pārskatos un televīzijā. Tas, protams, bija precīzs astoņpadsmitā gadsimta gotikas materiāls, iedvesma tādiem romāniem kā Lūisa "*The Monk*". Lūisam katolicisma cietsirdība nodrošināja titulējošu fonu dažādām šausminošām praksēm. Ne tikai galvenā varoņa izvarošana, sātāniskais rituāls, nekrofilija un iespaidīgi asiņaina nāve, bet arī institucionalizētās cietsirdības, piemēram, jaunu sieviešu piespiedu nonākšana klosterī un to cilvēku, kuri pārkāpa savus solījumus spīdzināšanu, izkropļošanu un ieslodzīšanu.⁶⁵ Nesenie pētījumi par gotiku ir sākuši raksturīgi identificēt gotiskos stāstījuma modeļus, kas darbojas neatkarīgi no tekstiem. Noteikti ir taisnība, ka divdesmitā gadsimta pēdējās desmitgadēs un divdesmit pirmā gadsimta sākumā, gotikas stāstījumi sāka panākt arvien lielāku nozīmi gan populārajā, gan akadēmiskajā kultūrā. Divdesmitā gadsimta septiņdesmitie un astoņdesmitie gadi piedzīvoja revolūciju seksualitātes un dzimuma jēdzienu jautājumos, kas vienmēr ir bijuši daudzu tabu un normu pamatā, darbojoties kā efektīvi represiju instrumenti. Par šādiem priekšstatiem sabiedriskajās debatēs un akadēmiskajā vidē dāsni runāja gan konservatīvie, gan liberāļi (īpaši sievietes un homoseksuāļi). Gotisko iezīmju izmantošana darbos, kas rakstīti 70. un 80. gados, ir īpatnēja attiecībā uz astoņpadsmitā un deviņpadsmitā gadsimta gotiskajiem darbiem un var attiekties uz feministu skatījumiem uz kultūrvēsturisko kontekstu.⁶⁶ Deivids Panters ierosina, ka gotikai ir kaut kas diezgan specifisks, kas saistīts ar gadsimtu miju, it kā pats mēģinājums apgriezt jaunu lapu neizbēgami ir saistīts ar pagātnes ēnas uzbūšanu. Pēc Francijas revolūcijas,

⁶⁴ Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. P. 19.

⁶⁵ Turpat. 20. Lpp.

⁶⁶ Kaur, R. (2016). *The whirlpool of fear and desire a psychoanalytic study of gothic fantasy*. University of Jammu: Department of English. P. 11. – 12. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/167220>

pēc filozofa Marķīza de Sada (*Marquis de Sade*) domām, neapmierināta publika centās panākt pārdabisko noskaņu pēc Annas Redklifas un Metjū Lūisa daiļliteratūras. Neskatoties uz to, mūsu kultūras aizraušanās ar gotiku nevar būt pilnībā attiecināta uz tūkstošgades nemieru.

3.4. Gotiskā romāna tradīcijas

Gotiskā fantastika gandrīz nemaz nav "gotiska". Tā ir parādība, kura radusies pēc viduslaiku un pat pēc renesanses laika periodā. Lai arī sākotnējās tās izpausmēs apvienojās vairākas ilgstošas literārās formas - sākot no senās prozas un dzejoļa romāniem un beidzot ar Šekspīra traģēdiju un komēdiju, pirmais publicētais darbs, kas sevi dēvēja par gotisku stāstu (*Gothic story*), bija viltota viduslaiku pasaka, kas izdota ilgi pēc viduslaikiem.⁶⁷ Gotisko romānu gandrīz vienpersoniski izgudroja Horass Volpols, kura darbs "*The Castle of Otranto*" satur visus elementus, kas veido gotisko žanru. Volpola romāns tika atdarināts astoņpadsmitajā gadsimtā, bet deviņpadsmitajā gadsimtā tam bija plaša ietekme tāpēc, ka tajā laikmetā ļaudīm interesēja tumšas un romantiskas tēmas. Mūsdienās gotika turpina ietekmēt romānu, īso stāstu un dzeju, un tas ir galvenais filmu tēmu un elementu veidošanas avots. Faktiski gotikas tradīcijas filmā ir tik bieži izmantotas, ka dažas ir kļuvušas par paredzamām klišejiem.⁶⁸ Ņemot vērā vārda gotisks vispārīgo spēku, tas var būt pārsteigums, ka mūsdienās nav nodibināts žanrs, ko sauc par gotisko kino vai gotisko filmu. Filmās ir gan gotiskie attēli, gan gotikas sižeti, personāži, pat gotikas stili, tas viss ir noderīgi, lai aprakstītu filmas, kas parasti ietilpst plašākā šausmu kategorijā, taču nav norobežota vai uzskatāmi demonstrējama žanra, kas raksturīgs filmai, ko sauc par gotisku filmu. Vismaz daļēji tas ir saistīts ar faktu, ka filma kā vide, kas dzimusi divdesmitajā gadsimtā, ir gan novēlota ienācēja, gan dedzīga, nekaunīga plaģiāte agrākajām gotikas literārajām formām. Neskatoties uz to, ja ir pārsteidzoši, ka nav tādas lietas kā gotiskais kino, tas ir tāpēc, ka mēs ļoti labi atpazīstam gotiku, kad to redzam. Faktiski gotika ir kaut kas vizuāli īpatnējs.⁶⁹ Gotiskā literatūra pēta agresiju starp to, no kā mēs baidāmies, un ko mēs iekārojam. Gotiskie stāsti parasti norisinājas kādā pilī vai vecā ēkā, kas liecināja par cilvēka pagrimumu un radīja noslēpuma un īslaicīgu atmosfēru.⁷⁰

Gotikas romāna tradīcijās ietilpst:

⁶⁷ Hogle, E., J. (2002). *The Cambridge companion to gothic fiction*. P. 1.

⁶⁸ Harris, R. (2019). *Elements of the gothic novel*. *VirtualSalt*. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://www.virtualsalt.com/gothic.htm>

⁶⁹ Hogle, E., J. (2002). *The Cambridge companion to gothic fiction*. P. 209.

⁷⁰ Vandana, V. (2011). *Edgar Allan Poe a gothic writer: a study*. Karnatak University. Department of English. P. 37. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/8745>

1. Pils vai veca savrupmāja

Darbība notiek vecā pilī, vecā savrupmājā vai savrupmājas drupās un ap tām. Dažreiz celtne šķietami tiek pamesta, dažreiz aizņemta, un dažreiz nav skaidrs, vai celtnē ir iemītnieki. Tā var būt arī drūma pils ar bīdāmiem paneļiem un durvīm, kuras atveras tikai uz vienu pusi. Slēptie fragmenti, grāvji un labirintu ceļi izklīst pa visu stāstījuma diskursu un pat dod tam atbilstošu virzību uz noslēgumu, jo tiek parādīts, ka tajā ir apglabāts vissvarīgākais pagātnes noslēpums.⁷¹

Pilī bieži atrodas slepenas ejas, slazdu durvis, slepenas telpas, viltības paneļi ar slēptām svirām, tumšas vai slēptas kāpnes. Modernajā romānā vai kino, parasti tā ir veca māja vai savrupmāja, kur neparasti kameras leņķi, ilgstoši tuvplāni un tumsa vai ēnas rada klaustrofobijas un iesprūšanas sajūtu. Visbeidzot, kā jau labi zināms, kaut arī ainas un dialogs veido racionālu vai neracionālu kustību filmā, mūzika kontrolē emocionālo reakciju uz redzēto un izrunāto.⁷² Tumšās un noslēpumainās atmosfēras mērķis ir radīt satraukumu un nepatīkšanas sajūtu, veicinot baiļu parādīšanos. Tumsa ļauj arī pēkšņi un biedējoši parādīties cilvēkiem, dzīvniekiem, spokiem, monstriem, vampīriem, dēmoniem.

2. Noslēpumainā un īslaicīgā atmosfēra

Darbs ir piesātināts ar draudošu sajūtu, nezināmais pastiprina baiļu sajūtu. Šī atmosfēra dažreiz tiek uzlabota, kad varoņi redz tikai mazu ieskatu, bet nepamana objektu vai parādību pilnībā. Vai gar logu paskrēja cilvēks, vai tikai vējš aizpūta lielu zaru? Vai šī čīkstošās grīdas skaņa rodas tāpēc, ka jo kāds lēnām cenšas pielavīties vai arī tā skaņa nāk no ārpuses? Bieži vien scenārijs tiek veidots ietverot tajā kādu noslēpumainu notikumu, bērna pazūšanu, vai paranormālas darbības. Mūsdienu romānos un filmās neizskaidrojami notikumi bieži ir slepkavības. Ķermeņi dažreiz tiek sakropļoti tādā veidā, ka rodas jautājums: "Kāds briesmonis to varēja izdarīt"? Bieži vien tiek uzdots aizdomu jautājums par to, kurš nākamais tiks nogalināts.⁷³

3. Senais pareģojums

Senie pareģojumi ir saistīti ar pili vai tās iedzīvotājiem (bijušajiem vai esošajiem). Pareģojums parasti ir neskaidrs, daļējs vai mulsošs. Nav skaidrības ko tas īsti varētu nozīmēt. Mūsdienu piemēros, bieži vien dzirdamas leģendas, piemēram, ka vecā pils saimnieka spoks joprojām klīst

⁷¹ Bhattacharyya, P. (2011). *Mind forged manacles horror madness and sexuality in early english gothic fiction*. University of Kalyani: Department of English. P. 115. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/210868>

⁷² Harris, R. (2019). *Elements of the gothic novel*. *VirtualSalt*. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://www.virtualsalt.com/gothic.htm>

⁷³ Turpat.

pils gaitēnos. Senās, nesaprotamās kartes, kurās parādīta pārsteidzošā dārguma atrašanās vieta, attēlo vēl vienu senā pareģojuma aspekta variantu.

4. Pareģojumi, vīzijas, sapņi

Horasam Volpolam bija sapnis, taču tas nebija sapnis par mieru vai labāku pasauli. Viņa sapnis lika viņam uzrakstīt romānu, kas kļuva par pirmo gotisko romānu. Nedrīkst par zemu novērtēt sapņu nozīmi, tie var nemainīt pasauli, bet uz brīdi var to padarīt mazliet jaukāku.⁷⁴ Stāsta varonim var būt satraucoša sapņa vīzija, vai arī kāda parādība var tikt uztverta kā nozīmīgs notikums nākotnē. Piemēram, ja apgāžas muižas kunga statuja, tā var novest pie viņa nāves. Mūsdienu fantastikā varonis var kaut ko redzēt (ēnaina figūra sadur citu ēnu figūru) un domāt, ka tas bija sapnis. To varētu uzskatīt par vīzijas atdarinājumu.

5. Pārdabiski vai citādi neizskaidrojami notikumi

Pastāvīgas pārdabisko notikumu gaidas, kas nes šausmas, bailes, satraukumu un ļaunumu.⁷⁵ Parādās spoki vai milži, kuri staigā, vai nedzīvi priekšmeti, piemēram, bruņu tērps vai statuja, kas atdzīvojas. Dažos darbos notikumiem galu galā tiek sniegts dabisks izskaidrojums, savukārt citos notikumi ir patiesi pārdabiski. Pārdabiski un neizskaidrojami notikumi ir ļoti svarīgi gotiskā stāsta sižetam.⁷⁶

6. Augstas, pat sakāpinātas emocijas

Stāstā var būt augstas, pat pārpludinātas emocijas, jo stāstījums ir ļoti sentimentāls, un varoņi bieži piedzīvo dusmas, bēdas, pārsteigumus un īpaši teroru. Varoņi cieš no saspringtiem nerviem un gaidāmā likteņa sajūtas. Bieži parādās raudāšana, kliegšana un emocionālas runas.⁷⁷

7. Sievietes nelaimē

Sieviešu varones bieži saskaras ar notikumiem, kas tām liek pagābt, pārbīties, kliegt vai šņukstēt. Neskatoties uz to, cietušās sievietes bieži tiek attēlotas kā izaicinošas un spēcīgas.⁷⁸ Vientuļa, nomācoša un apspiesta varone bieži ir romāna centrālā figūra, tāpēc viņas ciešanas ir vēl izteiktākas un ir uzmanības centrā. Sievietes cieš vēl jo vairāk tāpēc, ka viņas bieži tiek pamestas,

⁷⁴ Sigurðsson, S. (2009). *The gothic function and definition*. Háskóli Íslands: Hugvísindasvið. P.1. Retrieved from internet on 24.03.2019.

https://skemman.is/bitstream/1946/2883/1/The%20Gothic%2C%20Function%20and%20Definition%20-%20Snorri%20Sigur%C3%B0sson_fixed.pdf

⁷⁵ Emandi, E., M. (2016). *Main features of the english gothic novel*. Romania: Stefan cel Mare University of Suceava. P. 68. Retrieved from internet on 24.03.2019 <http://oaji.net/articles/2017/1508-1489943548.pdf>

⁷⁶ Vandana, V. (2011). *Edgar Allan Poe a gothic writer: a study*. Karnatak University. Department of English. P. 37. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/8745>

⁷⁷ Turpat.

⁷⁸ Emandi, E., M. (2016). *Main Features of the English Gothic Novel*. Romania: Stefan cel Mare University of Suceava. P. 68. Retrieved from internet on 24.03.2019 <http://oaji.net/articles/2017/1508-1489943548.pdf>

atstātas vienas un reizēm nav neviena, kas tās pasargātu.⁷⁹ Balsis, kas rodas no sieviešu gotiskā romāna tradīcijām, un diskursu sistēmas, tradicionāli ir atzītas par jūtīguma balsīm un sentimentālajām tradīcijām, kā arī tās sauc par melodramu, sieviešu ciešanu hiperbolisku iestudēšanu. Sieviešu rakstnieces nav vienkārši pasīvi vīriešu radītas konstrukcijas upuri, bet gan drīzāk tās ir attēlojušas pašas sevi, tāpat kā vīriešus attēlo manipulātīvus, pasīvus, agresīvus, mazohistiskus un sadistiskus. Īsāk sakot, ir radīti personāži, kuri maskējas, kad sievietes saķērušās un cīnās pret nomācošā un kontrolējošā vīrišķīgā skatiena dinamiku.⁸⁰ Tieši šīs tradīcijas dēļ, daudzviet gotiskais romāns skar feminisma tēmu.

8. Sievietes, kurām draud spēcīgs, impulsīvs, tirānisks vīrietis

Vienam vai vairākiem vīriešu kārtas varoņiem ir tiesības pieprasīt, lai viena vai vairākas sievietes izdarītu kaut ko viņa nevēlas. Sieviete var būt pavēlēts apprecēties ar kādu, kuru nemīl, vai izdarīt noziegumu. Mūsdienų gotikas romānos un filmās bieži pastāv fizisku pārkāpumu draudi. Stāstos bieži parādās tumšs, sātanisks nelietis, kurš joprojām saglabā savu pievilcības auru un tam piemīt pārdabiskas spējas.⁸¹

9. Drūmuma un šausmu metonīmija

Metonīmija ir metaforas apakštīps, kurā kaut kas, piemēram, lietus tiek izmantots, lai uzsvērtu kaut ko citu, piemēram, bēdas. Piemēram, filmu industrijām patīk izmantot metonīmiju kā ātru saasinājumu, tāpēc bieži pamanām, ka bērū ainās līst. Tas izskaidro, kāpēc autors filmās nekad neieeļļo durvju eņģes. Jāņem vērā, ka metonīmijas liecina par kādu noslēpuma, briesmu vai pārdabisku elementu: spēcīgi kaucošs vējš, spēcīgas lietuseģzes, durvju čīkstēšana dēļ sarūsējušām eņģēm, nopūšanās, vaidi, kaucieni, dīvainas skaņas, soļu tuvošanās, ķēžu šķindoņa, apgaismojums pamestās telpās, vēja brāzmas sabojā apgaismojumu, varoņi, kas ieslodzīti telpā, pēkšņa durvju aizciršanās, ēku drupas, suņu vai vilku piezagšanās, pērkonis un zibens, traki smieklī.⁸²

⁷⁹ Harris, R. (2019). *Elements of the gothic novel*. *VirtualSalt*. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://www.virtualsalt.com/gothic.htm>

⁸⁰ Hoeveler, L., D. (1998). *Professionalizing gender: the female gothic, beating fantasies and the civilizing process*. The English Faculty Research and Publications Series. Columbia, SC: Camden House. P.5. Retrieved from internet on 24.03.2019. https://epublications.marquette.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1035&context=english_fac

⁸¹ Bhattacharyya, P. 2011. *Mind forged manacles horror madness and sexuality in early english gothic fiction*. University of Kalyani: Department of English. P. 115. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/210868>

⁸² Vandana, V. (2011). *Edgar Allan Poe a gothic writer: a study*. Karnatak University. Department of English. P. 41. Retrieved from internet on 24.03.2019. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/8745>

4. ŠAUSMU KINO

4.1 Šausmu pirmsākumi

Studentu filmas veidotāji pazūd mežā, meklējot pierādījumus raganas burvestībām. Pusaudžu pāris pēc seksa tiek izkropļoti līdz nāvei. Vīrietis vakariņu laikā mokās lielās sāpēs, līdz kāds radījums izlaužas no viņa krūškurvja. Sievietes acis trīc ekstāzē, kad aristokrātu vampīrs ietiec savus ilklus tai kaklā un nolej viņas asinis. Zinātnieks neveiksmīga eksperimenta laikā mutējas par pus cilvēku, pus mušu. Žurnālists skatās baidus attēlus kādā videokasetē un viņam ir lemts mirt pēc septiņām dienām. Ārsts nozāgē sev kāju, lai spētu aizbēgt no maniakāla slepkavas. Visas šīs ļoti atšķirīgās ainas nāk no filmām, kuras vienā vai citā laikā ir atzītas kā šausmu žanra izcilākie piemēri.⁸³

Vairāk nekā pusotras desmitgades laikā, iespējams, īpaši Amerikas Savienotajās Valstīs, šausmas ir uzplaukušas kā galvenais masu estētiskās stimulācijas avots. Šausmu romāni, šķiet, pieejami gandrīz visos lielveikalos un aptiekās, un jaunu darbu nosaukumi parādās ar satraucošu ātrumu. Šausmu romānu un antoloģiju uzbrukums vismaz šobrīd ir tikpat neapturami un neizbēgami kā monstri, kurus viņi attēlo. Viens autors šajā žanrā Stīvens Kings ir kļuvis par slavenu vārdu šī žanra aprindās, savukārt citi, piemēram, Pīters Straubs (*Peter Straub*) un Klaiivs Bārkers (*Clive Barker*), kuri ir nedaudz mazāk zināmi, arī ievieš lielus turpinājumus daiļradē.⁸⁴

Kopš kases grāvēja "Eksorcists" triumfa, arī populārās filmas ir palikušas tik šausmu apsēstas, ka dodoties uz vietējo, teātri ir grūti nesastapties vismaz ar vienu briesmoni. Šausmas un mūzika nepārprotami apvieno spēkus rokmūzikas videoklipos, it īpaši Maikla Džeksona dziesmā „Thriller”. Brodvejas 1988. gada muzikālais grāvējs, protams, bija "*Phantom of the Opera*", kurš jau bija guvis panākumus Londonā un iedvesmoja pat tādus ceļojošus stāstus kā "Kerija".⁸⁵

Stīvena Kinga "Kerija" mums stāsta par 1979. gadu, kādu skolas meiteni, kurai piemīt telekinēzes spējas. Viņas māte ir fanātiķe savā ticībā un ir apsēsta ar reliģiju. Viņa audzināja Keriju un mācīja tai dzīves principus ne ierastākajā veidā, līdz ar to viņa bija izaugusi par nepopulāru meiteni, sākot ar sākumskolu, līdz pat vidusskolai. Viņas draugi viņu ļaunprātīgi

⁸³ Cherry, B. (2009). *Horror*. London and New York: Routledge Taylor & Francis group. P. 1.

⁸⁴ Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. London and New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc. P. 1.

⁸⁵ Turpat.

izmantoja, sauca viņu dažādos pretīgos vārdos, terorizēja viņu fiziski, izjokoja viņu, ņirgājās par viņas ticību.⁸⁶

4.2 Šausmu žanrs

Šausmu fantastika, šausmu literatūra un arī šausmu fantāzija ir literatūras žanrs, kura mērķis ir biedēt savus lasītājus un skatītājus, izraisot šausmu un terora izjūtas. Tas rada dīvainu un biedējošu atmosfēru. Šausmas var būt gan pārdabiskas, gan reālistiskas. Šausmas ir ierastā, bet ne vienmēr galvenā gotiskās fantastikas sastāvdaļa. Šausmu stāsts ir vērsts uz baiļu sajūtas radīšanu. Tas piedalās tautas literatūras kopuma veidošanā. Šausmu stāstā var būt pārdabiski elementi un iezīmes, piemēram, spoki, raganas vai vampīri, taču tas var pievērsties arī reālistiskām psiholoģiskām bailēm.⁸⁷

Dažādība, kas rodas no lielā skaita dažādu valstu šausmu kinoteātru skaita ir neaptverama. Autori ir izstrādājuši savu stilu un dažādību, pamatojoties uz īpašo kultūras vēsturi. Šausmu funkcija nobiedēt, šokēt, piecelt kājās vai kā citādi šausmināt skatītāju nozīmē arī to, ka filmu veidotāji nepārtraukti nodarbina prātu, lai izgudrotu jaunus veidus, kā izraisīt jaunas emocijas esošajām auditorijām un tādējādi turpinātu biedēt. Visos šajos veidos priekšstati par to, kāds varētu būt, vai kādam vajadzētu būt šausmu žanram pastāvīgi mainās, radot jaunas konceptuālas kategorijas, lai turpinātu biedēt auditoriju. Tāpēc mēs varētu vēlēt domāt par šausmām kā jumta terminu, kas aptver sevī vairāku šausmu filmu dažādās apakškategorijas, kuras visas vieno spēja šausmināties.⁸⁸ Šī ir galvenā reakcija, kuras izmantošana ir paredzēta šausmu filmai, un tā ir vissvarīgākā šausmu žanra raksturīgā iezīme, svarīgāka nekā jebkura konvencija, vai stilu kopums. Neskatoties uz to, ir vērts padomāt par tām dažādajām konceptuālajām kategorijām, kas veido šausmu žanru. Tas tāpēc, ka kategorijas var pārklāties. Keriju tikpat viegli var ievietot pārdabiskajā/okulistiskajā kategorijā. Savukārt citas filmas var būt arī vispārīgi hibrīdi, "*Alien*" ir zinātniskās fantastikas un šausmu krustojums, kas dažos aspektos ir vecas, tumšas mājas izkārtojums kosmosā. Ir arī daudz šausmu komēdiju, piemēram, "*Shaun of the Dead*", kas pilnas ar rietumu šausmām, kā arī, piemēram, "*Near Dark*" un "*Resident Evil*" ietver zinātniskās fantastikas elementus, taču to var arī klasificēt kā datorspēļu filmu un tā tālāk. No tā ir skaidrs, ka

⁸⁶ Wicaksono, B. (2015). *Book review of novel Carrie by Stephen King*. Faculty of humanities Diponegoro University Semarang. P. 1. Retrieved from internet on 13.01.2020.

http://eprints.undip.ac.id/45260/2/Brian_Wicaksono_13020110141017_-_Book_Review_of_Novel_Carrie.pdf

⁸⁷ Karthick, B., R. (2015). *Gothicism and the undead an exploration of the vampire myth in fiction*. Bharathidasan University: Department of English and other Foreign Languages. P.22. Retrieved from internet on 24.03.2019.

<http://shodhganga.inflibnet.ac.in:8080/jspui/bitstream/10603/208576/6/chapter%20i.pdf>

⁸⁸ Cherry, B. (2009). *Horror*. P. 4

šausmu kino ilgmūžība, šausmu filmu apakšžanru un stilu milzīgā daudzveidība, lielais hibrīdu skaits un dažādie attīstītie nacionālie šausmu filmu cikli nozīmē, to, ka šausmu kino ir ārkārtīgi sarežģīts žanrs. Jebkurš mēģinājums radīt pilnīgu žanra pārskatu, kas aptvertu visus stilus visos vēsturiskajos un nacionālajos ciklos, kas parādījušies kopš kino pirmsākumiem, radītu ārkārtīgi garu un sarežģītu pārskatu.⁸⁹ Tas nozīmē, ka gandrīz nav iespējams sniegt īsu, visaptverošu žanra definīciju, kurā ietverti visi šausmu veidi, kas radušies visā tā ilgajā vēsturē. Atteikšanās no pārāk vispārināta vai reducējoša vispārēju konvenciju kopuma izslēgtu pārāk daudz filmu vai ciklu, kurus faktiski varētu uzskatīt par piederīgiem kategorijai "šausmas". No otras puses, mēģinot iekļaut katru vispārīgo īpašību, drīz radīsies pārlietu liela sarežģītība un iespējamās pretrunas. Vajadzīga ir drīzāk vispārīga, nevis konkrēta šausmu kino definīcija, jo šausmu žanra definīcijas atšķiras. Daudzi autori ir mēģinājuši radīt definīciju, kas spētu pilnībā atšķirt un nodalīt šausmas no līdzīga un tuva žanra - zinātniskās fantastikas un trillera. Tomēr viņi vienmēr saskārās ar grūtībām, jo atribūtus, kas attiecas uz vienu žanru, var atrast arī otrā. Raksturot šausmas, kā žanru, kas izsauc spriedzi adresātos, ir gandrīz neiespējami, jo arī zinātniskās fantastikas, trilleri, detektīvi un noziegumu stāsti rada neziņas sajūtu. Tas pats jāsaka par bailēm, emocijām vai asiņu parādīšanu, kas ir vēl viens šausmu radīšanas atribūts, bet atrodams arī citos minētajos žanros.⁹⁰ Kino pētniecībā savā ziņā ir ļoti svarīgi atšķirt dažādo filmu žanru daudzveidību kopā ar to daudzajām apakšnodaļām. Ļoti vērtīgi ir zināt arī par vēsturi, konvencijām un kāda konkrēta žanra spilgtākajiem piemēriem, jo tas filmu analīzei un vērtēšanai piešķir kritiskākus standartus.

91

Tomēr pirms šausmu kino tālākas apspriešanas ir lietderīgi iesaistīties pārskatos par to, ko parasti uzskata par šausmām, kaut arī ilgtermiņā mēs varētu vēlēties šādus pārskatus nolikt malā. Iesaistīšanās žanru teorijā šādā veidā ir paredzēts tikai kā plašs ievads šausmu kino un kā konteksts turpmākai diskusijai par noteiktām apakšpaaudzēm vai stiliem. Lai sāktu par šo diskutēt, ir lietderīgi apsvērt, kāpēc žanri ir tik svarīgi filmu industrijā un kāpēc tieši šausmu žanrs ir bijis tik izplatīts un populārs. Šausmas ir ļoti rentablas gan vispārizglītojošajām, gan neatkarīgajām, mazbudžeta vai kulta nozarēm. Daži piemēri ilustrē šausmu filmu ekonomisko nozīmi. "Eksorcists" (vadošā filma pagājušā gadsimta 70. gadu okultā kino galvenajā ciklā) ir

⁸⁹ Cherry, B. (2009). *Horror*. P. 8.

⁹⁰ Proházková, V. (2012). *The genre of horror*. American International Journal of Contemporary Research Vol. 2 No. 4. P. 132. Retrieved from internet on 24.03.2019.
http://www.ajcnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf

⁹¹ Manchel, F. (1990). *Film study: an analytical bibliography*. Vol. 1. London and Toronto: Associated University Press. 173.

viena no veiksmīgākajām šausmu filmām. Filma tika izgatavota par 12 miljoniem ASV dolāru. 1973. sākotnējā izlaišanas laikā no vietējās kases šī filma paņēma 193 miljonus dolāru. Ar vairākiem tās atkārtotiem izlaidumiem visā pasaulē tā ir iekasējusi vairāk nekā 441 miljonu dolāru.⁹² Protams, ir arī šausmu filmas, kas nav tik veiksmīgas attiecībā uz to ienākumiem, vai patiešām ir izgāzušās un ir izpelnījušās negatīvu kritiku, taču šis piemērs parāda to, ka šausmu filmas ir ienesīgas ekonomiskas vienības gan kino pētniecībai, gan neatkarīgiem filmu veidotājiem. Žanri pēc savas būtības ir arī galveno filmu industrijas pamatelementi, tās ir atsevišķas vienības, kuru produkcija un izstrāde tiek organizēta. Profesors Grānts (*Barry Keith Grant*) definē šausmu žanra filmas kā komerciālas spēlfilmās, kuras stāsta jau mums pazīstamus stāstus, izmantojot tos pašus varoņus un tās pašas situācijas. Pēc viņa teiktā, šādas filmas ir bijušas ārkārtīgi nozīmīgas, veidojot kino kā kultūras un ekonomikas institūcijas populāro izjūtu. Grānts uzskata, ka kino žanrs tādējādi tiek veidots, izmantojot rūpniecisko modeli, kura pamatā ir masveida produkcija. Ražošanas prakse mēdz būt vērsta uz specializācijām - studija, filmu veidotāji, efektu tehniķi un aktieri kļūst piesaistīti konkrētiem filmu veidiem. Rūpnieciskā procesa patēriņa beigās, skatītājiem ir raksturīgas īpašas gaumes un viņi vēlas redzēt filmas, par kurām viņi ir pārliecināti, ka viņiem tās patiks, tāpēc žanri ir kļuvuši par galveno pārdošanas punktu filmu mārketingā.⁹³ Tomēr šāda specializācija ražošanas prakses ziņā ir izplatīta visos žanros, un nav iemesla domāt, ka tikai šis iepriekšminētais būtu izskaidrojums šausmu filmu pastāvēšanai. Tā kā šausmu auditorijai ir liela auditorija, tas nav vienīgais žanrs, par kuru plašā sabiedrība ir ieinteresēta. Ražošanas un patēriņa konteksti ir galvenās iezīmes žanru attīstībā kopumā, nevis tikai vienā konkrētā žanrā. Tādēļ vajadzētu būt citiem specifiskākiem iemesliem, kas varētu palīdzēt izskaidrot, kāpēc šausmas kā viens no vairākiem populāriem žanriem, kas kļuvušas par būtisku ekonomisku vienību daudzām nacionālajām filmu industrijām, ir izdzīvojušas. Citi produktīvie un iemīļotie žanri ir kļuvuši vājāki un to popularitāte ir mazinājusies atbilstoši sabiedrības vēlmēm un kultūras tendencēm. Kādreiz labi iedibinātos žanrus (piemēram, vesternus un mūziklus) ir nācies aizstāt ar citiem (piemēram, asa sižeta filmām un pusaudžu komēdijām), kas labāk atbilst mūsdienu gaumei.⁹⁴ Krievu formālistu žanra attīstības teorija paskaidro, ka šāda veida nobīdes žanrā notiek, pieņemot vai kanonizējot jaunāko zaru, kas caur kādu jaunu māksliniecisko virzienu veicina procesu, kurā žanri tiek apstrīdēti un mainīti. Šajā līmenī šausmu ilgmūžību, protams, vienkārši izskaidro ar konceptuālo kategoriju

⁹² Cherry, B. (2009). *Horror*. P. 8.

⁹³ Turpat. 9. Lpp.

⁹⁴ Turpat. 10. Lpp.

māksliniecisko paplašināšanos. Ja šausmu kino ir mainīgu apakšžanru un ciklu kolekcija, jaunas formas var vienkārši pievienot tās kopumam. Daudz dažādās šausmu formas var arī apmierināt dažādu auditorijas segmentu gaumi un vēlmes, tādējādi palielinot piedāvāto šausmu filmu klāstu un kopumā palielinot auditoriju. Tie saturīgi risina mūsdienu problēmas un atspoguļo kultūras, sociālās vai politiskās tendences.⁹⁵

4.3 Šausmu žanra efekts un ietekme

Šausmu kino vienmēr ir izrādījies diezgan elastīgs un pielāgojams, dodot iespēju filmas veidotājiem viegli iekodēt mainīgās, sociāli kulturālās problēmas. Faktiski, tā kā šausmu kino centrā ir bailes, tādi jautājumi kā sociālais satricinājums, satraukums par dabas un cilvēku izraisītām katastrofām, konfliktiem, kariem, noziedzību un vardarbību - tas viss var veicināt žanra turpināšanu. Tā kā šausmu filmas iekļūst kultūras momentā, kodējot šī brīža satraukumu savos briesmu attēlojumos, notiek bezgalīga materiālu plūsma, lai iedvesmotu šausmu filmu veidotājus. Šausmas tādējādi ir žanrs, kas vienmēr ir gatavs pievērsties auditorijas bailēm, kuras veicina notikumi un bažas starptautiskā un nacionālā līmenī. Šādā veidā šausmu kino ir ārkārtīgi elastīgs un spēj viegli pielāgoties dažādiem kultūras pārmaiņu periodiem un atšķirībām starp valstu robežām. Tas var izskaidrot arī šausmu kino vēsturiskās formas, piemēram, 20. gadsimta 50. gadu zinātniskās fantastikas un šausmu hibrīdus (kas kodēja Aukstā kara opozīcijas politiku), uzšķērdēju filmu ciklu (kas atspoguļo sociālo politiku, sabiedrības slāni un sociālās atbildības izgāšanos) un postmodernās zombiju filmas (sociāla un politiska atsvešināšanās patērētāju sabiedrībā). Šādas filmas ļauj droši izlaist satraukumu un citas negatīvas emocijas pret pasauli vai sabiedrību, kurā tā dzīvo. Un, protams, šausmu kino var pārstāvēt arī pastāvošas personiskas bailes un fobijas un tādējādi rīkoties, lai stātos pretī vai atbrīvotu šīs bailes gan psiholoģiskā, gan sociālā līmenī. Tādējādi šausmu kino varam uzskatīt par cilvēka pamatvajadzību apmierināšanu - gan sabiedrībai, gan indivīdam. Tomēr, ja šausmu kino ir ideāli piemērots trauksmes problēmu risināšanai, fakts, ka tas atspoguļo šīs trauksmes kā drausmīgas vienības, kas izdara vardarbības aktus vai izjauc sabiedrisko kārtību, piesaista arī tabu statusu. Nākamais žanra ilgmūžības aspekts varētu būt saistīts ar faktu, ka šādu šausmu attēlojums sliktākajā gadījumā bieži tiek uzskatīts par bīstamu un labākajā gadījumā - nedaudz nožēlojamu. Šausmu kino "autsaidera" statuss lielākoties izriet no fakta, ka tas ir paredzēts, lai skatītājiem izraisītu negatīvas emocijas – kaut kas tāds, kas nomāc daudzus cilvēkus. Kaut arī tā skatītājiem patīk skatīties šausmu filmu un viņi izbauda to,

⁹⁵ Cherry, B. (2009). *Horror*. P. 11.

ka aizrautīgi baidās par kino vai viesistabas drošību, daudzi cilvēki tiek negatīvi ietekmēti vai uzskata, ka šādas filmas ir nepatīkamas.⁹⁶ Pastāv šausmu fani, kuriem patīk ekstrēmākie šausmu veidi. Šīs filmas bieži iegūst daudz negatīvas reklāmas - tas vēl vairāk pastiprina šausmu kino zemo kultūras stāvokli. Un, ja šausmu filmas neapzināti pievēršas bailēm no vardarbības, attēlojot vardarbības aktus vai tad nevar viegli novērtēt to, vai tie ietekmē skatītājus un veicina vardarbību sabiedrībā? Tas acīmredzami ir grūts jautājums, kas ir sasaistīts tāpat kā masu mediju efekts: vai šausmu filmas un citas vardarbīgas filmas tikai atspoguļo vardarbību sabiedrībā vai arī tās šo vardarbību izraisa? Ja šausmu filmas spēj izraisīt vardarbību sabiedrībā, tas ir tikai viens negatīvais efekts. Šausmu filmas spēj ietekmēt arī nervu sistēmu. Pēctraumatiskā stresa traucējumi rodas, kad cilvēks piedzīvo trauksmi un paniku, ja tas ir pieredzējis kādu traumatisku notikumu vai bijis tā aculiecinieks. Pēc drausmīga notikuma cilvēks izjūt bezpalīdzību un bailes. Šausmu filmas var radīt šo efektu, liekot auditorijai justies nervozai, it īpaši tad, ja varonis tiek vajāts vai vajāts izolētā, tumšā vietā. Emocijas, ko izjūt skatītāji, pēc filmas var izraisīt ciešanas, bezmiegu un asinsspiediena paaugstināšanos, īpaši nakts laikā. Pēc filmas skatītāji, kuri ir ļoti noraizējušies, var izvairīties no vietām, kas viņiem atgādina par filmu.⁹⁷ Lai kādi būtu šo debašu punkti, viss žanrs ir potenciāli sabojāts. Tāpēc tas ir nomelnots vai ignorēts, nekad nav bijis pilnībā pieņemams un pārvietots uz jomām ar mazu budžetu, neatkarīgu ražošanu - un pat tad, ja to parasti neatbalsta, tas turpina pastāvēt pat tad, kad tas ir izgājis no modes. Šausmas uzplaukst kā sava veida citādā kultūra, pateicoties to statusam - aizliegtais auglis. Šausmu kino ilgstošie panākumi tāpēc zināmā mērā ir atkarīgi no tā, vai tas joprojām ir tabu. Šādos veidos šausmu kino iegūst kultūras nemirstību tradicionālajā kino, kā kults. Plašākā tautas kultūrā šausmām ir arī spēcīgas un sen iedibinātas tradīcijas mākslas un izklaides jomā. Tas ir produktīvs un noturīgs žanrs televīzijā, literatūrā, komiksu grāmatās un teātrī. Šausmu romāni un noveles nu jau kādu laiku ir ārkārtīgi populārs literārais žanrs. Šausmas pēdējos gados ir bijušas arī nozīmīgs televīzijas drāmas veids, sākot ar *"Twilight zone"* un *"Quatermass"* seriālu pirmsākumiem un beidzot ar *"The X-Files"*, *"Buffy the Vampire Slayer"* un *"Supernatural"*. Ņemot vērā tā popularitāti šausmu kino tādējādi bieži vien tiek iepriekšpārdots.⁹⁸

⁹⁶ Cherry, B. (2009). *Horror*. P. 12.

⁹⁷ Park, M. (2016). *The aesthetics and psychology behind horror films*. Long Island University. P. 43. Retrieved from internet on 24.03.2019.

https://digitalcommons.liu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=post_honors_theses

⁹⁸ Cherry, B. (2009). *Horror*. P. 13.

5. METODOLOĢIJA

Lai realizētu maģistra darba mērķi, empīriskajam pētījumam kā pētījuma metodes tika izvēlētas kvalitatīvā kontentanalīze un naratīva analīze. Tā kā šis ir kvalitatīvs pētījums, tad tiek izvēlētas arī kvalitatīvās pētniecības metodes. Tiks strādāts ar izvēlētām šausmu kino klasikas filmām "Motorzāģa slaktiņš Teksasā", "Eksorcists" un "Kerija" un tiks analizēts šo šausmu filmu saturs, lai noteiktu to, vai izvēlētajās šausmu filmās parādās gotiskā romāna tradīcijas, kāda ir šo šausmu filmu naratīva struktūra un to, vai šajās filmās ir izmantoti specifiski naratīva struktūru veidojošie elementi. Šīs šausmu filmas darba autors izvēlējās tāpēc, ka šo filmu autori ir pasauleslaveni šausmu kino žanra pārstāvji. Šīs filmas visprecīzāk raksturo šausmu kino žanru, līdz ar to, pēc autora domām, ir vērtīgi analizēt tieši šīs filmas, jo mūsdienās šausmu kino žanrs bieži vien tiek sajaukts ar dažādiem citiem, iepriekš minētiem hibrīdžanriem – trilleriem, kuros tiek iekļautas gotikas iezīmes un dažādi tēli, kuri tiek pieminēti gotikā, piemēram, vampīri, zombiji un vilkači, taču šie žanri nebūt nav klasiskā šausmu kino piemēri.

5.1 Kontentanalīzes vēsture

Kontentanalīze nozīmē sistemātisku tekstu, attēlu un simbolisko materiālu lasīšanu, kura netiek saistīta ar autora vai lietotāja perspektīvu. Pēc Otrā pasaules kara, kontentanalīzes izmantošana izplatījās daudzās disciplīnās. Tas nenozīmē, ka kontentanalīze ir emigrējusi no masu komunikācijas. Patiesībā, pieejamo komunikāciju lielā masveidība turpināja piesaistīt zinātniekus, kuri uz tām skatījās no jaunas perspektīvas. Piemēram, Harolds Lasvels (*Harold Lasswell*) realizēja savu iepriekšējo ideju par pasaules uzmanības aptauju, plaša mēroga politisko simbolu pētījumā franču, vācu, britu, krievu elites preses redakcijās un politiskajās runās. Viņš vēlējās pārbaudīt hipotēzi, ka pasaules revolūcija kādu laiku bija nepārtraukti progresējusi. Komunikāciju zinātņu profesors Džordžs Gerbners (*George Gerbner*) un viņa kolēģi īstenoja Gerbnera ierosinājumu attīstīt kultūras rādītājus, gandrīz divas desmitgades analizējot vienas nedēļas laikā izdomātu televīzijas programmu, galvenokārt, lai izveidotu vardarbības profilus dažādiem tīkliem, izsekotu tendences un redzētu, kā dažādās grupas (piemēram, sievietes, bērni un veci cilvēki) tika attēlotas ASV televīzijā.⁹⁹

Antropologi, kuri sāka izmantot satura analīzes paņēmienus mītu, tautasdziesmu un mīklu izpētē, ir devuši lielu ieguldījumu kontentanalīzē, ieskaitot radniecības terminoloģijas

⁹⁹ Krippendorff, K. (2004). *Content analysis an introduction to its methodology*. UK: Sage Publications. P. 11.

komponenta analīzi. Etnogrāfijas iezīmes parādījās antropoloģijā. Lai arī etnogrāfi bieži mijiedarbojas ar saviem informatoriem tā, kā satura analītiķi nevar mijiedarboties ar autoriem vai lasītājiem, pēc tam, kad etnogrāfi apkopo savas piezīmes, viņi stipri sāk paļauties uz metodēm, kuras ir līdzīgas tām, kuras izmanto satura analītiķi. Vēsturnieki, protams, tiecās meklēt sistemātiskus vēstures dokumentu analīzes veidus, un drīz viņi kā piemērotu paņēmieni sāka izmantot kontentanalīzi. Sociālie zinātnieki arī atzina izglītojošo materiālu noderīgumu, kas jau sen bija pētniecības uzmanības centrā. Šādi materiāli ir bagātīgs datu avots par lasīšanas procesiem, kā arī par sabiedrības lielākajām politiskajām, attieksmes un vērtību tendencēm. Turklāt, literatūras zinātnieki sāka izmantot nesen pieejamos kontentanalīzes paņēmienus neparakstītu dokumentu autoru identificēšanas problēmai.¹⁰⁰

5.2 Kvalitatīvā kontentanalīze

Kvalitatīvās kontentanalīzes pētniekiem ir tendence atrasties hermeneitiskā lokā, izmantojot zināmo literatūru, lai kontekstualizētu savus lasītos tekstus, pārfrāzējot šo tekstu nozīmi, ņemot vērā pieņemto kontekstu, un kopā radītu pētniecības jautājumus un atbildes, sasaistot tās tos ar dotajiem tekstiem. Pētījuma jautājuma atkārtotas aktualizācijas, atkārtotas interpretācijas un atkārtotas definēšanas process turpinās, līdz tiek panākta kaut kāda apmierinoša interpretācija. Šīs interpretācijas pētījumu tradīcijas zinātnieki atzīst teksta interpretācijas atvērto un vienmēr provizorisko raksturu.¹⁰¹ Kvalitatīvie pētnieki mēdz piemērot citus kritērijus, nevis uzticamību un validāti pētījumu rezultātu pieņemšanā. Tomēr nav skaidrs, vai viņi ieņem šo nostāju, jo šādu interpretāciju intersubjektīvo pārbaudi ir ārkārtīgi grūti izpildīt, vai arī viņu piedāvātie kritēriji patiešām nav savietojami ar no tekstiem izrietošajiem secinājumiem. Ņemot vērā iepriekš minēto, teksta interpretācijas kvalitatīvās pieejas nevajadzētu uzskatīt par nesaderīgām ar kontentanalīzi. Vairāki skaidrojumi neaprobežojas tikai ar kvalitatīvu pētījumu. Satura analītiķi var izmantot dažādus kontekstus un uzdot vairākus pētniecības jautājumus. Pētnieku refleksīvā līdzdalība, ko sistemātiski ignorē naturālistiskajos pētījumos, kurus bieži atzīst par kvalitatīvu pētījumu, izpaužas apziņā, ka satura analītiķi veido kontekstus, atzīstot citu pasauli, veicot savus pētniecības jautājumu un analītisko konstrukciju pieņemšanu, pamatojoties uz pieejamo literatūru vai iepriekšējām zināšanām par dotā teksta kontekstiem.¹⁰²

¹⁰⁰ Krippendorff, K. (2004). *Content analysis an introduction to its methodology*. P. 12.

¹⁰¹ Turpat. 88. Lpp.

¹⁰² Turpat. 89. Lpp.

Šī pētījuma projekta metodiskajiem komponentiem ir nepieciešamas zināšanas par vizuālo kontentanalīzi. Pēc sociologa Luka Pauvela (*Luc Pauwels*) teiktā, vizuālās socioloģijas un antropoloģijas jomā ir arvien vairāk skeptiķu un entuziastu. Tomēr, viņš arī paziņo, ka vairums sociālo zinātņu pilnībā neapzinās potenciālo ieskatu sabiedrībā, ko var iegūt, novērojot, analizējot un teoretizējot tās vizuālās izpausmes. Sociologs ir mēģinājis izveidot integrētu pārskatu un konceptuālu sistēmu vizuālajiem pētījumiem ar nodaļu "Integrētā sistēma vizuālajiem sociālajiem pētījumiem" savā grāmatā "*The sage handbook of visual research methods*". Šajā nodaļā autors apgalvo, ka šāda konceptuāla ietvara trūkst un ka vairums nozares autoru aprobežojas tikai ar dažu pastāvošo paņēmieni, režīmu un prezentācijas formātu apspriešanu. Pauvels to sasniedz, veidojot savu struktūru, balstoties uz trīs galvenajām tēmām. Tās ir vizuālo materiālu izcelsme un raksturs, pētniecības fokuss un dizains, kā arī formāts un mērķis.¹⁰³

Strauji augot multivides informācijai, uz saturu vērstu video analīzei, indeksēšanai un attēlošanai pēdējos gados tiek pievērsta arvien lielāka uzmanība. Tādās jomās kā izplatītās multimediju sistēmās, digitālās video bibliotēkās, tālmācība un izklaidē ir parādījušās daudzas lietotnes. Uz saturu balstītas video analīzes mērķis ir iegūt sākotnējā video satura strukturētu organizāciju un izprast tā iegūto semantiku, kā to dara cilvēki. Uz saturu balstīta video indeksēšana ir uzdevums marķēt semantiskās video vienības, kas iegūtas satura analīzē, lai nodrošinātu ērtu un efektīvu satura izguvi.¹⁰⁴

Kontentanalīzei autors izvirza sekojošus kritērijus:

1. Norises vieta
2. Fons un noskaņa
3. Skaņa un mūzika
4. Noslēpumaina atmosfēra
5. Senais pareģojums, leģenda
6. Sapņu klātbūtne, esamība
7. Pārdabisku notikumu klātbūtne
8. Sakāpinātas emocijas
9. Briesmām pakļauta sievietē
10. Bīstama vīrieša tēla ietekme

¹⁰³ Hansen, E. (2017). *The right wing and instagram: a visual content analysis of female depiction*. University of Glasgow. P. 27. Retrieved from internet on 17.02.2020. <https://is.cuni.cz/webapps/zpp/download/120279136>

¹⁰⁴ Li, Y., Narayanan, S., Jay Kuo, C. (2003). *Movie content analysis, indexing and skimming via multimodal information*. New York: Springer Science+Business Media. P. 1.

11. Briesmoņu vai citu pārdabisku tēlu klātbūtne
12. Izmantoto tuvplānu nozīme
13. Izmantotie simboli
14. Izmantotās metonīmijas

5.3 Naratīva analīze

Naratīva analīze humanitārajās zinātnēs attiecas uz pieeju grupām, dažādu veidu tekstiem, kuriem ir kopīga stāstu forma. Tā kā valstis un valdības konstruē vēlamus stāstījumus par vēsturi, tāpat arī to dara sociālās kustības, organizācijas, zinātnieki, citi profesionāļi, etniskās/rasu grupas un indivīdi savos stāstos par pieredzi. Tas, kas šādus atšķirīgus tekstus padara par naratīvu, ir secība un sekas: konkrētai auditorijai notikumi tiek atlasīti, organizēti, savienoti un novērtēti kā nozīmīgi. Stāstu autori interpretē pasauli un pieredzi tajā. Viņi dažreiz rada morāles pasakas par to kādai jābūt pasaulei. Stāstījumi atspoguļo daudzstāvu zināšanu un saziņas veidus. Pētnieku vidū personiskā stāstījuma definīcijas ir ļoti atšķirīgas, bieži saistītas ar disciplīnu.

Sociālajā vēsturē un antropoloģijā, naratīvs var attiekties uz visu dzīvesstāstu, kas augs no interviju, novērojumu un dokumentu pavedieniem. Sociolingvistikā un citās jomās naratīva jēdziens ir ierobežots, atsaucoties uz īsiem, lokāli specifiskiem stāstiem, kas sakārtoti ap varoņiem, iestatījumu un sižetu. Citā tradīcijā (plaši izplatīta psiholoģijā un socioloģijā) personīgais stāstījums aptver garas sarunu sadaļas - izvērstu dzīves pārskatu kontekstā, kas veidojas vienas vai vairāku interviju laikā. Pastāv vairākas naratīva tipoloģijas. Tipoloģijai nav jābūt hierarhiskai vai novērtējošai. Praksē var kombinēt dažādas pieejas, tās nav savstarpēji izslēdzošas, un tāpat kā visās tipoloģijās, robežas ir izplūdušas.¹⁰⁵

Naratīvs ir strukturālistu naratoloģijas otrais līmenis. Šis līmenis vairs neattiecas uz abstraktu secību loģiku, bet gan uz konkrētu notikumu pasniegšanas veidu lasītājam. Naratīva analīze sastāv no trim galvenajām daļām: laika, raksturojuma un fokusa. Strukturālisms analizē laiku, izpētot saistību starp stāsta laiku un stāstījuma laiku. Pirmā no šīm divām dimensijām balstās uz secīgu lasīšanu, lai noteiktu, cik ilgi darbība vai notikums ilgst stāstījuma līmenī.¹⁰⁶

Mēģinot noteikt ilgumu, galvenā laika definīcija ir stāstīšanas laika definīcija. Kā mēra laiku, ko stāstījums velta notikumam? Vai tas ir laiks, kas vajadzīgs, lai aprakstītu notikumu vai

¹⁰⁵ Riessman, K. C. (2005). *Narrative analysis*. UK: University of Huddersfield Repository. P.1. Retrieved from internet on 17.02.2020. http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/4920/2/Chapter_1_-_Catherine_Kohler_Riessman.pdf

¹⁰⁶ Herman, L., Vervaeck, B. (2001). *Handbook of narrative analysis*. UK: University of Nebraska Press. P. 60.

lasītu par to? Parasti lasīšanas laiks darbojas kā norma, taču šis ātrums acīmredzami atšķiras no lasītāja līdz lasītājam. Turklāt strukturālisti izmanto tīri kvantitatīvu elementu, lappušu skaitu.

Iekļauties četrdesmit lappusēs, lai aprakstītu vienu minūti, tas nozīmē palēnināšanos. Savukārt vienā lappusē, lai aprakstīt gadu, tas nozīmē paātrinājumu. Laiks tiek samazināts līdz vietai, precīzāk: "vietas apjoms tekstā, kas nepieciešams katram notikumam". Samazinot laika attīstību līdz noteiktam lappušu skaitam, laikam tiek atņemta tā dinamika. Tas ir saistīts ar jau pieminēto strukturālistu telpiskuma pieeju.¹⁰⁷

Secību nosaka, pamatojoties uz saistību starp lineāro hronoloģiju stāstā un notikumu secību naratīvā. Ja nav iespējams rekonstruēt stāsta notikumus un sakārtot tos skaidrā hronoloģijā, stāstījuma secību tekstā nevar novērtēt, izmantojot strukturālisma metodi. Ja ir iespējams labi sakārtot notikumus sižeta līmenī, piemēram, secībā no viena līdz pieciem, tad var redzēt, kā stāstījums sarežģī šo kārtību, piemēram, četrās, divās, piecās, vienā, trīs secībās. Secība tiek norādīta, atsaucoties uz trim kategorijām: virzienu, attālumu un sasniedzamību. Specifikācija vienmēr ir atkarīga no skaidra primārā stāstījuma. Šis primārais stāstījums funkcionē kā norma vai telpiskā izteiksmē, kā pasākuma atrašanās vietas laika mēraukla. Primārais stāstījums nav tas pats, kas stāsts, jo tas ir redzams tekstā un ne vienmēr satur visus pēdējā notikumus. Tomēr primārais stāstījums rada tādu pašu problēmu kā stāsts. Ja romāns neļauj lasītājam noteikt savu galveno naratīvu, tad par secību var aizmirst pavisam. Ar šo metodi nevar tuvināties tekstam, kas aizrauj ar asociācijām.¹⁰⁸

5.4 Tradicionālā naratīva struktūra

Naratīva attīstības vēsturē tas, ko šobrīd uzskata par klasisko vai tradicionālo naratīva struktūru (kuru bieži apzīmē ar "Aristoteļa arku") - notikumu virkne ar sākumu, vidu un beigām, kas sastāv no ievada, kulminācijas un atrisinājuma, ir bijusi dominējošā struktūra nevis jau kopš klasiskajiem laikiem, bet tikai kopš deviņpadsmitā gadsimta vidus. Naratīvā struktūra, kas veidojusies kopš Homēra laikiem to savstarpējā saikne un kadru struktūra, kas formālajiem sākumiem un galiem, kā arī grafikiem piešķir mazāk uzsvērtu secību, ir noturīgāka un daudz vairāk sasaistās ar cilvēku dzīves procesiem.¹⁰⁹ Naratīvs norāda veidu, kādā notikumi stāstā tiek stāstīti. Nelineārs stāstījums ir stāstīšanas paņēmiens, kas stāsta notikumus atspoguļo ārpus

¹⁰⁷ Herman, L., Vervaeck, B. (2001). *Handbook of narrative analysis*. UK: University of Nebraska Press. P. 60.

¹⁰⁸ Turpat. 64. Lpp.

¹⁰⁹ Madej, S. K. (2008). "Traditional narrative structure" Edinburgh, Scotland. Narrative in Interactive Learning Environments. P. 2. Retrieved from internet on 17.02.2020.

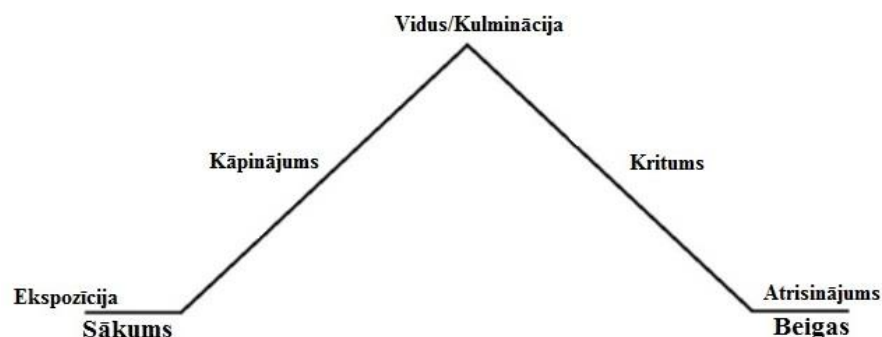
https://www.academia.edu/3201848/_Traditional_Narrative_Structure_not_traditional_so_why_the_norm

hronoloģiskas secības tā, ka attiecības starp tēmām neatbilst sākotnējai cēloņsakarību secībai. Piemēram, stāstījums var neņemt vērā informāciju, lai saglabātu noslēpuma sajūtu, uzturētu augstu spriedzi un ieinteresētu auditoriju. Galu galā stāstījums var atgriezties stāsta sākumā, atbrīvojot spriedzi. Šādas nelineāras stāstīšanas metodes tiek plaši izmantotas dažādu veidu stāstīšanas žanros, ieskaitot literatūru, teātri, filmas, romānus, kā arī hipertekstus un citus ar datoru saistītus materiālus, piemēram, videospēles.¹¹⁰ Lineārais naratīvs ir tradicionāls stāstījuma veids, kurā notikumu secība tiek stāstīta no sākuma līdz beigām, bez izmaiņām vai iespējamības, ka skatītājs var izmainīt to, kā stāsts izvērsas, vai kāds ir stāsta nobeigums. Datorspēlēs parasti tiek izmantoti lineāri naratīvi, lai gan stāsta struktūra ir sadalīta interaktīvās daļās - līmeņos un scenogrāfijās. Pat ja spēlētājam spēles laikā ir zināma līmeņa kontrole, vienīgais iznākums ir kāda mērķa veiksmīga izpildīšana vai neveiksme, un tādā gadījumā lietotājam ir jāmēģina vēlreiz. (Parasti nogalinot visus ienaidniekus kādā apgabalā vai pašam mirstot, mēģināt iziet līmeni no jauna) Visi lietotāji piedzīvo vienu un to pašu stāstu, un katrs lietotājs piedzīvos to pašu stāstu secīgu sesiju laikā.¹¹¹

Astoņpadsmitajā un deviņpadsmitajā gadsimtā, attīstoties romānam kā žanram, sižets tika uzskatīts par dominējošu stāstījuma struktūrā. 1863. gadā vācu rakstnieks Gustavs Freitāgs (*Gustav Freytag*) savā grāmatā "*Die Technik des Dramas*" piedāvāja klasiskās piecu aktu dramaturģiskās traģēdijas analīzi. Viņš ierosināja dramatiskās struktūras modeli, kas izmantoja Aristoteļa skatījumu uz sākuma, vidus un beigu nepārtrauktību un balstījās uz dramaturģijas piecu aktu funkciju. Aristoteļa un Freitāga teoriju apvienojums strukturālā modelī izrādījās noderīgs diskusijās un kritikā par visiem stāstījuma žanriem un arvien vairāk kļuva par konvenciju ne tikai drāmai, bet arī komēdijām, īsiem stāstiem un romāniem.

¹¹⁰ Kim, N., Bach, B., Im, H., Schriber, S., Gross, M., Pfister, H. (2018). *Visualizing nonlinear narratives with story curves*. Edinburgh Research Explorer. P.1. Retrieved from internet on 21.04.2020. https://www.research.ed.ac.uk/portal/files/45220909/2018_StoryCurve_InfoVis.pdf

¹¹¹ Riedl, M., Young, M. (2005). *From linear story generation to branching story graphs*. University of Southern California. P.1 Retrieved from internet on 21.04.2020 <https://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/riedl-aiide05.pdf>



5.1. att. Tradicionālā naratīva struktūra. Mūsdienās pazīstama kā Aristoteļa arka un Freitāga trijstūris

Ja šāda struktūra tiek pieņemta kā norma, tas nozīmē, ka visam stāstījumam ir nepieciešama pieaugoša spriedze un kulminācija. Tas patiesībā notiek tikai dažu veidu stāstījumos. Atšķirīgās struktūras nostādnes, kas izmantotas stāstījuma vēsturē, piemēram, epizodiski, savstarpēji saistīti kadri, kā arī modernisma un postmodernisma eksperimenti, tajā nav atspoguļoti jau kopš šī modeļa pirmsākumiem, tomēr tas tiek uztverts kā norma.¹¹²

Deviņpadsmitā gadsimta kritiķi Freitāga modeli ar uzsvāru uz sižetu uzskatīja par noderīgu literatūras analīzei. Obligātās izglītības pieaugums radīja vajadzību pēc literārajiem standartiem, kurus varēja viegli pieņemt mūsdienu mācību programmā. Industrializācijas un institucionālizācijas laikā nepieciešamība pēc kritiskā standarta mudināja izmantot pieejamu modeli. Kopš tā laika šī struktūra tikusi pārveidota un tiek turēta kā norma. Psiholoģiskās ievirzes stāstījuma struktūras analīzē ir pieņēmušas vairākas stratēģijas no literārās kritikas jomas. Šādu stratēģiju pamatā ir stāstījuma tipoloģijas apsvērumi, stāstījuma virzība un stāstījuma saliedētība.

Četru galveno stāstījumu veidu iecienītā tipoloģija ietver romantiku, traģēdiju un satīru. Stāstījuma gaita norāda uz sižeta attīstību. Progresīvā stāstījumā stāsts virzās vienmērīgi uz priekšu veidojot augšupejošu līkni. Regresīvā stāstījumā stāstam piemīt pasliktināšanās vai pagrimuma gaita. Stabīlā stāstījumā sižets ir vienmērīgs un grafiks nemainās. Trešā analītiskā stratēģija attiecas uz stāstījuma saskaņotību. Labi konstruēta stāstījuma elementos ietilpst stāsts (vai notiekošais sižets), skaidri definēts mērķis, notikumu virkne, kas virzās uz šo mērķi, kā arī secību un cēloņsakarību attiecības starp šiem notikumiem.¹¹³

¹¹² Madej, S. K. (2008). "Traditional narrative structure" Edinburgh, Scotland. Narrative in Interactive Learning Environments. P. 3. Retrieved from internet on 17.02.2020.

https://www.academia.edu/3201848/_Traditional_Narrative_Structure_not_traditional_so_why_the_norm

¹¹³ Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis, and interpretation*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications Inc. P. 89

6. EMPĪRISKĀ DAĻA

6.1 Filmas "Kerija" kontentanalīze

Filmas norise galvenokārt notiek divās vietās. Daļa sižeta notiek skolā, kur stāsta varonei Kerijai nākas saskarties ar emocionālo vardarbību, savukārt daļu no filmas Kerija pavada savā privātmājā kopā ar savu māti, kur arī Kerija piedzīvo emocionālo vardarbību. Māja ir veca un izskatās pamesta. Ja sižetā netiktu parādīts, ka šajā mājā kāds dzīvo, būtu grūti uztvert domu, ka šajā mājā ir iemītnieki. Kadrējums un kameras leņķis ir izvēlēts tā, lai arī šajā kadrā būtu redzama zīme "For sale", respektīvi, šī māja tiek pārdota. Tieši šis rada pastiprinātu iespaidu par to, ka šī māja varētu būt pamesta un neapdzīvota. Šeit parādās vecas un pamestas savrupmājas iezīmes. Tiek izmantots pietuvinājums, kurā var redzēt, ka Kerija pienāk pie loga, līdz ar to atklājas tas, ka šī māja, tomēr ir apdzīvota. Privātmāja tiek parādīta tumsā. Ārā ir vēls vakars, māja ir tumša, taču dažos logos deg gaisma. Tumšā un noslēpumainā atmosfēra rada satraukumu un veicina baiļu sajūtu. Šo sajūtu pastiprina filmā izmantotie elementi, māja ir tumša, un to pavada sveču gaisma. Tieši sveču gaisma rada šo tumšo un drūmo atmosfēru, kas ir viena no galvenajām gotikas romāna iezīmēm. Skaņas efekti un mūzika rada divpusēju iespaidu. Filmas sākumā, ainās, kur visa norise notiek sievietes ģērbtuvēs, skan mierīga mūzika, kura izraisa pat pozitīvas un priecīgas emocijas. Filmas skatītājs dzirdot šo mūziku var nesaprast, ka šī ir šausmu filma, jo klavieru un flautas skaņas liek domāt, ka šī būs kāda mākslas filma vai romantiska drāma. Taču sižetam turpinoties, izmantotie skaņas efekti un mūzika nomainās uz pavisam savādāku toni. Šī mūzika ir noslēpumaina un rada baisu noskaņu. Atsevišķās ainās dzirdamas ērģeļu skaņas, kas pavisam noteikti rada iespaidu par gotikas elementu klātbūtni. Ērģeles ir viena no klasiskās gotikas sastāvdaļām, jo arī daudzās gotikas katedrālēs ir ērģeles un ērģeļu mūzika tiek dēvēta par gotisko mūziku. Ainā, kurā Kerija lūkojas spogulī un saplēš to, dzirdamas ļoti spalgas skaņas, kuras skatītājā iedveš bailes un izraisa emocionālā stāvokļa maiņu. Savukārt tam seko aina, kurā notiek sporta nodarbība un izvēlēta fona mūzika krasi atšķiras. Tā rada pozitīvu noskaņu un novērš skatītāja uzmanību no briesmām un bailēm, taču jau nākamajās ainās atkal dzirdamas spalgas skaņas, augstas notiks, kuras rada baisu noskaņu. Neilgi pēc tā seko aina, kurā viena no stāsta varonēm ar savu mīļoto puisi atrodas automašīnā. Šo romantisko ainu pavada lēna un romantiska mūzika, kas rada romantisku atmosfēru un viennozīmīgi ir saprotams, ka abu varoņu starpā valda romantika un kaisle. Parādoties šai, ainai un mūzikai var spriest, ka arī šeit ir redzama gotikas iezīme, jo romantika ir viena no gotiskā romāna tradīcijām. Līdz pat filmas beigām nav pamanāma konkrētu sapņu vai pareģojumu klātbūtne. Šajā filmā netiek pieminēta nekāda leģenda

vai nostāsts par māju, kurā Kerija dzīvo, kā arī galvenā varone netiek attēlota miegā. Filma nesatur ainas, kurās varone redz vīzijas un pareģojumus. Savukārt filmas noslēgumā ir pamanāma būtiska detaļa. Tiek attēlota aina, kurā viena no varonēm dodas uz Kerijas kapu, lai uz kapa noliktu ziedus. Kad varone noliek ziedus, notiek kaut kas šausminošs. Atskan kliegzieni un kārtējo reizi parādās sakāpinātas emocijas. Izrādās, ka šī varone redzēja murgu un satraukta, pamodās no šī briesmīga sapņa. Šeit parādās sapņu klātbūtne, kas tiek kombinēta ar sakāpinātām emocijām. Filmā "Kerija" viennozīmīgi ir saskatāma pārdabisku notikumu klātbūtne, jo būtībā šis ir filmas galvenais stāsts. Galvenajai varonei Kerijai piemīt pārdabiskas spējas, tā ir telekinēze. Kerija ar domu spēku spēj pārvietot dažādus priekšmetus vai ķermeņus. Tas notiek brīžos, kad Kerija ir satraukta jeb emocionāli nestabila. Brīžos kad tā tiek pazemota vai uztraucas, priekšmeti pārvietojās paši no sevis. Vienā no ainām ir redzams kā Kerija dusmu uzplūdā tikai ar prāta palīdzību saplēš spoguļi, savukārt citās ainās redzams kā tā spēj aizcirst logus, pat pagrūst cilvēkus, ieskaitot savu māti. Kulminācijas brīdī, kad Kerija ballē tiek pazemota, tā pārvieto arī ļoti smagus priekšmetus. Filmas noslēgumā, kad Kerijai draud briesmas, viņa izmanto savas pārdabiskās spējas, lai izglābtos no mātes, kura vēlas Keriju nonāvēt. Šīs pārdabiskās spējas ir neatņemama šīs šausmu filmas sastāvdaļa, kā arī pārdabisku spēju parādīšanās ir nozīmīga gotikas romāna tradīcija. Filmā acīmredzami tiek parādītas sakāpinātas emocijas. Tās ir redzamas vairākās ainās. Galvenā varone ir pakļauta briesmām un emocionālam teroram. Jau filmas sākumā, kad Kerija pārnāk no skolas un viņas māte ir uzzinājusi par to, ka Kerija kļūst par sievieti un piedzīvo savā ķermenī pārmaiņas, māte liek viņai skaitīt lūgšanas un vēlāk iesprosto to skapī. Kerijai sāp, viņa ir pārbijusies un kliez, cik vien spēj, lūdzot māti, lai tā attaisa pieliekamā durvis un atbrīvo viņu. Šīs sakāpinātās emocijas ir novērojamas visas filmas gaitā, taču tās nav attiecināmas tikai uz galveno varoni Keriju. Spilgts sakāpinātu emociju piemērs ir filmas beigās, kad Kerija ballē tiek pazemota un viņa pielieto savas telekinēzes spējas, lai atriebtos tiem, kuri par viņu smejas. Sākas panika un haoss. Cilvēki cenšas izglābties un vēlas glābt savu dzīvību. Tie trīc no bailēm, kliez, raud un cenšas bēgt. Vēl viena no gotikas romāna tradīcijām dominē šajā filmā. Filmas beigās parādās vēl viena svarīga gotiskā romāna tradīcija – briesmām pakļauta sieviete. Kad šķiet, ka šis stāsts jau gandrīz ir beidzies, tad beigās notiek saasinājums, kurā Kerijas apsēstā māte vēlas nogalināt Keriju un viņu sadur. Ja līdz šim stāstā Kerija tika pakļauta tikai emocionālām ciešanām un briesmām, tad beigās Kerija tika pakļauta arī nāvējošām briesmām, jo tās dzīvība tika apdraudēta. Neskatoties uz to, ka Kerijai izdevās izglābties, jo viņa izmanto savas telekinēzes spējas, lai izdzīvotu, pēc mātes nāves viņa vairs nespēj šīs spējas

kontrolēt, kā rezultātā tiek aprakta zem mājas drupām. Filmā nav saskatāma bīstama vīrieša tēla ietekme. Tieši pretēji tam kā bīstams tēls tiek attēlota Kerijas māte, kura ir apsēsta ar reliģiju. Viena no būtiskām lietām ir briesmoņu vai kādu citu parādību klātbūtne filmā. Skatoties šo filmu šķiet, ka šī filma ir diezgan reālistiska un nekāda briesmoņu, vampīru vai zombiju klātbūtne nav sastopama, taču filmas beigās viss mainās. Jau iepriekš minētajā ainā, kad uz Kerijas kapa viena no varonēm noliek ziedus, šausminošais notikums ir tas, ka no kapa izlaužas asiņaina cilvēka roka un saķer varoni. Rodas iespaids, ka Kerija tomēr ir augšāmcēlusies no mirušajiem un pārtapusi par tā saucamo dzīvo mironi jeb zombiju. Šī ir klasiska gotiskā romāna tradīcija, jo tieši vampīru, zombiju vai kādu citu briesmoņu klātbūtne atbilst gotiskā romāna žanram. Filmā izmantoti daudzi tuvplāni, kuru galvenais uzdevums pēc autora domām ir uzsvērt sakāpinātās emocijas, likt lielu uzsvaru uz bailēm un teroru, kā arī iedvest skatītājā bailes un neomulības sajūtu. Taču tas nav vienīgais iemesls, kāpēc šie tuvplāni tiek izmantoti, jo tuvplāniem ir arī mākslinieciska nozīme. Filmā sākumā varone Kerija mazgājās dušās, un tiek izmantoti vairāki tuvplāni, lai parādītu sievietes ķermeni. Šie tuvplāni nebūt nav pornogrāfiska rakstura, tiek parādītas atsevišķas ķermeņa daļas, pēc kurām var spriest, ka autors vēlējas parādīt to, cik skaists ir sievietes ķermenis. Nav noslēpums, ka kails ķermenis bieži vien tiek parādīts arī glezniecībā, kā arī tēlniecībā. Tiek veidotas dažādas skulptūras un gleznas. Arī šeit Kerijas kailā ķermeņa tuvplāni pilda mākslas funkciju. Savukārt pēc brīža, kad meitenes par Keriju ņirgājas un to apsmej, iejaucas sporta skolotāja, kura cenšas Keriju nomierināt. Arī šeit tiek izmantots tuvplāns un ir pievilktas Kerijas seja, kurā atspoguļo viņas emocijas paniku, bailes, satraukumu un izmisumu. Attiecīgi tuvplāns tiek izmantots, lai pievērstu uzmanību konkrētiem notikumiem un tos padarītu spilgtākus. Ainā, kurā Kerija atrodas pie skolas vadības tuvplānā tiek pievilktas pelnu trauks, kurš Kerijas telekinēzes iespaidā sāk kustēties. Kadrā konkrēti tiek uzsvērtas Kerijas pārdabiskās spējas kā arī, tad kad pelnu trauks sāk kustēties un pārsprāgst, blakus sēdētājos rodas izbrīns un šoks par to kas notika. Ļoti nozīmīgs tuvplāns ir attēlots filmas beigās, kad Kerija ballē tiek pazemota un aplieta ar asinīm visu skatītāju priekšā. Tuvplānā pievilktas Kerijas asiņainās rokas un seja, paveras diezgan briesmīgs skats. Liels uzsvars atkal tiek likts uz emocijām, tuvumā tiek parādītas Kerijas ciešanas, sāpes un emocionālais terors. Kadrējums neparāda Kerijas seju pilnībā, tikai atvērtu un kliecdošu muti un rokas. Šo ainu var interpretēt dažādi. Ja kāds skatītājs ieraudzītu tikai šo filmas kadru, ļoti iespējams, ka skatītājs interpretētu to tā, ka Kerija izskatās ievainota un mirst. Asinis plūst pāri visam ķermenim, rodas iespaids, ka Kerija ir sašauta vai sadurta. Šis tuvplāns rada šausmu un baiļu sajūtu. Filmā beigās arī tiek izmantoti vairāki

tuvplāni. Viens būtisks tuvplāns ir, kad Kerija dodas uz vannasistabu noskalot asinis un aiz durvīm ir paslēpusies viņas māte. Kerija ielien vannā, un vēlas palaist tekošu ūdeni, tieši tajā mirklī tiek pietuvinātas Kerijas asiņainās rokas. Šis tuvplāns varētu šķist nenozīmīgs, taču jāvērš uzmanība uz to, ka gan filmas sākumā, gan filmas beigās Kerijas rokas ir notraipītas ar asinīm. Filmas sākumā Kerijas māte nosodīju viņu par to, ka Kerija ir kļuvusi par sievieti un ka tas ir viens no Dieva lāstiem un grēks – mūžīgā asiņošana. Redzot to, ka nu jau atkal Kerijas rokas ir notraipītas ar asinīm var spriest to, ka šis, ir kārtējais grēks, un Kerija ir jāsoda. Ne velti ainā pirms Kerija ieiet vannas istabā ir redzama aiz durvīm paslēpusies māte un sakombinējot šos elementus kopā, redzot asiņaino un grēcīgo roku, tuvplānu var spriest par to, ka tālāk tam sekos Kerijas slepkavība vai nāve, kas arī ir viena no gotiskā romāna tradīcijām. Viens no nozīmīgiem tuvplāniem visbeidzot ir kadrs pašās filmas beigās, kurā viena no varonēm pamostas no iepriekš pieminētā sapņa un ir histēriskā stāvoklī. Acīmredzams uzsvars likts uz to, ka pēc visa piedzīvotā skolas ballē, šai stāsta varonei ir stipri pārdzīvojumi un ir stipri ietekmēta viņas mentālā veselība. Viņas sejā ir redzamas šausmas un bailes. Arī filmas noslēdzas ar drūmu noskaņu un baisu mūziku. Varonei šķiet, ka viņai draud briesmas, kā arī viņa redz halucinācijas un domā, ka tā kas viņu tur nav viņas māte, bet gan Kerijas asiņainā roka. Arī šajā tuvplānā parādās iezīme par briesmām pakļautu sievieti.

Liela nozīme filmā ir arī simbolikai. Filma plaši ietver sevī reliģiskos elementus tādas lietas kā, sveces, krustus, kā arī daudzviet ir redzama Bībele. Filmā attēlotas divas sabiedrībā aktuālas tēmas reliģija un attiecības ģimenē, jeb mātes un meitas attiecības. Mātes un meitai ir tuvas, taču ļoti saspīlētas un neparastas attiecības dēļ mātes reliģiskajiem uzskatiem, apsēstību ar Dievu, kā arī iespējamo plānprātību. Kerijas māte visu uzskata par grēku un tādā veidā ir audzinājusi meitu sakot, ka viss ir grēks un visi ir grēcinieki. Skapī, kurā parasti tiek iesprostota Kerija, lai skaitītu lūgšanas, atrodas kaut kas līdzīgs altārim, pie kura atrodas figūra, kura ļoti atgādina Jēzu Kristu. Abas rokas ir pienaglotas pie koka pamatnes krucifiksa pozā, taču nav novērojams ērkšķu vainags, un pašā ķermenī ir sadurti vēl daudzi asi priekšmeti. Šķiet, ka šis ir pavisam vienkāršs simbols, taču filmas beigās rodas skaidrība, kāpēc šim objektam ir pievērsta tik liela uzmanība, kā arī kāpēc šī figūra vairākkārt parādās tuvplānā. Kad Kerijas māte cenšas izdarīt Kerijas slepkavību ir skaidrs, ka ainas ir izkārtotas tā, it kā Kerijas māte censtos veikt sātana izdzīšanas rituālu, tādējādi nogalinot savu meitu. Jau iepriekšējās ainās Kerijas māte minēja to, ka viņā ir iemiesojies sātans, tieši tāpēc viņai piemīt telekinēzes spējas. Arī dēmona un ļauno garu izdzīšana ir būtiska gotiskā romāna tradīcija. Kad Kerija izmanto savas telekinēzes

spējas, var saprast, ka šī Jēzus Kristus figūra ir ne tikai kā reliģijas simbols, bet gan pavediens par mātes nāvi, kuru varēja saskatīt jau filmas sākumā. Kerijas māte tiek nomētāta ar asiem priekšmetiem un mirst tieši tādā pašā pozā, kāda ir šī figūriņa. Kad Kerija atbrīvo savu māti no asajiem priekšmetiem, kadrā, kurā redzama Kerija, māte un Jēzus figūra, var saskatīt to, ka arī šai figūrai mati ir ļoti līdzīgi Kerijas mātes matiem, pēc kā var spriest, ka šis ir apslēpts Kerijas mātes attēlojums. Pēc šāda iznākuma var spriest to, ka Kerijas māte visus uzskatīja par grēciniekiem, bet beigās pati tika sodīta un sista krustā. Ja Jēzus Kristus mira cilvēku grēku dēļ, tad arī Kerijas mātei tika sodīta un nomira savu grēku dēļ. To arī parāda šīs figūras pakāpeniskais tuvplāns kas arī noslēdz šo šausmīgo nobeigumu, kurā Kerija tiek aprakta dzīva. Jāpiebilst tas, ka iepriekš minētie krusti izmantoti ne tikai, lai parādītu reliģijas esamību, bet arī to ka krustus izmanto kapsētās. Neskatoties uz to, ka Kerija tiek apglabāta vietā, kurā sabruka māja, filmas beigās tiek attēlots kaps, no kura, jau kā iepriekš minēts, izlaužas Kerijas roka. Tā kā zombiji galvenokārt augšāmceļas no kapa, kapi un kapsēta arī ir būtiska gotiskā romāna tradīcija. Filmā izmantotas vairākas metonīmijas. Viena no visbiežāk izmantotajām metonīmijām ir jau iepriekš minētie skaņas efekti: nopūšanās, vaidi, kā arī citi dīvaini un spocīgi skaņas efekti. Filmā arī ir ļoti uzsvērtas un pamanāmas stipras lietusgāzes, kas ir būtiska sastāvdaļa, jo arī tas rada baidīgu un drūmo noskaņu. To papildina arī zibens un stiprā vēja klātbūtne. Pasliktinātie laikapstākļi ir viena no gotikas romāna tradīcijām. Arī gaismas avoti telpās rada drūmo un tumšo noskaņu. Filmā arī ir saskatāma iezīme, kad galvenais varonis tiek ieslodzīts telpā. Šī metonīmija tiek izmantota jau iepriekš pieminētajā ainā, kurā Kerija tiek ieslodzīta skapī. Viena no svarīgām iezīmēm arī ir ēku drupas. Šajā gadījumā filmā konkrēti parādītas pilsdrupas vai kādas sadrupušas mūra sienas, taču filmas beigās, Kerijai mirstot, sabrūk visa tās māja un pārvēršas par drupām. Visbeidzot vēl viena no metonīmijām parādās kadrā, kad Kerija kārtējo reizi strīdas ar savu māti. Kerija pastāsta mātei par to, ka vēlas doties uz balli kopā ar iepazīto pusi, taču māte par to sadusmojas un rodas konflikts. Šajā filmas vietā var saskatīt būtisku gotiskā romāna tradīciju kombināciju. Parādās sakāpinātas emocijas, jo Kerija pārdzīvo un raud. Aina papildina sliktie laikapstākļi, un izteikti tiek parādīts negaiss un zibens. Šo ainu pavada spalgas un baisas skaņas. Parādās pārdabiski notikumi, jo Kerija izmanto savas telekinēzes spējas, kā rezultātā parādās viena no metonīmijām un pēkšņi spēcīgi aizcērtas visi logi. Šīs aina filmā spēcīgi iezīmē gotiskā romāna tradīcijas šajā filmā.

6.2 Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" kontentanalīze

Sižets norisinās Teksasā. Jaunieši ir izbraukuši ārpus pilsētas uz pamestu un nomaļu reģionu, kurš nav stipri apdzīvots un kura apkārtnē nav īpaši attīstīta infrastruktūra. Tuvumā nav daudz veikalu, dzīvojamo ēku, vai māju, kurās atrastos cilvēki. Apkārtnē atrodas benzīntanks, kā arī lopkautuve. Visu pārējo aptver koki un pļavas. Jauniešiem sāk beigties degviela, taču arī pa ceļam vienīgajā benzīntankā degviela ir beigusies un jauniešiem nākas gaidīt, kad tvertnes tiks uzpildītas. Pa to laiku viņi izdomā aizbraukt uz varoņu veco ģimenes māju. Māja ir pamesta, tā atrodas nekurienes vidū. No ārpuses tā ir apaugusi ar krūmiem un kokiem. Tā izskatās spocīga un drūma. Kad filmas varonis Frenklins pasaka Kirkam un Pema, ka blakus atrodas peldvieta, viņi izlemj, ka dosies peldēties, taču meklējot peldvietu uzduras vēl vienai mājai kaimiņos. Arī šī māja izskatās pamesta un spocīga. Ārā atrodas koki, zaros pakārt dažādi trauki un priekšmeti. Ārā atrodas vecas šūpoles. Kirks izlemj pārbaudīt vai kāds ir mājās, lai varētu aizņemties degvielu, taču uz klauvēšanu neviens neatbild. Rodas iespaids, ka māja ir pamesta un neapdzīvota. Galvenā darbība norisinās abās šajās pamestajās mājās, šaurie un baisie gaiteni rada nosprostošu un klaustrofobisku efektu līdz ar to šeit saskatāma viena no gotiskā romāna tradīcijām. Filmas fons un noskaņa sadalās divās daļās. Filmas sākumā parādās skaistas ainavas, zilas debesis, saulains un skaists laiks. Labi laikapstākļi rada pozitīvu noskaņu. Savukārt, kad jaunieši piestāj pie benzīntanka, laikapstākļi mainās. Paliek apmācies un noskaņa paliek drūma. Kad jaunieši piestāj pie pamestās vecāku mājas un dodas to apskatīt, tad viennozīmīgi seko drūma un baisa noskaņa. Māja ir tumša, tajā nav apgaismojuma. Stūros mitinās zirnekļi, telpās vijas zirnekļu tīkli. Kad jauniešu pāris dodas meklēt peldvietu, jau atkal fons un noskaņa mainās. Kļūst saulains, ir labi laikapstākļi. Kirks dodas iekšā mājā un tiek nogalināts. Pema dodas meklēt Kirku. Noskaņa jau atkal ir drūma un baisa. Pustumsa. Dzīvnieku kauli un galvaskausi, kam seko arī cilvēka ķermeņu daļas, cilvēka kauli un galvaskausi. Pema tiek noslepkavota. Kad noslepkavotos jauniešus dodas meklēt viens no stāsta varoņiem, jau atkal noskaņa un fons izmainās. Atkal paveras saulaina ainava un pozitīvs fons. Kad nākamais filmas varonis tiek noslepkavots atkal, jau atkal noskaņa un fons mainās uz pretējo. Pamestajā mājā atkal parādās baidas un spocīgas ainas, savukārt filmas turpinājumā iestājas nakts. Redzams pilnmēness, apgaismojuma nav. Vienīgais, gaismas objekts ir automašīna un lukturis. Tumsa, nakts, vājš apgaismojums, ir tipiska gotiskā romāna tradīcija. Turpmākā darbība notiek naktī. Galvenā varone Sallija tiek sagūstīta un mājā valda drūma un spocīga atmosfērā, jo tā ir izrotāta ar cilvēku ķermeņu daļām. Kad meitenei izdodas izglābties, jau atkal fons ir mainījies, nakts pārvērtusies par rītu. Sallija bēg no ļaundariem, joprojām, ir drūms un apmācies. Taču filmas noslēgumā, kad Sallijai izdodas izglābties no ļaundariem, jau atkal fons

un noskaņa pārvēršas par pilnīgi pretējo. Laiks vairs nav apmācies, tieši pretēji, aust saule, un parādās skaists saullēkts. Brīdī kad meitene izglābjas, rodas pozitīva nokrāsa. Saulei austot, ļaundaris paliek uz ceļa, vicinoties ar savu motorzāģi. Šis mainīgais fons un noskaņa ir nozīmīgs filmas elements. Priecīgais pārvēršas par bēdīgo, tumsa par gaismu. Neskatoties uz to, ka filmā arī bija gaišas ainas, kuras radīja pozitīvu noskaņu, lielā daļā filmas valdīja tumsa, spocīga un drūma atmosfēra, vājš apgaismojums, šausmas un bailes, kas ir būtiskā gotiskās romāna sastāvdaļa. Izmantotās skaņas filmā rada šausmu un baiļu sajūtu. Jau filmas sākumā parādās dīvainas skaņas, kas līdzinās ķēžu vai metālu šķindoņai. Filmā sākumā būtiski arī ir tas, ka skan radio un runā ziņu diktors. Ziņās stāsta par izdarītajām slepkavībām, līdz ar to top skaidrs, ka filmā sekos kaut kas baiss un briesmīgs. Jauniešu braucienam turpinoties, automašīnā skan jautra un pozitīva kantri stila mūzika, kas pagaidām par briesmām neliecina. Arī turpmākajā ainā, kurā jaunieši piestāj pie benzīntanka, pa radio skan, mierīga un pacilājoša mūzika. Savukārt, kad jaunieši tuvojas savai nelaiķa vecāku mājai, fona skaņa izmainās. Skaņa paliek baisa un draudīga. Dzirdama bremžu kaukšana. Priekšplānā dzirdamas putnu skaņas, kas liecina par tukšumu un klusumu, kas valda šajā mājā, taču fonā dzirdama drūmā skaņa, kas liecina par briesmu klātbūtni. Liels uzsvars likts arī uz momentu, kad jaunieši ienāk mājā un Kirks dodas aplūkot istabas. Ainā, kurā varonis ierauga zirnekļu pūzni, fonā dzirdama vēja plūsma, it kā ēkā visu laiku būtu caurvējš, savukārt zirnekļu kustībai izmantota diezgan kaitinoša un baisa skaņa. Kad Frenklins paliek viens, un ierauga kaulu kaudzi tiek izmantots interesants skaņas efekts, kas liecina par briesmām, taču atgādina skaņu, ko izdveš klaburčūska, kam pēcāk tiek pievienota noslēpumaina čirkstoņa. Būtisks skaņas efekts kas rada neizpratni ir iepriekš minētajā ainā, kad Kirks ieiet noslēpumainajā mājā. Dzirdama cūku kviekšana un nav īsti skaidrs kas tā ir par skaņu un ko var sagaidīt ienākot dziļāk esošajās telpās. Taču sižetam saasinoties top skaidrs, ka šīs dīvainās skaņas izdveš ļaundaris, kurš noslepkavo Kirku. Šī cūkas kviekšana rada iespaidu, ka nav īsti saprotams ar ko varoņiem būs darīšana, vai šis ļaundaris ir cilvēks, vai pa pusei dzīvnieks. Nozīmīgs skaņas efekts kas iedveš bailes un izraisa lielu nepatiku ir brīdī, kad ļaundaris iesit Kirkam ar āmuru pa seju. Skaņa ir tāda, it kā kaut kas tiktu sašķaidīts, sašķīstu iekšas un orgāni, it kā ķermeni notriektu kāda smaga kravas mašīna un tas izraisa ļoti neomulīgu sajūtu. Turpmākās skaņas kas seko, viennozīmīgi brīdina par briesmām, taču, kad Pema dodas meklēt Kirku, parādās stipra durvju un eņģu čirkstoņa, kas ir būtiskā gotiskā romāna tradīcija. Viena no ainām kurā Sallija tiek sagūstīta un atvesta atpakaļ uz pamesto māju, jau atkal dzirdamas neieļļotās automašīnas durvis, kuras skaļi nočīkst. Ainā, kurā Sallija tiek spīdināta un ir piesieta pie krēsla,

ļaudari sāk viņu mēdīt un gaudo kā suņi, vilki vai tiem līdzīgi zvēri. Šī gaudošana rada gotiskā romāna tēla klātbūtni. Filmā nav novērojamas senas leģendas, kā arī kādi seni pareģojumi. Tāpat arī nav novērojama sapņu vai murgu esamība, kā arī neviens no stāsta varoņiem neredz neparastas vīzijas. Stāstā neparādās arī pārdabiski notikumi, nevienam no varoņiem nepiemīt pārdabiskas spējas. Stāsts ir piesātināts ar sakāpinātām emocijām. Jau filmas sākumā, kad jauniešu transportlīdzekli nostopo kāds jauns vīrietis, notiek saasinājums. Jauniešiem nebija nojausmas, ka šī vīrieša ģimene strādā vietējā lopkautuvē un ka šis vīrietis ir diezgan dīvains. Viņš izvelk nazi un sāk sevi savainot. Parādās sakāpinātas emocijas, jo visi jaunieši ir pārbijušies un krīt panikā. Pēc neilga brīža viņš savaino Frenklinu. Visi kliedz un ir šausmās. Vēl viena sakāpinātu emociju kulminācija ir ainā, kad ļaudaris sagrābj Pemu un velk iekšā mājā. Šajā ainā ir redzams viss: bailes, panika, izmisums. Varone ir pārbijusies, jo saprot, ka iespējams, ka viņa tiks nonāvēta. Kādu brīdi šīs sakāpinātās emocijas pazūd, ainās, kurās vēl jaunieši sarunājas, taču sākoties filmas noslēgumam, kad dzīvi paliek tikai māsa ar brāli, tad visa atlikusī filma sastāv no šīm sakāpinātajām emocijām. Galvenā varone tiek sagūstīta un mocīta, līdz ar to viennozīmīgi atskan kliegšana, raudāšana un panika. Filmas beigās, kaut arī varonei izdodas izglābties, viņa raugās atpakaļ attālinoties no ļaudara, taču nespēj atgūties no piedzīvotā un šoka, tāpēc arī filmas noslēgumā emocijas ir sakāpinātas. Filmā galvenokārt ir atainotas šīs sakāpinātās emocijas un šīs emocijas ir būtiska gotiskā romāna tradīcija. Vēl viena no gotiskā romāna tradīcijām ir tā, ka šajā filmā parādās briesmām pakļauta sieviete. Kā jau iepriekš minēts, galvenā varone paliek vienīgā, kura ir izdzīvojusi, taču viņai draud regulāras briesmas un viņu cenšas nogalināt. Par galveno varoni varēja izvēlēties jebkuru citu, taču varone ir sieviete, līdz ar to šeit parādās vēl viena gotiskā romāna tradīcija. Stāstā parādās vairāku bīstamu vīriešu tēlu klātbūtni. Taču viens no bīstamajiem vīriešiem uz kuru šajā stāstā ir likts vislielākais uzsvars, kas būtībā ir arī šī stāsta logo, ir tā sauktais "*leatherface*", ļaudaris, kurš plosās ar motorzāģi. Šādi viņš ir iesaukts, jo viņš saviem upuriem nodīrā seju un uzvelk sev virsū šo upura seju. Tā kā šajā stāstā šis ļaudaris kopā ar savu ģimeni nogalina un terorizē cilvēkus, kā arī stāsta galveno varoni, šeit parādās vēl viena būtiska gotiskā romāna tradīcija – bīstama vīrieša tēla ietekme. Šajā stāstā nav pamanāmi pārdabiski briesmoņi, vai zombiji. Lai arī galvenais ļaudaris izdveš dīvainas, dzīvnieciskas skaņas un varētu šķist, ka viņš ir nolādēts vai viņa ir iemiesojies kāds ļaunais gars, viņš ir attēlots cilvēka veidolā, tāpat kā arī viņa pārējie ģimenes locekļi. Drīzāk šie ir garīgi slimi cilvēki, nevis briesmoņi. Taču viena nozīmīga iezīme šajā filmā parādās. Lai arī vizuāli nevar spriest, ka filmā būtu kāds izteikts briesmonis, tajā parādās asins sūkšanas aina. Galvenajai stāsta varonei tiek

pārgriezts pirksts un ļaundari liek savam vecajam un kroplajam vectēvam sūkt asinis no viņas pirksta un baroties. Asins sūkšanas īpašība parasti piemīt vampīriem vai Drakulam, kas ir būtiski gotiskā romāna tēli. Filmā izmantoti arī daudzi nozīmīgi tuvplāni. Jau pašā filmas sākumā, kad tiek stāstīts par to, ka vietējie kapi ir apgānīti, ir izrakti liķi, kuriem ir atdalītas ķermeņa daļas un ka daži no liķiem ir piestiprināti pie kapakmeņa. Tieši šajā brīdī tiek parādīts viens no izraktā liķa tuvplāniem. Redzama puvusī miesa un paveras diezgan briesmīgs skats. Jau filmas sākums norāda uz to, ka šī nebūs komēdija, bet gan filmā ir sagaidāmas baissas un briesmīgas lietas. Nākamais tuvplāns, kas seko, ir miruša bruņeša tuvplāns. Kad jaunieši dodas ceļā, uz ceļa atrodas beigts bruņnesis. Ir neliela neskaidrība par to, kā šis bruņnesis mira. Tā ķermenis ir vesels, taču vietām tas ir klāts asinīm, tādējādi rodas iespaids, ka šis bruņnesis nav miris dabīgā nāvē. Taču tuvplāna nozīme liek domāt, ka šis bruņnesis ir tā saucamais "*roadkill*", kas vēstī par to, ka nākamie, kuri mirs būs šie jaunieši, jo viņi arī virzās pa šo pašu ceļu pretim nāvei. Šis bruņnesis atrodas pozā uz muguras ar ķepām pret sauli. Nedaudz vēlāk arī parādās cits kadrs, kurā piedzēries vīrietis kapos apgāžas un nokrīt uz muguras, tādā pašā pozā kādā atradās šis bruņnesis. Vecais vīrs runā par to, ka šeit notiek lietas, par kurām skaļi neviens nerunā. Šī poza un frāzes jau atkal liecina par to, ka briesmas ir tuvu. Kad Kirks un Pema dodas uz pamesto māju, pirms viņu nāves tiek izmantots vēl viens svarīgs tuvplāns. Kirks atrod zobu un vēlas izjokot Pemu, sakot, ka viņam ir maza dāvaniņa. Kad Pema pastiepj roku, viņš ieliek viņai rokās zobu, kurš tiek pievilktis tuvplānā. Nav saprotams, vai šis zobs ir cilvēka vai kādas citas radības, taču top skaidrs, ka tā vienkārši pie parastas mājas šādi zobi nemētājas. Zobs tika atrasts pie ieejas, līdz ar to rodas iespaids, ka mājā atrodas ļaunums un iet iekšā mājā ir liels risks. Šis tuvplāns uzsver briesmu klātbūtni. Filmas beigās, kad galvenā varone ir piesieta pie krēsla un ļaundari viņu izsmej un ņirgājās, parādās vēl viens ļoti nozīmīgs tuvplāns jeb tuvplānu kompozīcija. Tuvplānā tiek parādīta varones acs, mainās leņķi, un acs tiek parādīta no dažādiem rakursiem. Galvenais šo tuvplānu mērķis ir parādīt to, kā cilvēka acs reaģē uz dažādiem emocionāliem kairinājumiem. Tuvplānos varam redzēt, kā acu zilīte paplašinās briesmām pieaugot, kā arī to, ka varonei sāk birt asaras un ir nelieli asins izplūdumi, respektīvi, iesārtas acis. Galvenais mērķis caur šo aci ir parādīt bailes un teroru, kā arī cilvēka anatomisku reakciju nokļūstot briesmās. Pēc šīs acs tuvplāna seko nākamais, kad ļaundaris jau pavisam ir pienācis pavisam tuvu un ieskatās varonei sejā. Ar šo acs un ļaundara sejas tuvplāna kompozīciju ir izveidota vizuāla metafora, kura cenšas pateikt to, ka ir jāskatās acīs savām bailēm. Bailes un terors arī ir būtiska gotiskās romāna sastāvdaļa, līdz ar to šajos tuvplānos ir saskatāma kārtējā

gotiskā romāna tradīcija. Stāstam piemīt arī sava simbolika. Lai arī pieminēts tas tiek tikai filmas sākumā, ir būtiski uzsvērt to, ka filmā parādās kapi un kapsēta. Filmas sākumā tiek apgānīti kapi un tiek parādīti arī cilvēku sapuvušie līķi. Kā zināms, kapi un kapsēta ir viens no svarīgiem gotiskā romāna simboliem, līdz ar to šeit ir manāma gotikas klātbūtne. Lai arī attēlotie miroņi nav dzīvi, tomēr uzsvars tiek likts uz to, ka kapos atrodas miroņi. Būtiska parādība stāstā ir mēness un saules esamība. Sešos kadros parādās saule un mēness. Jau filmas sākumā parādās debess ķermenis, taču ir grūti saprast vai tas ir mēness vai saule, jo apkārt viss ir tumšs un izskatās kā nakts. Savukārt pēc pirmajām ainām kapsētā var spriest, ka tā ir saule, ļoti spilgta un neparasta. Šī saule atspoguļo pasauli, ka pasaule tai apkārt ir tumša un ļauna, pēc kā var spriest, ka filmā notiks kaut kas briesmīgs. Arī ainā, kad jaunieši piebrauc pie benzīntanka ir redzama saule, taču neskatoties uz to, ka ārā ir diena, saule atkal jau tiek atspoguļota tumsā. Šķiet, ka ir nakts un tumsa, kaut arī darbība notiek gaišā dienas laikā. Jau atkal saule simbolizē draudu un briesmu klātbūtni. Būtiski ir uzsvērt to, ka šajā stāstā notiek pāreja – diena kļūst par nakti, saule par mēnesi. Iestājoties mēness gaismai, rodas kārtējā gotiskā noskaņa, jo pilnmēness bieži vien gotiskajā literatūrā simbolizē vilkaču klātbūtni, jo tieši pilnmēness laikā cilvēks pārvēršas par vilkati. Svarīga iezīme ir izmantotie dzīvnieku un cilvēku kauli. Noteikti, ka šiem izmantotajiem elementiem piemīt simboliska nozīme. Bieži vien ainās var redzēt gan dzīvnieku, gan cilvēku kaulus. Acīmredzot filmā ir likts uzsvars uz vardarbību pret dzīvniekiem, tādējādi liekot cilvēku un dzīvnieku kaulus vienā plauktā radot sajūtu, ka mēs visi esam vienādi. Tieši tāpēc arī filmā ļaundari ir attēloti kā kanibāli. Ainā, kad galvenā varone ir piesieta pie krēsla un ļaundari it kā vakariņo, uzsvars ir likts uz to, ka ēst var jebko. Nav svarīgi vai tas ir liellops, vista, cūka vai cilvēks. Ļaundaru mājās visi liekami vienā katlā un gaļa paliek gaļa. Tieši šis ir viens no filmas aspektiem, kas parāda reālo situāciju pasaulē, par to kas notiek lopkautuvēs. Šeit parādās apslēpts veģētārisms, centiens izraisīt nepatiku pret dzīvnieku ēšanu. Ainā, kurā Kirks un Pema dodas uz pamesto māju, lai aizņemtos degvielu, tiek parādīts skats, kur koku zaros ir pakārti dažādi priekšmeti. Vairums priekšmetu ir katli un tējkannas, taču vienā no zariem karājās pulkstenis, kuram cauri ir izdurta nagla. Šis ir viens no simboliem kas varētu apliecināt to cik laika dzīvot varoņiem vēl ir atlicis. Pulkstenis ir salauzts, un laiks ir apstājies. Tas liecina par apslēpto vēstījumu – ja ienāksiet manā īpašumā, tad jūsu laiks apstāsies. Lai gan filmā nav saskatāmas klasiskās gotiskās metonīmijas, neizpaliek dažu metonīmiju klātbūtne. Būtiska metonīmija ir iepriekš pieminētā durvju čīkstēšana. Filmā lielākoties ir sastopami vaidi, kliegzieni, kā arī dažādu ķēžu un citu metālisku ķēžu šķindoņa. Viena no galvenajām metonīmijām ir trakie

smieklī, kuri parādās daudzās ainās, it īpaši filmas nobeigumā, kad ļaundaru ģimene vakariņo kopā ar nolaupīto Salliju. Ļaundari smejas un mēdās, radot baisu noskaņu. Rodas iespaids, ka darīšana ir ar garīgi un psihiski nelīdzsvarotiem cilvēkiem. Tāpat arī filmas sākumā, kad jaunieši pa ceļam uzņem pasažieri, kas izrādās ir viens no ļaundariem, arī viņš smejas it kā būtu slimis un šie smieklī izraisa bailes un nepatīkamas sajūtas.

6.3 Filmas "Eksorcists" kontentanalīze

Filmas norise sadalīta divās daļās. Filma sākas ar mazu kadru, kur parādās kāda dzīvojamā māja pilsētā, kurai seko filmas ievads un nosaukums. Pirmā daļa ir pats filmas sākums, kur galvenā norise attēlota Irākā, kādā tuksnesī, kur arheologi cenšas atrast derīgos izrakteņus. Viens no varoņiem kas veic arheoloģiskus izrakumus ir katoļu priesteris, kurš kādreiz ir veicis sātana izdzīšanas rituālu. Tālākā darbība norisinās Džordžtaunā. Seko ikdienišķa dzīve, cilvēki dodas uz darbu, mācītājs no baznīcas dodas uz mājām. Attēlota vienkārša pilsētas dzīve. Galvenās stāsta varones māte un meita dzīvo vienkāršā mājā. Filmas sākumā māja neizskatās spocīga. Tā šķiet vienkārša māja, kura ir apdzīvota un nav saskatāmas pazīmes, ka tā būtu pamesta. Pēc māja vizuālā stāvokļa šķiet, ka māja ir apdzīvota un par māju un tās apkārtni noteikti ir kāds kas rūpējas, līdz ar to, pašā filmas sākumā šeit neparādās pamestās, vecās mājas iezīme. Taču filmai turpinoties, parādās nakts un no bēniņiem nāk dīvainā skaņa. Māte dodas uz bēniņiem, nolaiž kāpnes. Bēniņos ir daudz mantu, svečturu un ir noslēpumains gaitenis, kuram ir vēl viena izeja un nav saprotams, uz kurieni šī eja ved. Parādās noslēpumainība. Filmas noslēgumā, kad notiek saasinājumi, tad māja tiek parādīta pavisam citā nokrāsā. Mācītājs atbrauc uz māju un nostājās pie mājas ieejas. Māja ir tumša. Apgaismojums ir vājš, ārā deg tikai viena laterna, logi ir tumši, un tikai dažos no tiem deg gaisma. Ārā iezīmējas krūmi un liels koks. No vienkāršas un sakoptas mājas, tā pārvēršas par tumšu un noslēpumainu. Šeit parādās viena no gotiskā romāna tradīcijām. Jāpiebilst tas, ka māja, reti tiek parādīta šī māja, kurā notiek galvenā darbība šajā stāstā, spilgti tā iezīmējas tikai divos kadros. Kas attiecas uz fonu un noskaņu, jāpiebilst, ka arī tas iedalās pat trīs daļās. Filmas sākumā darbība tuksnesī norisinās gaišā un saulainā dienā. Ārā ir milzu karstums, arheologi strādā. Nekas neliecina par briesmām un draudiem. Beigu kadrā, kad darbība tuksnesī beidzas, joprojām, ir skaidras debesis, un spīd saule, taču, kad priesteris paskatās uz statuju, sāk pūst stiprs vējš, parādās drūma mūzika un noskaņa mainās. Parādās briesmu un ļaunuma klātbūtne. Kad filmas darbība pārceļas uz pilsētu sākumā šī noskaņa, un fons ir diezgan neitrāls, tiek parādīta vienkārša pilsēta, ainas no ikdienišķas un

rudenīgas dienas. Mājā valda ikdienišķa atmosfēra, neparādās tumšas ainas, slikti laikapstākļi. Atspoguļota vienkārša mātes un meitas kopdzīve. Kad mātei rodas aizdomas, ka meitai ir problēmas ar veselību tā dodas konsultēties pie dažādiem ārstiem, līdz saprot, ka problēma nav novēršama un lūdz palīdzību priesteriem, lai veiktu eksorcismu. Tieši kad tiek izlemts par eksorcisma veikšanu, filmas otrajā pusē, fons un noskaņa mainās. Kadrā, kad priesterim tiek pienesta ziņa, ka viņu uzaicina veikt eksorcismu, valda pozitīva noskaņa. Spīd saule, redzama pastaiga mežā, taču ar efekta palīdzību, kadrs lēnām izzūd, un to pārņem nākamais. Briesmīgā, rētu pilnā meitenes seja, kam seko nakts un tumsa. Baisās mājas atspoguļojums un neomulīgā un baiļu pilnā atmosfēra. No vienkāršās un ikdienišķās noskaņās tā pārvērtās par drūmu un tumšu atmosfēru, kurā tiek izmantots vājš apgaismojums. Tiek izmantots īpaši būtisks kadrs, lai parādītu šo drūmo noskaņu. Kadrā, kad mācītājs atnāk uz varones Rēģanas māju un māte atver durvis, ir tumšs. Galvenais fokuss ir uz mācītāja seju, taču seja ir knapi redzama un var teikt, ka tiek izmantots tikai sejas siluets, kas padara šo ainu baisāku. Šeit parādās gotiskā romāna tradīcija, ka stāstā tiek iekļauta tumsa, bailes, spocīga un baisa noskaņa. Stāsta sākumā tiek izmantota īpatnēja un baisa mūzika ar baisiem skaņas efektiem. Tiek izmantoti augsti un spalgi toņi, kas iedveš bailes un liek saprast, ka filmā paredzami baisi notikumi. Kad priesteris atrod izrakumos kādu akmens figūriņu, īsti nevar saprast kas tajā ir attēlots, taču izmantotais skaņas efekts viennozīmīgi liek saprast, ka tā ir briesmu un ļaunuma klātbūtne. Kad priesteris dodas aplūkot atrasto statuju, kā jau iepriekš tika minēts, tiek izmantots skaņas efekts, kas rada diezgan baisu un neomulīgu atmosfēru. Pēc šīs skaņas var saprast, ka šī statuja nozīmē ļaunumu. Kad mācītājs aizmiegs un sapnī redz mammu, arī šo sapni pavada baisa un dīvaina skaņa. Kad galvenās varones stāvoklis pasliktinās un ar viņu sāk notikt dīvainas lietas, arī viņas balss pārveidojas. Oriģinālā balss tiek aizstāta ar pavisam citu, noslēpumainu, baisu balsi, kas it kā nepieder dzīva cilvēkam bet drīzāk pieder kādai pārdabiskai būtnei, nelabajam. Šī balss pastiprina neomulīgo noskaņu. Skaņu efekti saasinās, brīdī, kad meita Rēģana pēkšņi rāpo lejā pa kāpnēm dīvainā zirnekļa pozā. Paaugstinātie toņi rada baisu sajūtu, kam seko meitenes brēciens, kas atkal atgādina pavisam nedabisku balsi, kura drīzāk piemīt dzīvniekam vai kādam pārdabiskam tēlam. Viens no ļoti spēcīgiem skaņas efektiem tiek izmantots arī tad, kad mācītājs apskata Rēģanu un ierauga to, ka uz viņas vēdera ir parādījušās dīvains raksts. Tiek izmantoti augsti toņi, kas ir pat mazliet nepatīkami un griezīgi, tādējādi radot neomulīgu noskaņu. Filma neietver sevī konkrētu pareģojumu vai leģendu, taču ietver sevī pavisam līdzīgu iezīmi. Stāsts ietver sevī kādu nostāstu. Filmas sākumā priesteris atrod amuletu, kura atgādina kādu senas izcelsmes dēmonu. Ar šo dēmonu viņš jau iepriekš ir bijis

pažīstams un ir veicis sātana izdzīšanas rituālu. Acīmredzot šis dēmons ir iemiesojies arī Rēganā. Stāstā parādās arī sapņa esamība. Pēc mātes apciemojuma psihiatriskajā slimnīcā, mācītājs ar savu onkuli dodas mājās iedzert. Kad abi ir iereibuši un ciemošanās beidzas, mācītājs dodas pie miera. Viņam parādās kāds pavisam nepatīkams sapnis. Sapnī viņš redz amuletu, dusmīgu suni un savu māti, kura iznāk no pazemes tuneļa. Pa vidu tam parādās dēmona seja. Māte pagriežas un dodas atpakaļ pazemes tunelī, taču mācītājs skrien un cenšas viņu panākt. Dīvainu sapņu klātbūtne ir gotiskā romāna tradīcija. Viennozīmīgi stāstā parādās pārdabisku lietu klātbūtne. Vienā no ainām tiek attēlots tas, ka pēc ciemiņu aiziešanas māte dzird pavisam savādu troksni no meitas istabas, kā arī meita kliedz pēc palīdzības. Ienākot istabā māte ierauga, ka gulta, kurā atrodas meita, kratās tik spēcīgi it kā norisinātos spēcīga zemestrīce. Pārējie priekšmeti stāv nekustīgi, taču gulta trīc un to nav iespējams apstādināt. Ir skaidrs, ka šī darbība ir pārdabiska, jo reālajā dzīvē šādas lietas nenotiek. Vēl viens būtisks pārdabisks notikums parādās ainā, kurā māte sarunājas ar ārstiem. Kad tiek sadzirdēts dīvains troksnis un māte ar ārstiem dodas istabā, viņi redz, ka Rēgana tiek mētāta pa gultu. Izskatās, ka kāds ar spēku cenšas viņu mest un kustināt, taču telpā neviena nav, līdz ar to šķiet, ka to dara kāds pārdabisks spēks. Tam visam seko Rēgas monologs, kurā viņas balss pavisam pārvēršas par dēmonisku balsi. Pēkšņi uz viņas sejas arī parādās rētas, it kā kāds viņai būtu iesitis, taču neviens pret meiteni roku nepaceļ. Tipiska pārdabisku notikumu klātbūtne. Svarīga ir aina, kurā parādās vairāku pārdabisku notikumu kombinācija. Māte ienāk meitas istabā un redz, ka meita uzvedas pavisam neadekvāti, apgāna krustu un traumē savas ģenitālijas. Kad māte cenšas meitu nomierināt, meita tai iesit ar pārdabisku spēku. Tam seko telekinēze, jo meita ar prāta spējām pārbīda krēslus un dīvānus. Noslēgumā notiek neiespējams un meita apgriež sev sprandu par 360 grādiem, pēc kā turpina runāt un izdzīvo. Protams, ka arī ainas filmas noslēgumā parāda pārdabisku elementu, kad eksorcisma laikā meitenes ķermenis paceļas virs gultas. Tipiskas ainas, kurā seko virkne pārdabisko notikumu, kas ir viena no gotiskā romāna tradīcijām. Stāsta parādās arī sakāpinātas emocijas. Viena no varonēm, kura visvairāk ir pakļauta šīm emocijām ir Rēgas māte, jo redzot to, kas notiek ar viņas meitu un palikt mierīgai ir neiespējami. Viņa meklē palīdzību visur, kur vien iespējams, lai glābtu savu meitu, jo ir laba un mīloša māte. Taču atsevišķās ainās, kad ārsti informē par to, ka nespēj saprast slimības cēloņus, viņa zaudē kontroli un sāk kliegt. Viennozīmīgi sakāpinātas emocijas parādās arī atsevišķās ainās, kurās māte netiek galā ar savu meitu, piemēram, iepriekš pieminētā aina, kurā notiek paranormālas darbības. Māte nespēj nomierināt meitu un saņem spēcīgu sitienu pa seju, pēc kā viņa stipri atsītās pret zemi. Māte ir

šokā, viņa piedzīvo bailes un izmisumu, kā arī lielas sāpes, kas ir redzamas arī viņas sejā. Māte panikā kliedz, istabā valda pilnīgs haoss. Arī šeit parādās gotiskā romāna tradīcija, taču šajā ainā parādās arī kāda cita būtiska gotiskā romāna iezīme. Tā kā nav paredzams, kas īsti filmā notiks tālāk un Rēgana māti sit un stumj tai virsū lielus un smagus priekšmetus, šeit parādās briesmām pakļauta sieviete. Lai gan šajā stātā burtiski neatspoguļojas tas, ka neviens ļaundaris vai briesmonis tiešā veidā necenšas nonāvēt stāsta galveno varoni, stāsta varone tāpat ir briesmās. Māte ir ļoti uztraukusies, ved meitu uz dažādām klīnikām un pie dažādiem ārstiem, jo ir norūpējusies par meitas veselības stāvokli. Kad beigās notiek saasinājumi un meita jau ieņem diezgan briesmīgu un pārdabisku izskatu, māte ir gatava uz visu, lai glābtu savu meitu, jo baidās par viņas stāvokli un dzīvību. Lai arī šeit nāves draudi nav spilgti izteikti, ir skaidrs, ka meitenē iemiesojies dēmons apdraud viņas dzīvību, līdz ar to arī šeit parādās gotiskā romāna tradīcija – briesmām pakļauta sieviete. Tāpat kā spilgti neiezīmējas tas, ka sievietei draud briesmas, šeit arī burtiski neizpaužas bīstama vīrieša tēla ietekme. Netiek parādīta kāda konkrēta ļaundara klātbūtne, taču ļaundaris ir pārdabisks tēls, kurš dažās ainās tiek parādīts un attēlots kā vīrietis. Kā vienā no ainām Rēgana minēja, viņas iedomu draugs ir kapteinis Hovdijs, kurš pēc spēles ar garu izsaukšanas dēli, acīmredzot viņā iemiesojās. Šoreiz šis vīrieša tēls ir pārdabiska radība, tāpēc tā klātbūtne īsti nav novērojama, līdz ar to šī gotiskā romāna tradīcija šeit iezīmējas daļēji. Savukārt, viennozīmīgi šeit parādās briesmoņu, vai kādu citu pārdabisko tēlu klātbūtne. Filmas galvenais saturs ir par dēmonu, kurš iemiesojies mazā meitenē, līdz ar to viennozīmīgi šeit ir redzama dēmona klātbūtne. Arī filmas beigās lielākoties ir redzams tas, ka Rēgana vairs nav attēlota kā vienkārša meitene, dēmons to ir pārņēmis tik stipri, ka arī vizuāli meitene izskatās pēc dzīva miroņa vai kāda cita briesmoņa. Vienā no pēdējām ainām, kad meitenei tiek veikts sātana izdzīšanas rituāls, viņa tiek attēlota kā briesmonis un tai pretī parādās dēmona statuja, kura attēlota jau filmas sākumā. Kā jau iepriekš minēts, atsevišķos kadros tiek parādīta arī šī iedomātā dēmona seja, līdz ar to šeit noteikti parādās šī gotiskā romāna tradīcija, briesmoņa vai cita pārdabiskā tēla klātbūtne. Filmā izmantoti vairāki nozīmīgi tuvplāni, kuri galvenokārt parāda briesmu un ļaunuma klātbūtni šajā stātā. Viens no tuvplāniem jau parādās filmas sākumā, kurā priesteris atrodas Irākas tuksnesī. Kāds zēns pasauc priesteri un saka, ka ir atraduši kaut ko neparastu. Kā iepriekš minēts, tas ir amulets. Izmantotais tuvplāns parāda priestera rokas, kā arī to kāds šis amulets izskatās. Amuleta forma līdzinās kādas radības galvai un tai ir redzama seja. Liela uzmanība pievērsta šīs sejas tuvplānam, lai parādītu to, ka šis amulets ir kaut kas ļauns. Kad priesteris ir dodas pie kolēģa un tuvāk apskata šo amuletu, lai noskaidrotu kas tas ir, atkal tiek

parādītas priesteris rokas un šis amulets tuvplānā, lai skaidri būtu redzama amuleta sejas forma. Pietam, tuvplāna laikā priesteris pasaka sekojošu frāzi: "*Evil against evil*". Vienā no nākamajām ainām priesteris dodas pastaigā uz tuksnesi. Ejot viņš ierauga statuju. Viņš lūkojās statujā, taču pēkšņi mainās laikapstākļi, vējš pieņemas spēkā, suņi sāk uzbrukt viens otram. Parādās baissa un spalga skaņa, un kamera tiek nofokusēta uz statuju. Statujas seja tiek pietuvināta, līdz ir iegūts tuvplāns, kas parāda to, ka šī statujas klātbūtne nesīs nelaimi un turpmāk filmā sekos baisi notikumi. Statujas sejas attēls ir tāds pats kā iepriekš atrastā amuleta sejas attēlojums, līdz ar to šie pēc kārtas parādītie tuvplāni aicina skatītāju iegaumēt statujas sejas attēlu, lai turpmākajā stāstā saprastu to, ka līdz ar šīs sejas parādīšanos, parādās arī ļaunums. Viens no tuvplāniem ir izmantots, lai parādītu to, ka Rēgana lēnām pārvēršas par kaut ko pārdabisku. Pietuvinātā seja liek uzsvāru uz Rēganas acīm. Acīs vairs nevar saskatīt cilvēku, tas ir kaut kas pārdabisks. Skats ir diezgan baiss un nepatīkams, tuvplāns izmantots ar mērķi, lai izraisītu skatītājā pastiprinātas bailes un nepatiku. Svarīga aina ir, kurā tiek parādīts kādas grāmatas tuvplāns. Sākotnēji nav saprotams, kas šī ir par grāmatu un varētu spriest, ka šī ir Bībele, taču uzmanīgi apstādinot filmu un, nofokusējot kadru, var saprast, ka uz grāmatas vāka ir rakstīts "*The Roman Ritual*". Lai arī šī nav Bībele, pēc grāmatas atvēruma ir skaidrs, ka šī grāmata simbolizē Dieva eksistenci un esamību. Visbeidzot svarīgs tuvplāns, kuru nevar nepamanīt ir tas, kad uz Rēganas ķermeņa parādās uzraksts "*Help me*". Šeit izmantota vizuālā metafora, kura galvenā doma ir parādīt to, ka meitene ir briesmās un viņas vietā runā dēmons. Neskatoties uz to cik grūti ir pretoties dēmona ietekmei, meitene meklē palīdzību un lai sazinātos ar ārpusauli izmanto ķermeņa valodu un šo izmisuma pilno vēstījumu viņa nodod caur savu ķermeni. Filmā jāpievērš arī dažādu izmantoto simbolu nozīmei. Viens no izmantotajiem simboliem ir saule. Jau pašā filmas sākumā ir redzams melnbalts kadrs, kurš ar efekta palīdzību maina krāsu. Attēlota saule un debesis. Krāsas paliek aizvien spilgtākas, saule paliek pavisam spilgta, taču debesis izgaismojas sarkanā krāsā. Šī saule parādās tieši pēc filmas nosaukuma, kad pārstāj skanēt baidā mūzika. Pēc kadra, kad priesteris atrod dīvaino amuletu, jau atkal parādās tāda pati saule ar spilgti sarkanām debesīm. Kad priesteris dodas uz tuksnesi, parādās vēl viens svarīgs moments. Viņš paskatās augšup, un jau iepriekš minētā dēmona skulptūra šo sauli aizsedz. Visbeidzot visa darbība Irākā beidzas ar to, ka priesteris pret statuju ir aci pret aci un ar efekta palīdzību, šis kadrs atkal pārtop par ainavu, kurā redzama spilgtā saule un sarkanās debess. Šī spožā saule parādās filmas sākumā, kā arī pēc atrastā amuleta un dēmona statujas tuvplāniem tad, kad baidā un neomulīgā mūzika lēnām pierimst. Tā kā stāstā uzsvārs ir uz dēmona un Dieva jeb labā un ļaunā klātbūtni, tad acīmredzot

Šīs saule un sarkanās debesis kontrastē ar dēmona tēlu. Tiek parādīts tas, ka pasaulē dalās divās daļās, ir dēmona skulptūras, kuras parāda ļaunumu pasaulē, taču tam seko spilgtā saule un sarkanās debesis, kas simbolizē otro daļu, pozitīvo un labo, un to ka šīs divas lietas ir savstarpēji jānošķir. Tāpat arī pašā stāstā ir ļaunums, taču pret to mēģina cīnīties ar labu. Šīs spožās saules un dēmonu skulptūru mijiedarbība parāda to ka labais un ļaunais šajā filmā ir līdzsvarā. Dēmona skulptūra aizsedz sauli, tādējādi cenšoties ieviest tumsu un ļaunums vēlas gūt virsroku, taču šīs ainas noslēgumā atkal parādās šī saule, tādējādi labā un ļaunā fenomens tiek izlīdzināts. Vēl viena būtiska lieta, kam jāpievērš uzmanība parādās ainā, kad Rēganai slimnīcā veic pārbaudes. Kad Rēganai kaklu apsmērē ar dezinfekcijas līdzekli, ir redzamas dūrienu pēdas. Nākamajā ainā, dūriena vietā tiek ievadīta gara adata, kā rezultātā meitenei no kakla šļācas milzīga asiņu strūkļa. Šis moments varētu šķist mazsvarīgs, taču, ja pievēršam pastiprinātu uzmanību, tad varam redzēt, ka šīs pēdas uz kakla līdzinās vampīra kodumam, kā arī vampīra kodumam ir raksturīga stipra asiņošana, jo parasti vampīrs pārkož artēriju. Būtiski piebilst arī to, ka viens no galvenajiem gotikas romāna pārdabiskajiem tēliem ir Drakula, kuram ir raksturīgi savus upurus nogalināt ar kodumu kaklā. Šī aina parāda to, ka šeit slēpti ir akcentēti tas, ka stāstam piebilst elementi, kuri daudzkārt parādās gotiskajā romānā vai kino, līdz ar to arī daļēji var spriest, ka šeit parādās gotiskā romāna pārdabisko tēlu elementi. Kā iepriekš minēts, stāsts, ietver sevī reliģijas tēmu. Vienā no ainām, kad māte aprauga meitu un liek to gulēt, tā pamana to, ka zem meitas spilvena atrodas figūra, kurā attēlots Jēzus, kurš ir sists krustā. Nav izskaidrojuma kā šis krusts tur ir uzradies, jo visi mājas iemītnieki apgalvo, ka neviens to nav tur novietojis. Šis krusts uzradies pats no sevis, it kā ar kāda cita pārdabiska spēka palīdzību. Pēc kāda brīža, māte izdzird troksni no Rēgas istabas un dodas pie viņas. Kā jau autors minēja iepriekš, māte ienāk istabā un redz, ka meita uzvedas neadekvāti un ir savainojusi savus dzimumorgānus. To viņa dara ar rokās esošu krustu. Šis ir tas pats krusts, kuru māte iepriekš atrada zem spilvena un šis krusts tiek apgānīts. Arī šeit ir saskatāma cīņa starp labo un ļauno. Labais it kā cenšas palīdzēt meitenei un novieto šo krustu tai zem spilvena, lai pasargātu to no ļaunuma, taču pēc tam jau redzam to, kā ļaunums šo simbolu neciena un cenšas apgānīt, turklāt vēl lietojot pavisam necenzētu leksisku, liekot saprast, ka šis simbols ļaunumu ir patiesi nokaitinājis. Filmā parādās arī atsevišķu metonīmiju klātbūtne. Nav saskatāmas klasiskās metonīmijas, piemēram, slikti laikapstākļi, lietus un vētra, kā arī čīkstošas eņģes, taču ir redzama apgaismojuma raustīšanās, kā arī pēkšņa durvju aizciršanās. Viennozīmīgi dzirdamas arī dīvainas skaņas un kaucieni.

7.1 Filmas "Kerija" naratīva analīze

Filmas Kerija naratīvs ir diezgan viegli uztverams un vienkāršs, bez jebkādiem sarežģītiem elementiem. Nozīmīgi ir aplūkot laika jēdzienu. Visa šī filma ir attēlota reālajā laikā. Jau no paša filmas sākuma, kad meitenes spēlē volejbolu visa filma tiek atainota tikai un vienīgi tagadnē. Stāsts virzās uz priekšu, taču nav sastopamas nekādas atsaucis uz pagātņi vai nākotņi. Netiek parādītas ainas no iepriekšējās dzīves, kādas pārdomas, atmiņas vai kas cits. Līdz ar to reālā laika naratīvs šeit ir būtisks aspekts, kas palīdz skatītājam pavisam vienkārši un saprotami uztvert visu sižetu. Taču jāpiebilst, ka šis reālā laika atainojums ir tikai viens aspekts. Jāvērš uzmanība notikumu secībai, kā arī notikumu cēloņsakarībām.

Filmas sākumā diezgan paredzami tiek parādīts tas, ka Kerija ir stāsta galvenā varone un ka šajā stāstā viņa būs galvenais izsmiekla objekts. Kad sporta stundā Kerija neuzņem gremdi, meitenes sāk ņirgāties un galvenā varone Krisa pat pasaka – Ēd mēslus Kerij! Skatītājam rodas iespaids, ka šis scenārijs turpināsies visas filmas garumā. Kad nākamajā epizodē meitenes atrodas ģērbtuvēs, iepriekš minētais kadrs liek noprast, ka ģērbtuvēs ir gaidāma izrēķināšanās par zaudēto spēli, taču stāstā nav nekādu pazīmju, ka dušās Kerijai var sākties mēnešreizes. Šis ir neparedzams notikums, kurš pavisam noteikti nav saistīts ar iepriekšējiem. Kad ģērbtuvēs iejaucās sporta skolotāja, tad arī stāsts izmainās, jo ja sākumā likās, ka šī ir vienkārša filma bez jebkādas fantastikas, tad ģērbtuvēs uzsprāgstot, lampai var saprast to, ka filmas autors sagatavo mūs savādākam scenārijam un izjauc vienkāršību. Tālākā ainā, kurā Kerija atrodas direktora kabinetā, parādās drebošā pelnu trauka aina, kura pēc autora domām ir spilgts pavediens, ka jau pēc īsa brīža šis pelnutrauks uzies gaisā. Filmas autors šajā filmā izmanto vienkāršus paņēmienus, lai nodotu vēstījumu, ka tūlīt sekos darbība. Tas pats parādās arī ainā ar spoguļi, kurā lūkojas Kerija. Gan pelnutrauka, gan spoguļa gadījumā, notiek krasa kadru pāreja. Notiek darbība, kad priekšmets raustās, taču kadrs pārslēdzas uz citu, tad pārslēdzas atpakaļ uz drebošajiem objektiem, tad atkal uz cilvēka seju, līdz visbeidzot šis objekts sprāgst, vai saplīst. Ar skaņas efekta palīdzību, šajās ainās filmas autors cenšas maksimāli ievilkt skatītāju šajā ainā un nobiedēt. Kaut arī jau pēc pirmās priekšmeta raustīšanās ainas ir saprotams, ka tūlīt kaut kas uzies gaisā, skatītājs tāpat nobīstas, kad patiesi tas notiek. Taču vēstījums jau parādās sākumā un šie notikumi ir nolasāmi. Arī citi notikumi ir savstarpēji saistīti un šeit arī parādās cēloņsakarības un sekas.

Ļaundares Krisas attēlojums ir diezgan vienkāršs, un filmas autora sniegtais vēstījums ir viegli saprotams. Filmas sākumā Krisa ir tā, kura visrupjāk aizvaino Keriju. Ģērbtuvēs Krisa ir tā, kura visvairāk smejas un ņirgājas par Keriju. Sporta skolotāja soda visas meitenes, taču Krisa ir

tā, kura ir visvairāk pārskaitusies. Krisa saņem sitienu pa seju no sporta skolotājas un viņai ir aizliegts iet uz balli. Krisa ir dusmīga un pārskaitusies, cēlonis ir sporta skolotājas sods un attieksme, taču Krisa uzskata, ka pie visa vainīga ir Kerija, no kā izrietošās sekas ir Krisas vēlme Kerijai atbriesties. Krisa dodas pie puīša, lai lūgtu palīdzību. Abi dodas uz cūku fermu. Izliek lamatas. Balles laikā pazemo Keriju. Ar to Krisai vēl nepietiek, viņa ar Billiju vada auto un cenšas notriekt Keriju, lai viņa mirst, taču rezultātā nomirst pati. Jāiezīmē tas, ka visas šīs Krisas darbības parāda lineāra naratīva struktūru, jo visi notikumi ir saistīti un no vienai darbībai seko nākošā. Kerijas dēļ viņai sanāca nepatīkšana, kā rezultātā viņa vēlas atbriesties, kas ir diezgan paredzami.

Daudzās ainās filmas autors cenšas pateikt priekšā to, kas notiks filmas beigās. Parādās aina, kurā Krisa ar Billiju kaut ko cenšas izveidot skolas zālē, kurā notiks balle, mēģina pie griestiem piekārt spaini, kurā iekšā ir cūku asinis. Tas pavēsta to, ka ballē notiks kaut kas slikts. Nākamajā dienā Krisa sarunājās ar savu draudzeni un piemin to, ka arī viņa dosies uz balli, taču nevēlās dalīties ar detaļām un saka, ka ballē viss taps skaidrs. Kad Kerija ar Tomiju atrodas ballē, pa mikrofonu tiek paziņots tas, ka ir jānominē balles karalis un karaliene. Iznākums kļūst saprotams. Pirms darbība turpinās, skatītājs jau ir 100% pārliecināts, ka uzvarēs Kerija un Tomijs, jo filmas autors sniedz pietiekami daudz pavedienu. Filmas autors vēlas, lai Kerija tiktu, uzvilka uz skatuves, kā arī Kerijai jāatrodas uz skatuves tieši viņai paredzētajā vietā, kur virs galvas atrodas spainis ar cūkas asinīm. Protams, ka Kerija ar Tomiju uzvar. Filmas autors šo naratīvu izstiep maksimāli garu, tajā iestarpina daudzus pavedienus un pasaka priekšā to, kas notiks, bet noteikti, ka autors to dara ar mērķi un maksimāli vēlas likt skatītājam atslābt, respektīvi, vēlas sagatavot skatītāju lielajam finālam.

Vēl viena aina ir tāda, kurā notikumu attīstība ir secīga, taču arī filmas autors dod iespēju katram skatītājam interpretēt situāciju. Zvana telefons un Kerijas māte paceļ klausuli. Pēc sarunas Kerijas māte pasauc Keriju un iesit viņai, saka, ka viņa ir grēciniece, jo viņai sākušās mēnešreizes. Aina ir īsa, un nevienā brīdī nav nekāda pavediena, kas liktu saprast, kāds ir zvana iemesls un kurš ir zvanītājs. Tikai tad, kad Kerijas māte sāk Keriju lamāt un pazemot ir saprotams, ka zvans visdrīzāk saņemts no skolas vadības, kura izstatījusi par atgadījumu skolā. Kas attiecas uz tālākajiem notikumiem saistībā ar Kerijas māti, tad arī šeit var minēt to, ka notikumi ir secīgi un saistīti. Kerijas māte pret viņu slikti izturas jau no filmas sākuma. Lamā viņu par to, ka viņai sākušās mēnešreizes, liek skaitīt lūgšanas. Vēlas Keriju norobežot no visiem. Nevēlas Keriju laist uz balli. Kad atklāj, ka Kerijai piemīt telekinēzes spējas, saka, ka viņa

iemiesojies sātans. Kad Kerija pielieto spējas pret māti, māte pasaka dīvainu frāzi, kurā piemin, ka Raganai nav jādzīvo. Kamēr Kerija atrodas ballē, tikmēr māte paķer nazi un spēcīgi cērt burkānus, ko parāda arī tuvplānos. Kad Kerija ierodas mājās, visa māja ir pilna ar svecēm. Kerija iet pa kāpnēm, māte slēpjas aiz durvīm. Paveras durvis, no muguras iznāk māte un pēc neilga laika sadur Keriju. Arī šeit parādās saistība starp visiem šiem notikumiem, māte vēlējas vienu, Kerija otru.

Nemot vērā mātes reliģisko apsēstību, saprotams ir tas, ka arī viņa var būt bīstama fanātiķe. Viņa vēlas, lai Kerija skaita lūgšanas, taču pēc Kerijas atteikumiem vēlas pielikt tam punktu un Keriju nonāvēt. Arī šeit ir saskatāms lineārs naratīva modelis un šie notikumi ir diezgan secīgi un hronoloģiski. To, ka māte pašās beigās centīsies Keriju nogalināt, varēja nojaust, jo arī šeit filmas autors priekšlaicīgi brīdina un liek noprast, ka tuvojas fināls. Filmas autors jau atkal vēlas sagatavot skatītāju, jo pēc smagajām beigām skolā, seko vēl viens diezgan smags iznākums, kas var skatītāju izsist no sliedēm vēl vienu reizi. Taču kā darba autors jau minēja kontentanalīzes sadaļā, pateicoties stāstā izmantotajiem simboliem, var viegli uztvert vēstījumu par Kerijas mātes nāvi. Tā kā izmantots Jēzus Kristus simbols, kura mati ir ļoti līdzīgi mātes matiem, un šajā figūrā ir sadūrušies vairāki asi priekšmeti, no tā var secināt, ka arī māte beigās mirs. Cēlonis ir Kerijas nevēlēšanās pakļauties, no kā izrietošās sekas ir Kerijas slepkavības mēģinājums un pašas mātes nāve.

Būtiski ir pieminēt filmas noslēgumu, jo kā autors iepriekš minēja, visa filma attēlota reālā laikā. Taču filmas beigās parādās aina, kurā Sjū māte runā pa telefonu. Tam seko aina, kurā Sjū dodas uz Kerijas kapu. Kad Kerijas roka izlien no kapa un satver Sjū, pēkšņi aina mainās. Parādās kliecjoša Sjū, kura pamostas no murga. Šis notikums parāda to, ka autors filmas beigās, cenšas mainīt laiku un telpu, radot pēdējo izbrīnu skatītājā pārslēdzoties no reālās pasaules uz sapņu un atkal jau uz reālo pasauli. Tikai pašās filmas beigās parādās sapņu jeb fantāzijas naratīvs.

Svarīga aina, kuru ir vērts pieminēt ir tā, kurā Kerija bibliotēkā lasa. Šī ir paskaidrojošā aina, kura sasaista iepriekšējos notikumus ar šo notikumu. Jau filmas sākumā Kerijai piemīt pārdabiskas spējas un tas ir redzams vairākās ainās. Acīmredzot skatītājiem, kuri nav informēti par to kā sauc šādu parādību, autors dod mājienu un pavedienu, ka šīs parādības sauc par telekinēzi. Tas netiek izskaidrots filmas sākumā, taču kad Kerija vēlas saprast kas ar viņu notiek, viņa meklē informāciju un atrod telekinēzes definīciju. Līdz ar to šī aina paskaidro visas iepriekšējās pārdabiskās darbības. Kopumā filmas iezīmējas diezgan vienkārši un viegli

uztverami naratīvi. Notikumi seko viens aiz otra un ir savstarpēji saistīti. Notikumi sakārtoti hronoloģiskā secībā un veido lineāru naratīva struktūru.

Filmas sākumā viennozīmīgi ir novērojama ekspozīcija. Tiek parādīts laiks, kurā notiek darbība, skatītājs tiek iepazīstināts ar galvenajiem stāsta varoņiem, kā arī to raksturu un tēlu, izprot, kādā vidē šis stāsts norisināsies. Tālāk šim seko kāpinājums, kurš parādās meiteņu dušas. Viennozīmīgi stātam tiek piešķirta spriedze, parādās notikums, kurš piešķir lielāku intensitāti. Tālāk seko sarežģījums tajā, kad Krisa sastrīdas ar sporta skolotāju un nolemj ar Keriju izrēķināties. Viennozīmīgi tam visam seko kulminācija, kura parādās ballē, kad Kerija tiek pazemota visas publikas priekšā. Tam seko kritiens, kurā Kerija izmanto savas spējas un nonāvē visus pāri darītājus. Tālāk tam visam seko atrisinājums jeb šajā gadījumā katastrofa, jo stāsta galvenā varone mirst un tiek aprakta zem savas mājas gruvešiem. Šeit iezīmējas ļoti liela līdzība ar Freitāga trijstūri un stāsts atbilst tradicionālajam naratīvam struktūras modelim.

7.2 Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" naratīva analīze

Arī šīs filmas naratīvs un tā struktūra ir veidota diezgan vienkārši un sižets ir viegli uztverams un saprotams. Līdzīgi kā iepriekš analizētajā filmā, arī šī filma lielāko filmas daļu ir attēlota reālajā laikā. Nav saskatāmi kādi citi notikumi, kuri būtu attēloti pagātnē un ietekmētu sižetu un turpmāko filmas attīstību, kā arī nav nekādu pareģojumu vai citu elementu, kas atspoguļotu filmu nākotnes laikā. Savukārt svarīgi ir pievērst uzmanību pašam filmas sākumam.

Filma sākas ar tumšu ekrānu, ik pa brīdim it kā iedegas gaisma un var novērot to, ka attēlotas dažādas cilvēka ķermeņa daļas. Izmantots speciāls efekts, taču netiek parādīta darbība. Kur tas notiek? Kas notiek? Kādas personas ir iesaistītas? Šādi jautājumi rodas pašā sākumā, redzot šo ainu, kam neilgi pēc tam jau seko skaņas efekti, kuros dzirdama darbība ar lāpstu. Rodas iespaids, ka kāds kaut ko rok. Kad skatītājs ieklausās arī tajā, ko saka radio, tad vēstījums top skaidrāks un šī darbība tiek paskaidrota. Tālāk tiek attēloti kapi ar līķu kompozīciju un radio skan kriminālziņas, kurās stāsta par to, ka tikuši apgānīti kapi, izrakti līķi, dažiem trūkst ķermeņa daļu. Kad iepriekšējā darbība ir beigusies un sākas nākamā aina, var saprast to, ka šī aina paskaidro iepriekšējo darbību, līdz ar to šeit parādās cēloņsakarība. Šī aina beidzas, tam seko nākamais sižets.

Jaunieši ar mikroautobusu dodas ceļā. Rodas jautājums. Kā pirmās darbības saistāmas ar sižetu, kurā parasti jaunieši dodas ekskursijā? Taču neilgi pēc tam parādās atbilde. Jaunieši atbrauc uz kapa vietu. Tiek paskaidrots, ka kapos, kuri tikuši apgānīti, ir apglabāts galveno

varoņu vectēvs. Šeit jau atkal iezīmējas cēloņsakarība. Šī darbība un notikums pilnībā paskaidro neizprotamo darbību filmas sākumā. Kapu apgānīšana ir cēlonis visai filmai, kā rezultātā jaunieši dodas tālā ceļā uz vectēva kapavietu, kā arī pa ceļam izlemj aplūkot veco vectēva māju. Cēlonis ir kapu apgānīšana, sekas ir nonākšana ļaundaru rokās, kam seko sistemātiskas nāves. Šis parāda to, ka viens notikums seko otram, savukārt viena darbība spēj izskaidrot iepriekšējo darbību, naraīva struktūra ir lineāra, un sākuma notikumi attīstās pakāpeniski.

Taču paliek vēl viens neatbildēts jautājums. Kādas personas ir iesaistītas? Lai arī filmas autors nodod vēstījumu par filmas sākumu, joprojām nav saprotams, kurš ir kapu apgānītājs. Nav saprotams vai šī darbība tiks atklāta, varbūt arī filmas autors vēlos atstāt šo notikumu nepateiktu un radīt iespaidu, ka tas var būt jebkurš un tam nav nozīmes. Taču filmas beigās viss mainās bet, lai to apspriestu, ir jāmin vēl citi svarīgi fakti. Filmas gaitā tika satikti trīs ļaundari – auto stopētājs, ādasģimīšis un vecais vīrs no benzīntanka. Katra šī ļaundara darbība tiek attēlota citā vietā un vidē. Kad Sallija tiek pievesta pie mājas, tad arī šis notikums paskaidro visus iepriekšējos. Atklājas, ka stopētājs, ādasģimīšis un vecais vīrs ir ģimenes locekļi un visi darbojas uz vienu roku. Tāpēc arī pašā filmas sākumā stopētājs jauniešu mikroautobusā piemin to, ka viņa tēvs un brālis strādā lopkautuvē. Atgriežoties pie iepriekš minētās kapu apgānīšanas, jāpiebilst svarīgi fakti. Stopētājs tiek savākts uz ceļa blakus lopkautuvei. Filmas autors raida vēstījumu, ka visdrīzāk šis vīrietis arī nāk no turienes. Taču iepriekš pieminētajā ainā, kad Sallija tika atvesta uz māju, vecais vīrs izkāpj no mašīnas un sāk sist savu dēlu – stopētāju. Viņš uzdod jautājumu - Kur tu visu šo laiku biji? Tevi varēja noķert! Uz ko dēls atbild noraidoši. Savukārt pēc darba autora domām ļoti svarīga ir nākamā frāze, kuru tēvs saka: "Es Tev teicu, lai tu turies pa gabalu no šīs kapsētas!" Lai arī, joprojām netiek parādīta konkrēta darbība, filmas autors cenšas nosūtīt skatītājam vēstījumu, lai tas pats spētu interpretēt iepriekšējos notikumus. Pēc šīs frāzes šķiet, ka dēls bija pazudis uz diezgan ilgu laiku un atradās kapos. Kā arī darīja ko nelāgu, par ko varētu tikt notverts, līdz ar to šeit iezīmējas atbilde uz jautājumu par to, kādas personas piedalījās kapu apgānīšanas procesā. Visdrīzāk, ka kapus apgānīja dēls – stopētājs. Līdz ar to jau atkal šie notikumi ir saistīti un šis pavērsiens pilnībā izskaidro visu darbību filmas sākumā.

Svarīgi ir pieminēt to, ka šajā filmā pastāv vairāki notikumu cikli. Kā jau autors minēja kontentanalīzes sadaļā, būtiska ir debess ķermeņu parādīšanās. Filmā bieži parādās saule un mēness. Šis notikums filmā ir iestrādāts kā sistemātisks cikls. Debess ķermenis parādās jau pašā sākumā, savukārt visas filmas laikā tas turpina atkārtoties. Jāpiebilst, ka arī citas darbības ir

cikliskas un atkārtojas, kā arī spriežot pēc sižeta uzbūves, šie notikumi ir diezgan vienkārši paredzami.

Jaunieši atbrauc uz pamestu spocīgu māju. Par to, ka viņiem draud briesmas filmas autors jau viennozīmīgi cenšas pavēstīt ar daudziem elementiem, gan vizuāliem gan ar skaņas efektiem. Pema ar Kirku dodas prom un pazūd. Tālāk tiem seko arī Džeremijs un pazūd. Šeit saskatām atkārtošanos, jo notiek tas pats, kas jau notika iepriekš. Pie tam Džeremijs dodas meklēt Pemu un Kirku, savukārt, pēc tam kad pazūd Džeremijs, tad jau viņus meklēt dodas Sallija ar Frenklinu. Cikliskas ir jauniešu nāves. Kirks dodas mājā pirmais, viņu nonāvē pirmo. Lai arī meitenei vienai pašai nevajadzētu doties mājā, kurā viņas puisi, iespējams, ir noticis kaut kas slikts, tomēr viņa izvēlas Kirkam pievienoties un ir nākošā, kura tiek savainota un iemesta ledus kastē. Šī ir raksturīga šausmu filmu iezīme, ka varoni māc ziņkare par to, kas noticis ar draugu, līdz ar to varonis seko drauga liktenim.

Pēc brītiņa tiem seko arī Džeremijs. Visbeidzot Frenklins ar Salliju dodas viņus meklēt un arī Frenklins tiek nogalināts ar motorzāģi. Šīs nāves ir cikliskas un sistemātiskas kā arī šeit atkal parādās lineāra naratīva modelis. Vēl viena būtiska lieta ir bēgšanas naratīvs. Arī šeit parādās cikls. Taču pieminot ciklu šajā sakarā arī var pieminēt dzimumu lomu un nozīmi filmā. Galvenie varoņi ir pieci cilvēki – divi vīrieši, divas sievietes un viens vīrietis - invalīds. Uzsverot šo bēgšanas ciklu, jāpiemin tas, ka vīriešu varoņiem diemžēl filmas autors jau paraksta nāves spriedumu un nedod iespēju aizbēgt. Ne Kirkam, ne Džeremijam nav iespējas bēgt, situācija ir tāda, ka ļaundaris ir tik tuvu un paspēj abus nogalināt ar vienu sitienu pa galvu. Savukārt, Pema un Sallijai autors dod iespēju izglābties. Šeit arī parādās bēgšanas cikls, jo atkārtojas darbības, kad abas meitenes no ļaundariem cenšas aizbēgt. Filmas autors dod iespēju Pema aizbēgt, taču ļaundaris viņu panāk un ievieļ atpakaļ mājā, savukārt Sallijai izdodas izglābties. Vīriešu kārtas varoņiem šāda iespēja netiek dota.

Savukārt, aplūkojot Frenklina stāstu, iznākumu var nojaust jau pašā filmas sākumā. Viennozīmīgi autors jau pašā filmas sākumā skatītājiem nosūta vēstījumu, ka Frenklinam ir lemts mirt. Tieši tāpēc autors to norāda pašā filmas sākumā. Kad jaunieši piestāja ceļa malā, lai Frenklins varētu nokārtoties, garām pabrauca ugunsdzēsēju mašīna, kura izraisīja vibrāciju, kā rezultātā rati zaudē stabilitāti un Frenklins sāka ripot lejā pa kalnu. Filmas autors liek noprast, ka Frenklins šādā vidē ir bezspēcīgs un nevar pats vienkārši pārvietoties. Kad filmā sākas slepkavības, skatītājs pats var interpretēt iznākumu. Filmā plosās trīs maniaki. Kā kāds invalīda ratiņos spētu aizbēgt no varmākām? Diemžēl Frenklina nāve ir viegli paredzama. Būtiski ir

pieminēt filmas beigas. Atkal parādās cikls, Sallija izbēg no ļaundaru mājas un cenšas paglābties. Viens no negaidītajiem pavērsieniem ir tas, ka kādu no ļaundariem notriec smagā automašīna. Par to neliecina nekādi iepriekšēji pavedieni, autors nav, šim notikumam atstājis norādes. Savukārt filmas beigas ir diezgan īpatnējas ar nestandarta nobeigumu. Nav zināms kas ir šī smagā mašīna, kura nobrauca vienu no ļaundariem. No kurienes tā brauca? Uz kurieni tā brauca? Kāpēc mašīna brauca tieši pa šo ceļu, ja apkārt nav nekā un vieta ir neapdzīvota? Uz šiem jautājumiem atbildes nav. Smagās mašīnas vadītājs izkāpj no mašīnas, cenšas Sallijai palīdzēt. Viņš paķer svečatslēgu un kopā ar Salliju bēg. Kad abi ir paspējuši nedaudz attālināties, šoferis pagriežas un iemet ar šo atslēgu ļaundarim pa seju. Viņš krīt un iezāgē sev kājā. Šoferis aizskrien taisni uz priekšu. Uz kurieni viņš aizskrēja? Vai viņš dosies atpakaļ? Cik tālu viņš tiks? Arī šie jautājumi paliek neatbildēti. Ļaundaris pieceļas un klibo pakaļ Sallijai, taču nez no kurienes uzrodas vēl viena automašīna. Par šo auto varētu uzdot tādus pašus jautājumus kā par smago automašīnu, tikai vēl tam visam klāt var minēt to, ka nav redzams šoferis. Viņš ierauga, ka Sallija ir briesmās, apmet mašīnu otrādi un palīdz Sallijai izbēgt. Sallija ieliec mašīnas piekabē un aizbēg. Parādās skaists saulriets, un ļaundaris paliek, uz ceļa vicinoties ar savu motorzāģi. Ar to arī filma beidzas un filma ir ar atvērtām beigām. Kā vairumā šausmu kino, filmas autors katram skatītājam dod iespēju interpretēt to kas notiks tālāk. Šausmu filmās tiek izmantots šāds paņēmieni, lai padarītu iespējamu filmas turpinājuma veidošanu un saglabātu skatītājā intrigu.

Kopumā šīs filmas naratīva struktūra ir diezgan vienkārša. Saskatāma lineāra naratīva modelis, notikumi notiek hronoloģiskā secībā, taču vēlreiz jāpiemin tas, ka šeit parādās notikumi, kas ir atsauces uz citiem pagātnes notikumiem un tos paskaidro. Notikumi seko cits citam, kā arī šajā stāstā ir daudz cikliski naratīvi, jo daudzi notikumi vairākkārt atkārtojas. Stāsta sākumā parādās klasiskā ekspozīcija, kurā skatītājs tiek iepazīstināts ar galvenajiem varoņiem, kam seko kāpinājums un pieaugoša spriedze, jaunieši nonāk līdz vectēva mājai sāk parādīties dīvainas lietas. Seko kulminācija, parādās slepkava ādasģimī un jaunieši mirst viens pēc otra. Tam seko kritiens jeb atslābums. Palikusi tikai stāsta galvenā varone, kura atrodas mājā kopā ar ļaundarim. Visbeidzot stāstam seko atrisinājums, meitene izglābjas no ļaundariem, ieliec mašīnā un aizbrauc. Šeit iezīmējas liela līdzība ar Freitāga trijstūri un stāsts atbilst tradicionālajam naratīvam struktūras modelim.

7.3 Filmas "Eksorcists" naratīva analīze

Arī šīs filmas naratīva struktūra ir diezgan vienkārša un saprotama, taču ļoti būtiski ir piebilst to, ka šī filma ietver sevī sekojošu struktūras elementu, kas būtiski izmaina visu naratīva struktūru. Būtisks ir arī sākums, kas kalpo kā sava veida prelūdija. Filma sākas ar to, ka uz īsu brīdi tiek parādīta galvenās varones māja, kam seko aina, kurā vienkārši redzama iela un ikdienišķa dzīve pilsētā. Parādās filmas autori un nosaukumus un nu jau pēkšņi darbība tiek pārcelta uz Irākas tuksnesi. Parādās aina, kurā attēlots priesteris kopā ar arheologiem cenšoties atrast kādus nozīmīgus derīgos izrakteņus. Kā jau iepriekš minēts priesteris atrod nozīmīgu talismanu, pēcāk lielu dēmona skulptūru ar ko arī šī aina beidzas un visa darbība atkal pārceļas uz pilsētu Džordžtaunu. Attēlota vienkārša mātes un meitas kopdzīve. Tāpēc skatītājam rodas jautājums. Kāda vispār nozīme ir šai aintai Irākas tuksnesī? Visa tālākajā filmā parādās pavisam citi aktieri un stāsts, līdz ar to īsti nav saprotams, ko nozīmē darbība filmas sākumā, taču filmas beigās parādās attiecīga aina, kurā tiek paskaidrota šī iepriekš minētā darbība. Kad priesteris Karras dodas pie kolēģiem, lai apspriestu eksorcismu, parādās informācija, ka iepriekš parādītais priesteris ir Merins, kurš jau kādreiz saskārās ar līdzīgu gadījumu un veica eksorcismu Āfrikā. Arī šeit parādās paskaidrojošā aina, atsauc uz iepriekšējo darbību, jo šī aina paskaidro to, kāpēc filmas sākumā mēs redzējām šo tuksneša ainu. Galvenā atšķirība ir tā, ka šajā filmā viss sižets vairs nenotiek reālajā laikā. Filma sākas ar tagadnes ainu, kurā tiek parādīta māja, kurā norisināsies darbība, tālāk tam seko darbība, kura risinās pagātnē, kam jau atkal seko darbība reālajā laikā un visu turpmāko sižetu darbība notiek tagadnes formā. Šeit parādās pagātnes naratīvs, kā arī nelineārs naratīva struktūras modelis, jo visas darbības nenotiek hronoloģiskā secībā.

Lai arī filmas autors dod skaidrojumu par to, kāda saistība ir šim priesterim ar filmas sižetu un filmas beigās šis priesteris parādās un veic eksorcismu, jāuzsver tas, ka skatītājiem daži notikumi ir jāinterpretē. Lai arī tiek pavēstīts tas, ka Merins veica eksorcismu Āfrikā, rodas jautājumi, jo sižetā īsti netiek atspoguļots tas, kur un kādos apstākļos eksorcisms tika veikts, kā arī ainas tuksnesī neatspoguļo eksorcisma veikšanu pilnībā, bet tikai sniedz ieskatu tajā, ka tuksnesī bija sastopama šī dēmona klātbūtne, taču netika parādīts tas, ka dēmons būtu iemiesojies kādā ķermenī, līdz ar to, skatītājam pašam atliek vien interpretēt to, kas notika, jo vizuāla pierādījuma Merina iepriekšējai pieredzei nav.

Būtiski ir tas, ka arī šajā filmā parādās cikliski naratīvi, jo regulāri atkārtojas atsevišķas darbības. Viena no šīm darbībām ir Rēģanas veselības stāvoklis. Filmas sākumā Rēģana ir vesela, taču sižetam turpinoties, regulāri parādās ainas, kurā attēlota Rēģana un pakāpeniski viņai kļūst

arvien sliktāk. Sākotnēji parādās aina slimnīcā, kurā vizuāli Rēgana vēl izskatās normāla, taču uzvedas dīvaini. Pēc īsa brīža atkal viņa attēlota slimnīcā, tikai jau lieto necenzētu leksiku, ir agresīva un uzvedas neadekvāti. Jau nākamajās ainās viņa tiek attēlota jau ar manāmi vizuālām izmaiņām, kā arī tam tiek pievienoti pārdabiski notikumi.

Regulāri parādās šādas ainas un tās turpinās līdz pat eksorcisma veikšanas brīdim, līdz ar to šīs darbības ir cikliskas, kā arī lineāras, jo Rēganai pakāpeniski kļūst aizvien sliktāk un tas viss tiek attēlots hronoloģiskā secībā. Kā otru faktu uzreiz ir jāmin tas, ka arī vizītes pie ārsta vai pārbaudes slimnīcās veido naratīvu ciklu, kas ir cieši saistīts ar iepriekšējo darbību – Rēgas veselības stāvokli, līdz ar to šeit parādās cēloņsakarība un sekas. Vispirms parādās aina, kurā Rēgas veselība pasliktinās, taču pēc tam seko ainas, kurā māte ar Rēganu atrodas pie ārsta un veic izmeklēšanas. Tikko kā veselības stāvoklis pasliktinās, tā tūdaļ seko aina, kurās redzama slimnīca un ārsti. Šīs divas ainas iet roku rokā. Cēlonis ir Rēgas veselības pasliktināšanās, no kā izrietošās sekas ir ārstu jeb slimnīcas apmeklējums, kas arī ir cikliski un šie cikli turpinās līdz pat brīdim, kad māte vēlas mēģināt veikt eksorcismu. Vienas darbības jeb notikuma rezultātā seko otra darbība. Kā trešo saistīto darbību var minēt mātes emocijas un emocionālo stāvokli. Arī šis notikums ir ciklisks un ir cieši saistīts ar jau iepriekš minētajiem. Jo sliktāk Rēganai kļūst, jo vairāk māte pārdzīvo un tiek parādītas mātes emocijas. Jo sliktāk Rēganai kļūst, jo sliktāk arī jūtas māte un tiek parādītas viņas emocijas.

Cikliska darbība parādās arī filmas sākumā, Irākas tuksneša ainā. Ainā parādās melnbalta saule un debess, kura pakāpeniski iegūst spilgtu toni un debesis kļūst sarkanas. Visā šajā tuksneša ainā, šī parādība atkārtojas, respektīvi – aina sākas ar spilgtu sauli un sarkanajām debesīm, šīs parādība atkal parādās ainas vidū, šī tuksneša aina beidzas ar šo spilgtu sauli un sarkanajām debesīm, kas ar efektu palīdzību lēnām izgaist un pārtop par Džordžtaunas pilsētas atveidojumu. Arī šī saules un debesu parādīšanās ir cikliska.

Filmā parāds aina, kurā mācītājs alkohola reibumā dodas pie miera, kad viņš aizmieg, viņam sāk rādīties murgi par savu veco un slimo māti, kā arī murgā parādās dēmona sejas attēlojums. Šeit parādās arī sapņa naratīvs, jo reālais laiks un sižets tiek pārtraukts ar sapni. Viens no vēstījumiem ir mazliet grūti uztverams, jo darbībai neparādās nekādi paskaidrojumi. Kad māte atnāk mājās, viņa dodas uz istabu pārbaudīt, vai meitai viss ir kārtībā. Kad viņa ienāk, istabā konstatē to, ka logs ir atvērts un istabā ir ļoti auksts. Viņa ir pārskaitusies, jo domā, ka pie vainas ir auklīte. Kad viņa nonāk lejā un sāk pārmet auklītei par to, ka viņa rīkojusies bezatbildīgi un atstājusi vaļā logu, auklīte paziņo, ka bija izgājusi. Tikmēr Rēganu pieskatīt palicis mātes kolēģis

un draugs Burks. Pēc brīža atskan zvans pie durvīm un tiek paziņots, ka Burks ir miris, izkrītot pa logu, un ripojot lejā pa kāpnēm, viņš ir salauzis sprandu. Kā iemesls tiek minēts tas, ka viņam patika iedzert. Taču šo notikumu filmas autors atkal ļauj interpretēt skatītājam. Nav parādīta neviena darbība, kurā būtu redzams šis process, kā filmas varonis mirst, kā arī netiek parādīts viņa līķis, un īsti nav saprotams kas notika. Trūkst paskaidrojošā materiāla, jo nav īsti saprotams vai nāve ir tikai nejaušība, vai arī pie nāves ir vainīgs dēmons. Šī darbība īsti nav paskaidrota.

Līdzīga iezīme parādās arī filmas beigās. Mācītājs Karras cenšas atbrīvoties no dēmona, taču beigās izlido caur logu, noripo pa kāpnēm un mirst. Arī šeit var pārdomāt to, vai Karras vēlējās upurēties, lai uzveiktu dēmonu, vai arī pa logu viņu izgrūda pats dēmons. Tāpat kā iepriekš analizētajā filmā "Teksasas motorzāģa slaktiņš", filma ir ar atvērtām beigām, kas ļauj skatītājam interpretēt nobeigumu, kā arī dod iespēju šai filmai veidot turpinājumu.

Kopumā filmas naratīva struktūra ir vienkārša un saprotama, taču tā atšķiras no iepriekš analizētajām filmām, jo tās struktūra ir nelineāra, jo darbībā parādās pagātnes akcenti un visa darbība nenotiek reālajā laikā. Arī šeit novērojama ekspozīcija filmas sākumā. Stāsts iepazīstina gan ar priesteri Merinu, māti, Rēganu un citiem filmas varoņiem. Tiek parādīta vide, kurā notiks darbība. Rēgas stāvoklim pasliktinoties seko kāpinājums, kļūst saprotams par ko ir stāsts, rodas pieaugoša spriedze. Kulminācija norisinās tad, kad Rēgas stāvoklis ir pavisam slikts un mācītāji ir ieradušies pie viņas un veic eksorcismu. Kritums parādās tad, kad priesteris Merins mirst un paliek tikai Karras, kuram neizdodas atbrīvoties no dēmona. Filmas beigās redzams atrisinājums, ka mātes un Rēgas dzīve atgriežas normāla sliedēs, viņas turpina dzīvot un pārvācās, lai aizmirstu visu notikušo. Filmas kompozīcija atbilst Freitāga trijstūrim jeb tradicionālajam naratīva struktūras modelim, taču kā jau minēts iepriekš, šajā naratīva struktūrā parādās atsevišķi paņēmieni, kuri naratīva struktūru padara neparastu, dod skatītājam iespēju interpretēt un tādējādi ieinteresē skatītāju.

SECINĀJUMI

Pētījuma mērķis bija izpētīt šausmu filmas "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists", veikt analīzi un noskaidrot to, vai šīs šausmu filmas ietver sevī klasiskās gotikas romāna tradīcijas, saprast kāda ir šo filmu naratīva struktūra, veikt filmu naratīva struktūras salīdzinājumu, kā arī uzzināt to, vai izvēlētajās šausmu filmās pastāv specifiski naratīva struktūru veidojošie elementi.

Pēc veiktā pētījuma darba autors secina to, ka analizētajās šausmu filmās "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists" parādās konkrētas gotiskā romāna tradīcijas, līdz ar to pirmais pētnieciskais jautājums tiek atbildēts. Taču būtiski ir piebilst, ka šīs tradīcijas atšķiras, kā arī šajos darbos nav sastopamas visas tradīcijas, kuras autors izvirzīja kā kategorijas pirms pētījuma uzsākšanas. Tiek secināts tas, ka būtiski iezīmējas viena no tradīcijām, visās izpētītajās filmās parādās pamestās un spocīgās mājas klātbūtne, atšķiras tikai tas, kādā secībā tā tiek parādīta. Ja filmās "Kerija" un "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" šī tradīcija jau parādās filmas sākumā, tad filmā "Eksorcists" tas parādās tikai filmas beigās. Kā nākamā tradīcija, kura parādās visās filmās ir baisais fons un noskaņa. Visās izpētītajās filmās viennozīmīgi autors ir piestrādājis pie tā, lai radītu šādu noskaņu, jo viens no šausmu kino uzdevumiem ir nobiedēt auditoriju, kas šajā gadījumā lieliski izdodas. Tiek secināts tas, ka šī gotiskā romāna tradīcija parādās pētītajās šausmu filmās un šī tradīcija korelē arī šausmu kino žanra iezīmēm.

Tiek secināts tas, ka viena no būtiskām filmu sastāvdaļām, kura atbilst gotiskā romāna tradīcijai, ir izmantotās skaņas. Visās analizētajās filmās parādās tas, ka autors cenšas izmantot spēcīgus skaņas efektus un baisu mūziku, tādējādi pastiprina spriedzi un cenšas biedēt auditoriju. Arī šīs gotiskā romāna tradīcija ir cieši saistīta ar šausmu kino žanru.

Darba autors secina to, ka filmās "Kerija" un "Eksorcists" parādās noslēpumaina atmosfēra. Sižets ir izveidots īpaši, un brīžiem skatītājam ir jāliek lietā interpretācija, lai saprastu, kas notiks tālāk, kā darbība vai notikums sekos. Savukārt, filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" sižetā neparādās nekas noslēpumains un šāda atmosfēra netiek radīta. Šī gotiskā romāna tradīcija parādās tikai divās no trim analizētajām filmām.

Būtiski ir uzsvērt to, ka darba autors secina, ka nevienā no analizētajām filmām neparādās svarīga gotiskā romāna tradīcija – pareģojums vai leģenda, kas gotiskajā romānā un kino ir bieži novērojama.

Tiek secināts tas, ka analizētajās filmās atkal pamanāma būtiska atšķirība. Divas no analizētajām filmām, "Kerija" un "Eksorcists" ietver sevī gotiskā romāna tradīciju par sapņu klātbūtni un esamību, turklāt šī sapņu esamība ir sakombinēta ar citu svarīgu gotiskā romāna tradīciju, briesmoņa vai kāda cita pārdabiska tēla parādīšanos. Savukārt, filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā", šāda gotiskā romāna tradīcija neparādās.

Darba autors secina to, ka viennozīmīgi un izteikti divos darbos ir redzama pārdabisku notikumu klātbūtne, kas ir viena no gotiskā romāna tradīcijām, taču jau atkal šeit ir redzama atšķirība, jo šī tradīcija parādās tikai divās no analizētajām filmām, "Kerija" un "Eksorcists" un jau atkal šo parādību nevar saskatīt filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā". Abās minētajās filmās parādās pārdabiskas parādības un būtiska iezīme, kas šīm filmām ir kopīga, ir tā, ka tajās parādās telekinēze, taču filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" nekas pārdabisks nenotiek. Pēc darba autora domām būtisks aspekts šai parādībai ir meklējams žanru teorijā. Tiek secināts, ka svarīgi ir tas, kādu konkrēto žanru filma pārstāv. Kā jau iepriekš autors minēja, mūsdienās pastāv daudzi hibrīdžanri, kā arī šausmu kino tiek iedalīts sīkākās vienībās. Filmu "Kerija" un "Eksorcists" var ievietot "*supernatural*" vai okulistiskajā kategorijā, taču "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" ir tīrs tā saucamais *slasher* žanrs. Līdz ar to tiek secināts tas, ka atkarībā no žanra un kino piederības, ir atkarīgs kādas gotiskā romāna tradīcijas tiek izmantotas filmā.

Tiek secināts tas, ka visās analizētajās filmās parādās sakāpinātas emocijas, kas arī ir viena no svarīgām gotiskā romāna tradīcijām. Stāsta varoņi piedzīvo gan dusmas, gan bēdas, gan pārsteigumu, gan arī teroru, kas īpaši izpaužas filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā". Visās analizētajās filmās bieži parādās emocionālas runas, elpas trūkums un panika. Viena no galvenajām filmas sastāvdaļām ir bieži dzirdamie kļiedzieni.

Darba autors saprot to, ka ir skaidrs, kāpēc gotisko romānu dēvē arī par feminisma literatūru. Analizētajās filmās parādās viena no klasiskajām gotiskā romāna tradīcijām – briesmām ir pakļauta sieviete. Lai arī filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" ir vairāki varoņi, būtiski uzsvērt to, ka pēdējā no varonēm, kura palika dzīva, ir Sallija, pēc kā var secināt to, ka visas galvenās stāsta varones ir sievietes. Tā ir būtiska gotiskā romāna sastāvdaļa, jo daudzos gotiskajos romānos ir sieviete, kura ir pakļauta briesmām.

Tiek secināts tas, ka tikai vienā no analizētajām filmām parādās bīstama vīrieša tēls. Lai arī tā ir viena no galvenajām gotiskā romāna tradīcijām, tā parādās tikai "Motorzāģa slaktiņš Teksasā". Būtiski ir tas, ka šeit parādās vairāku bīstamu vīriešu tēlu ietekme, taču "Eksorcistā" un "Kerijā" šī tradīcija nav saskatāma. Filmā "Eksorcists" ir saskatāma zināma līdzība ar šo tradīciju,

tas izpaužas tajā, ka Rēganu ir apsēdis dēmons, kura tēls stāsta parādās tikai dažādās ainās. Šis dēmons atspoguļots vīriešu dzimtē, taču šis nav klasiskā gotiskā romāna iezīme, jo šis nav galvenais tēls un sižetā tas gandrīz nav redzams.

Atsaucoties uz to, darba autors secina to, ka analizētajās filmās parādās briesmoņu vai citu pārdabisku tēlu klātbūtne. Šī gotiskā romāna tradīcija, novērojama filmās "Kerija" un "Eksorcists", taču "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" tā saskatāma pavisam nedaudz. "Kerijā" šī tradīcija iezīmējas tikai vienā ainā, kurā parādās dzīvā miroņa tēls, savukārt "Eksorcistā" uz šo briesmoņa klātbūtni norāda dēmona tēla parādīšanās atsevišķās ainās, kā arī Rēgas tēla izmaiņas līdz pat eksorcisma brīdim, kad viņa tapusi par pārdabisku būtni – briesmoni. Savukārt, "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" šī tradīcija neparādās, jo visi ļaundari ir cilvēka veidolā. Šī tradīcija iezīmējas tikai vienā ainā, kurā vectēvs sūc Sallijas asinis. Līdz ar to, pēc autora domām, šī iezīme analizētajās filmās parādās daļēji.

Tiek secināts tas, ka analizētajās filmās parādās arī būtiski simboli, kuri bieži vien sastopami gotiskajā romānā, kā arī gotiskajā kino. Kapi, dzīvnieku un cilvēku skeleti, krusti, sveces, mēness gaisma, Bībele, vampīra zobu nospiedumu pēdas uz kakla. Ar krustu var cīnīties pret vampīriem un Drakulu, mēness gaismā parādās vilkači, kapsētās atrodas dzīvie miroņi jeb zombiji. Visi šie simboli sastopami gotiskajā romānā.

Darba autors secina to, ka analizētajās filmās sastopamas metonīmijas, taču to izmantojums filmās krasi atšķiras. Filmā "Eksorcists" redzamas tādas metonīmijas kā apgaismojuma raustīšanās, kā arī pēkšņa durvju aizciršanās, dzirdamas dīvainas skaņas un kaucieni. "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" novērojamas tādas metonīmijas kā durvju čīkstēšana, sastopami vaidi, kliegzieni, kā arī dažādu ķēžu un citu metālisku priekšmetu šķindoņa un trakie smieklī. Tiek secināts tas, ka filmā "Kerija" metonīmijas izmantotas visvairāk. Dīvainas skaņas, vaidi un citi skaņu efekti pārklājās un parādās visās analizētajās filmās, taču "Kerijā" ir izmantotas vairākas metonīmijas, (stipras lietusgāzes, laikapstākļi, negaiss, zibens, galvenā varone tiek iesprostota telpā, ēku drupas, pēkšņa logu aizciršanās, ieejas aizciršanās un nobloķēšana) kuras ir gotiskajā romānā un kino ir ļoti izteiktas tradīcijas.

Tiek secināts, ka visas analizētās filmas atbilst izvēlētajam Freitāga trijstūrim jeb tradicionālajam naratīva struktūras modelim, jo visās analizētās šausmu filmas sastāv no ekspozīcijas, kāpinājuma, kulminācijas, krituma un nobeiguma, līdz ar to arī tiek atbildēts uz otro pētniecisko jautājumu. Taču svarīgi ir minēt, ka šīm analizētajām filmām ir vienāda kompozīcija, bet naratīva struktūrā ir redzamas atšķirības. Filmās "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Kerija"

redzama lineāra naratīva struktūra, jo visa darbība notiek reālajā laikā, savukārt filmā "Eksorcists" ir nelineāra naratīva struktūra, jo redzama darbība pagātnē, kam jau tālāk seko darbība tagadnē un atsaucis uz pagātnes ainām.

Tiek secināts tas, ka filmās tiek izmantoti dažādi naratīva struktūru veidojošie elementi taču to izmantojums filmās atšķiras. Kopīgs naratīva veidojošais elements, kas piemīt visām analizētajām filmām, ir cēloņsakarība un sekas. No viena notikuma attīstās tam sekojošie notikumi. Otrs elements ir secīgums, jo notikumi risinās noteiktā hronoloģiskā secībā. Viens no atšķirīgajiem elementiem ir sapņu naratīvs un izmantojums, jo šis elements parādās filmās "Kerija" un "Eksorcists", taču filmā "Motorzāģa slaktiņš Teksasā", šī elementa nav. Savukārt, viens no būtiskiem elementiem, kas filmu izmantojumā atšķiras ir notikumu cikli. Šis elements netiek izmantots filmā "Kerija", taču filmas "Eksorcists" un "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" ir piesātinātas ar notikumu cikliem, jo visā filmas garumā, notikumu cikliski atkārtojas un notiek vienas un tās pašas darbības. Būtiski paņēmieni šajās filmās ir tie, ka tiek izmantotas paskaidrojošās ainas, kuras paskaidro notikumus, kuri iepriekš nav īsti skaidri, taču tiek secināts arī tas, ka visās šajās analizētajās filmās autori ir izveidojuši tādus notikumus, kurās šīs paskaidrojošās ainas pietrūkst, līdz ar to filmu autori ļauj katram skatītājam atsevišķus notikumus interpretēt pašiem.

Kopumā darba autors secina to, ka analizētajās šausmu filmās "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists" parādās gotiskā romāna tradīcijas un tās ļoti līdzinās šausmu kino žanra iezīmēm, līdz ar to gotiskajam romānam un šausmu kino saskatāma cieša radniecība. Tiek secināts tas, ka šīm šausmu filmām ir vienāda kompozīcija, kā arī tās atbilst tradicionālajam struktūras modelim, taču naratīva struktūrā ir atšķirības, kas izriet no filmas autora radošuma un veida kā viņš šo stāstu vēlas pasniegt saviem skatītājiem, kā arī tā kādus naratīva struktūru veidojošos elementus autors izmanto. Daži izmantotie elementi filmās pārklājas, taču daži elementi analizētajās filmās ir atšķirīgi.

LITERATŪRAS UN AVOTU SARAKSTS

Izmantotā literatūra:

1. Arnheim, R. (1957). *Film as art*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California press.
2. Bazin, A. (1971). *What is cinema? Vol. II*. California: University of California Press.
3. Bluestone, G. (1966). *Novels into film*. London: Cambridge University Press.
4. Braudy, L., Cohen, M. (2009). *Film theory and criticism*. New York: Oxford University Press.
5. Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. London and New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc.
6. Cherry, B. (2009). *Horror*. London and New York: Routledge Taylor & Francis group.
7. Eisenstein, S. (1949). *Film form. Essays in film theory*. New York: Harcourt, Inc.
8. Eisenstein, S. (2016). *Notes for a general history of cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
9. Elliott, K. (2003). *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
10. Hatt, M., Klonk, C. (2006). *Art history: A critical introduction to its methods*. Manchester: Manchester University Press.
11. Herman, L., Vervaeck, B. (2001). *Handbook of narrative analysis*. UK: University of Nebraska Press.
12. Hogle, E., J. (2002). *The Cambridge companion to gothic fiction*. New York: Cambridge University Press.
13. Kracauer, S. (2000). *An introduction*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
14. Krippendorf, K. (2004). *Content analysis an introduction to its methodology*. UK: Sage Publications.
15. Lebeau, V. (2001). *Psychoanalysis and cinema: The play of shadows*. London: Wallflower Press.
16. Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis, and interpretation*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage Publications, Inc.
17. Li, Y., Narayanan, S., Jay Kuo, C. (2003). *Movie content analysis, indexing and skimming via multimodal information*. New York: Springer Science+Business Media.

18. Manchel, F. (1990). *Film study: an analytical bibliography. Vol. 1*. London and Toronto: Associated University Press.
19. Metz, C. (1974). *Film language a semiotics of the cinema*. Chicago: The University of Chicago Press.
20. Monaco, J. (2000). *How to read a film*. New York: Oxford University Press.
21. Morrissette, B. (1985). *Novel and film: essays in two genres*. London: University in Chicago Press.
22. Punter. D. (1998). *Gothic pathologies: the text, the body and the law*. London: Macmillan Press.
23. Punter. D. (2000). *A companion to the gothic*. Malden: Blackwell Publishing.
24. Punter. D. (2013). *The literature of terror: volume 1: the gothic tradition*. New York: Routledge.
25. Snyder, H., M. (2011). *Analyzing literature - to film adaptations*. London: The Continuum International Publishing Group.
26. Spooner, C. (2006). *Contemporary gothic*. London: Reaktion Books.
27. Vacche, D., A. (1996). *Cinema and painting: how art is used in film*. Austin: University of Texas Press.

Izmantotie avoti:

1. Bhattacharyya, P. 2011. *Mind forged manacles Horror madness and sexuality in early English gothic fiction*. University of Kalyani: Department of English. Retrieved from internet on <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/210868>
2. Emanci, E., M. (2016). *Main Features of the English Gothic Novel*. Romania: Stefan cel Mare University of Suceava. Retrieved from internet on <http://oaji.net/articles/2017/1508-1489943548.pdf>
3. Hansen, E. (2017). *The right wing and instagram: a visual content analysis of female depiction*. University of Glasgow. P. 27. Retrieved from internet on <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120279136>
4. Harris, R. (2019). *Elements of the gothic novel*. VirtualSalt. Retrieved from internet on <https://www.virtualsalt.com/gothic.htm>
5. Hoeveler, L., D. (1998). *Professionalizing gender: the female gothic, beating fantasies and the civilizing process*. The English Faculty Research and Publications Series. Columbia, SC: Camden House. Retrieved from internet on

https://epublications.marquette.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1035&context=english_fac

6. Ibarra, A., E. (2017). *Gothic Traditions and Departures Conference Report*. Universidad de las Américas Puebla (UDLAP), Mexico. Retrieved from internet on <http://www.internationalgothic.group.shef.ac.uk/conferences-and-projects/gothic-traditions-and-departures-conference-report/>
7. Karthick, B., R. (2015). *Gothicism and the undead an exploration of the vampire myth in fiction*. Bharathidasan University: Department of English and other Foreign Languages. Retrieved from internet on <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/208576>
8. Kaur, R. (2016). *The whirlpool of fear and desire a psychoanalytic study of gothic fantasy*. University of Jammu: Department of English. Retrieved from internet on <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/167220>
9. Kim, N., Bach, B., Im, H., Schriber, S., Gross, M., Pfister, H. (2018). *Visualizing nonlinear narratives with story curves*. Edinburgh Research Explorer. Retrieved from internet on https://www.research.ed.ac.uk/portal/files/45220909/2018_StoryCurve_InfoVis.pdf
10. Madej, S. K. (2008). “*Traditional narrative structure*” Edinburgh, Scotland. Narrative in Interactive Learning Environments. Retrieved from internet on https://www.academia.edu/3201848/Traditional_Narrative_Structure_not_traditional_so_why_the_norm
11. McFarlane, B. (1996). *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press. Retrieved from internet on https://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/29149/9/09_chapter%203.pdf
12. Park, M. (2016). *The aesthetics and psychology behind horror films*. Long Island University. Retrieved from internet on https://digitalcommons.liu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=post_honors_theses
13. Proházková, V. (2012). *The genre of horror*. American International Journal of Contemporary Research Vol. 2 No. 4. Retrieved from internet on http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf

14. Riedl, M., Young, M. (2005). *From linear story generation to branching story graphs*. University of Southern California. Retrieved from internet on <https://www.cc.gatech.edu/~riedl/pubs/riedl-aiide05.pdf>
15. Riessman, K. C. (2005). *Narrative analysis*. UK: University of Huddersfield Repository. Retrieved from internet on http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/4920/2/Chapter_1_-_Catherine_Kohler_Riessman.pdf
16. Sigurðsson, S. (2009). *The gothic function and definition*. Háskóli Íslands: Hugvísindasvið. Retrieved from internet on https://skemman.is/bitstream/1946/2883/1/The%20Gothic%2C%20Function%20and%20Definition%20-%20Snorri%20Sigur%C3%B0sson_fixed.pdf
17. Vandana, V. (2011). *Edgar Allan Poe a gothic writer: a study*. Karnatak University. Department of English. Retrieved from internet on <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/handle/10603/8745>
18. Wicaksono, B. (2015). *Book review of novel Carrie by Stephen King*. Faculty of humanities Diponegoro University Semarang. Retrieved from internet on http://eprints.undip.ac.id/45260/2/Brian_Wicaksono_13020110141017_-_Book_Review_of_Novel_Carrie.pdf

PIELIKUMS

Pielikumā pievienoti ekrānšāviņi no filmām "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists", kuri tika izmantoti kontentanalīzes veikšanai, lai uzskatāmāk parādītu to, kuros kadros un ainās darba autors ir saskatījis būtiskas gotiskā romāna tradīcijas. Darba autors pievieno arī tabulas, kurās šīs filmas tika sadalītas pa notikumiem, lai pēc iespējas vienkāršāk varētu veikt naratīva struktūras analīzi un noteikt naratīva struktūru veidojošos elementus filmās, notikumu secību un darbību ciklus.



6.1.1 att. Pamestās mājas iespaids



6.1.2 att. Kerija skatās pa logu



6.1.3. att. Drūmā māja vēlā vakarā



6.1.4 att. Drūmā atmosfēra sveču gaismā



6.1.5 att. Varone pamostas no sapņa



6.1.6 att. Kerija saplēš spoguļi izmantojot telekinēzi



6.1.7 att. Kerija aizver ēkas izeju



6.1.8 att. Kerija maina automašīnas virzienu



6.1.9 att. Kerija iesprostota skapī



6.1.10 att. Kerijas izmisums un pazemojums



6.1.11 att. Šoks un šausmas



6.1.12 att. Cilvēku panika un bailes



6.1.13 att. Māte cenšas noslepkavot Keriju



6.1.14 att. No kapa izlaužas Kerijas roka



6.1.15 att. Kerija pieskaras kājām



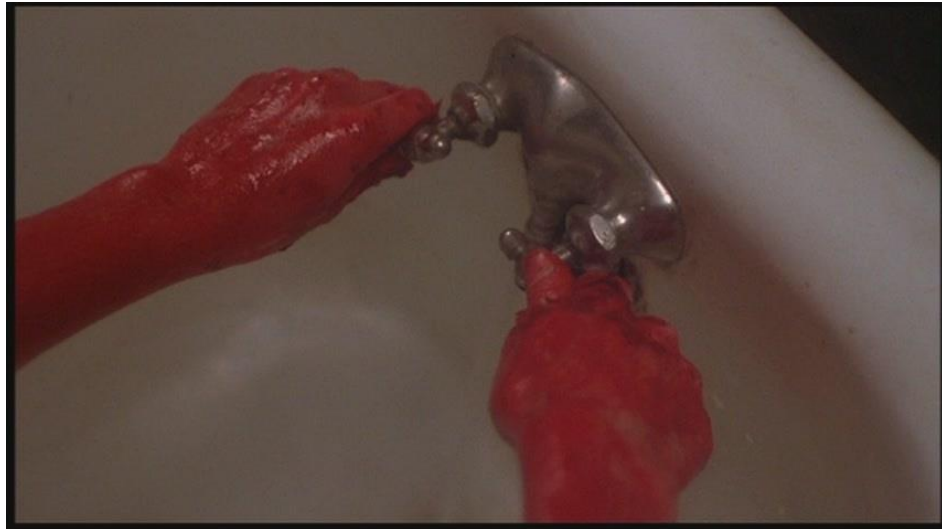
6.1.16 att. Kerija pieskaras vēderam



6.1.17 att. Krītošais pelnutrauks



6.1.18 att. Kerijas pārdzīvojums



6.1.19 att. Kerijas asiņainās rokas



6.1.20 att. Varones mentālais stāvoklis



6.1.21 att. Jēzus Kristus figūra



6.1.22 att. Kerijas mātes nāves poza



6.1.23 att. Figūras un Kerijas mātes matu līdzība



6.1.24 att. Kerijas kaps



6.1.25 att. Spēcīgās lietusgāzes



6.1.26 att. Māju izgaismo spēcīgs zibens



6.1.27 att. Kerijas mājas drupas

Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" analīzei izmantotie ekrānšāviņi



6.2.1 att. Pamestā vecāku māja



6.2.2 att. Jaunieši pie senās vecāku mājas



6.2.3 att. Ļaudaru māja



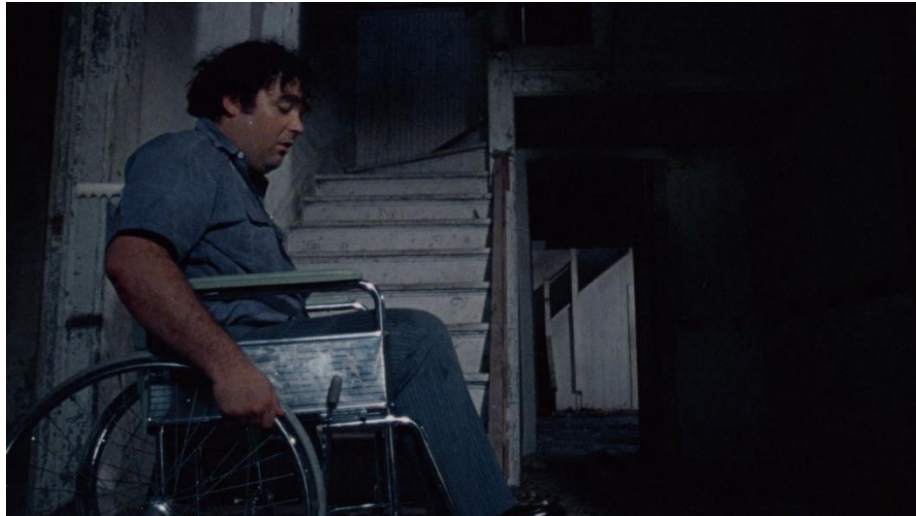
6.2.4 att. Šūpoles pie ļaundaru mājas



6.2.5 att. Saulainie laikapstākļi



6.2.6 att. Apmācies laiks



6.2.7 att. Drūmā atmosfēra



6.2.8 att. Baisā noskaņa



6.2.9 att. Zirnekļu tīkli



6.2.10 att. Zirnekļu kolonija



6.2.11 att. Saulainais laiks



6.2.12 att. Pozitīvā atmosfēra pie ļaundaru mājas



6.2.13 att. Pozitīvo atmosfēru mainās, slepkavība



6.2.14 att. Saulainie laikapstākļi



6.2.15 att. Saulainie laikapstākļi pirms nāves



6.2.16 att. Nakts, baisā un spocīgā noskaņa



6.2.17 att. Rīts, apmācies laiks



6.2.18 att. Saulainais laiks filmas noslēgumā



6.2.19 att. Šoks automašīnā



6.2.20 att. Pemas bailes un izmisums



6.2.21 att. Sallijas spīdzināšana



6.2.22 att. Sallijas izmisums un palīgā sauciens



6.2.23 att. Sallijas šoka stāvoklis pēc bēgšanas no ļaundara



6.2.24 att. Bīstama vīrieša tēls



6.2.25 att. Vectēvs izsūc Sallijas asinis



6.2.26 att. Miroņa tuvplāns



6.2.27 att. Mirušā bruņneša tuvplāns



6.2.28 att. Baisā zoba tuvplāns



6.2.29 att. Raudošās acs tuvplāns



6.2.30 att. Ļaundara seja tuvplānā



6.2.31 att. Apgānītie kapi



6.2.32 att. Saules un mēness kolāža



6.2.33 att. Cilvēku galvaskausi



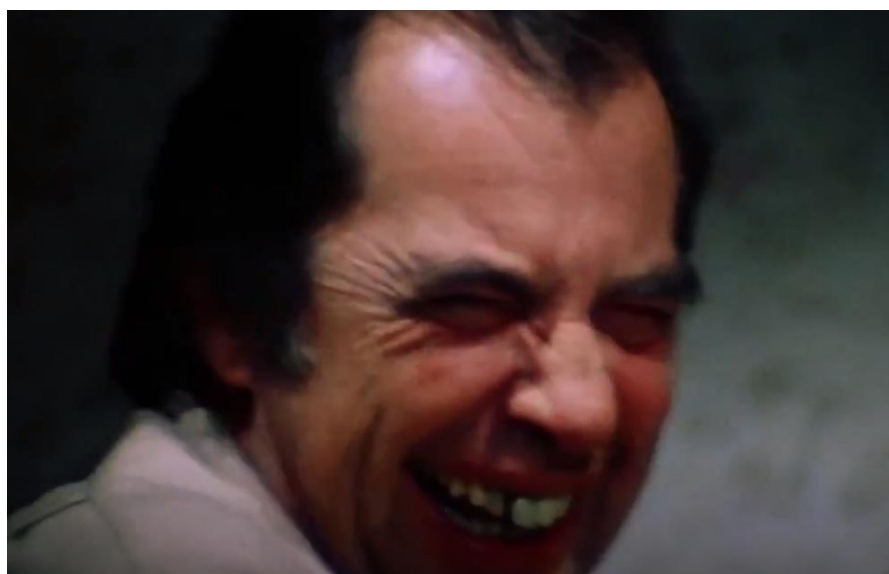
6.2.34 att. Cilvēka plauksta skelets



6.2.35 att. Skeleta rotājums



6.2.36 att. Sabojātais pulkstenis



6.2.37 att. Tēva trākie smieklī



6.2.38 att. Ļaundara trākie smieklī



6.3.1 att. Galvenās varones māja



6.3.2 att. Galvenās varones māja parādīta tumsā



6.3.3 att. Saulainais laiks filmas sākumā



6.3.4 att. Saulainais laiks pirms statujas tuvplāna



6.3.5 att. Ikdieniškā dzīve



6.3.6 att. Rudenīgā ainava



6.3.7 att. Priesteris saņem ziņu



6.3.8 att. Rēģanas briesmīgais skatiens



6.3.9 att. Priestera siluets



6.3.10 att. Trīcošā gulta



6.3.11 att. Rēgana traumē savus dzimumorgānus



6.3.12 att. Rēganas galva apgriežas par 360 grādiem



6.3.13 att. Rēģanas ķermenis paceļas virs gultas



6.3.14 att. Māte zaudē kontroli un kliedz uz ārstiem



6.3.15 att. Mātes izmisums un bailes



6.3.16. att. Dēmona attēlojums



6.3.17 att. Rēģanas briesmīgais paskats



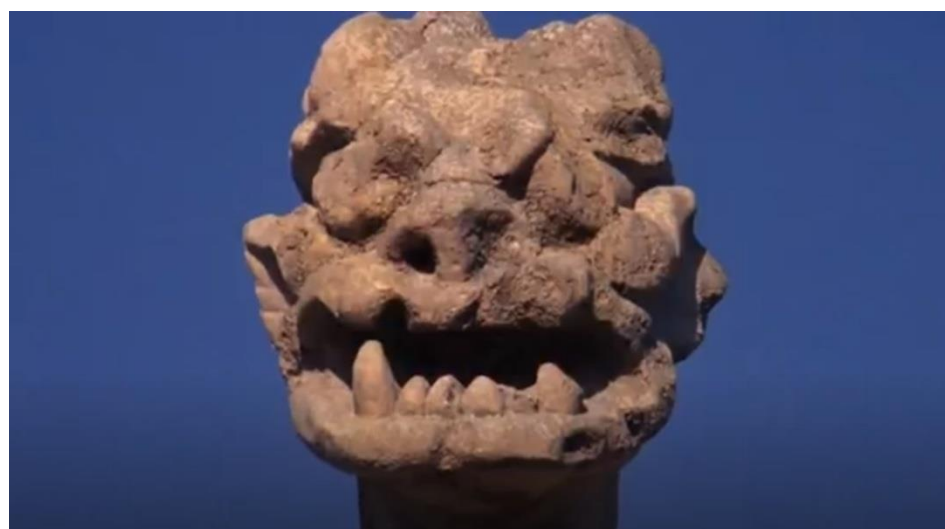
6.3.18 att. Rēģana līdzinās briesmonim



6.3.19 att. Talismana tuvplāns



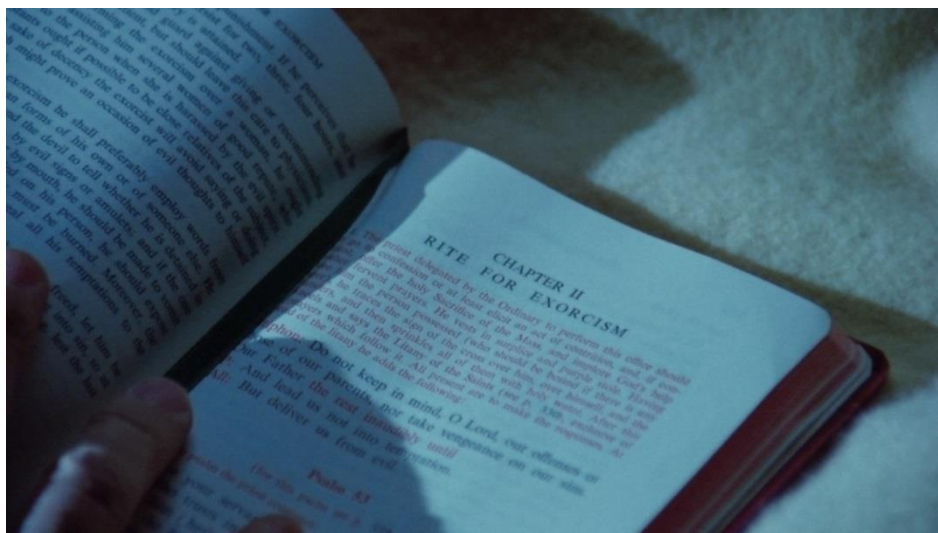
6.3.20 att. Priesteris analizē talismanu



6.3.21 att. Baisā dēmona statuja



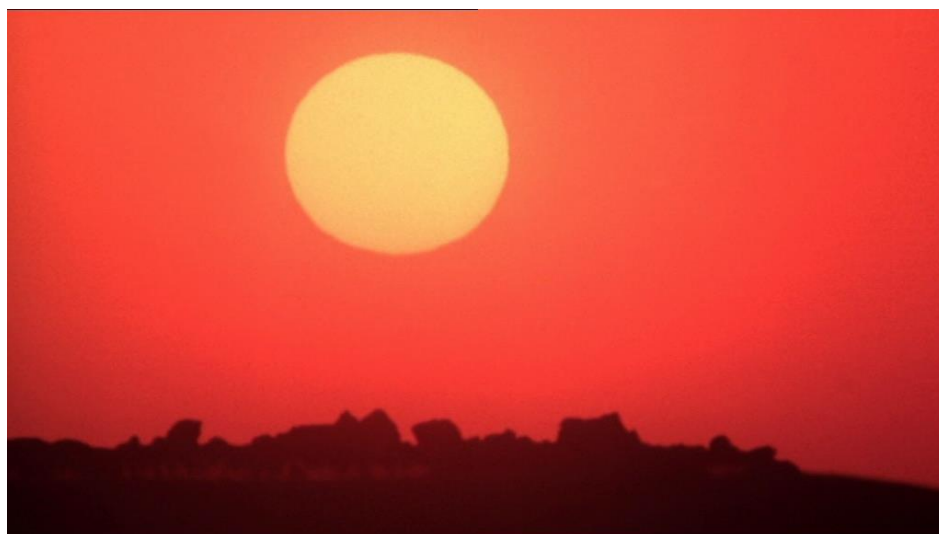
6.3.22 att. Rēģanas baisās acis



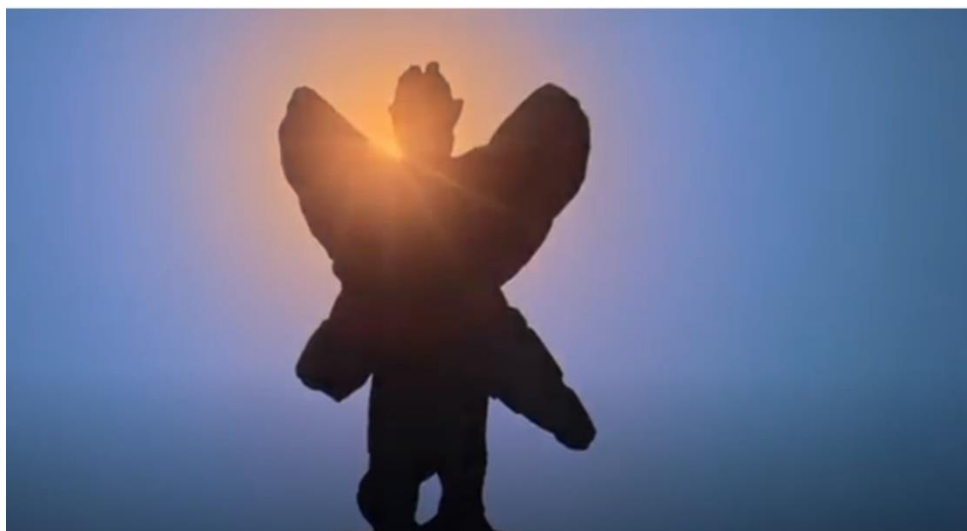
6.3.23 att. Rituālu grāmatas tuvplāns



6.3.24 att. Zīmes uz Rēģanas ķermeņa



6.3.25 att. Saule un asiņainās debesis



6.3.26 att. Statuja aizsedz spožo sauli



6.3.27 att. Ar efekta palīdzību aina pārtop par sauli un debesīm



6.3.28 att. Dūriena pēdas uz Rēģanas kakla



6.3.29 att. Asiņu strūkļa no Rēģanas kakla



6.3.30 att. Krusts ar Jēzu

Filmas "Kerija" notikumu sadalījums

Laiks	Redzamais ainā	Notikums
0:43	Jauniešu sporta stundā spēlē volejbolu	Parādās filmas galvenā varone, viņa neuzņem raidīto bumbu un dēļ viņās komanda zaudē spēli.
1:11	Meiteņu ģērbtuves, meitenes pārģērbjas	Mierīga mūzika, meitenes ākstās, pārģērbjas un smejas.
2:33	Kerija viena atrodas dušas kabīnē	Mazgājās, mierīga mūzika, ķermeņa tuvplāni.
4:00	Kerijai dušā parādās asinis	Kerijai sākas mēnešreizes, viņa ir panikā un domā, ka ir savainota. Meitenes par viņu ņirgājas un pazemo.
5:25	Ierodas sporta skolotāja	Skolotāja izšķir asumus, sabar meitenes un palīdz Kerijai.
5:54	Sporta skolotāja runā ar Keriju	Kerijai ir panika, nespēj nomierināties, sporta skolotāja iesit pļauku.
6:05	Uzsprāgst lampa	Baisa skaņa, uzsprāgst lampa.
7:00	Kerija direktora kabinetā	Direktors ar sporta skolotāju veic pārrunas.
7:59	Direktors runā ar sekretāri pa domofonu	Direktors saka sekretārei, lai uzaicina Keriju, taču pat nezina viņas īsto vārdu un uzvārdu.
8:23	Kerija ienāk telpā	Direktors jau atkal nosauc Keriju nepareizā vārdā, parādās pelnutrauka tuvplāns.
8:38	Pelnutrauks kustas	Pelnutrauks kustas, direktors uzdod jautājumus.
9:09	Pelnutrauks palecas gaisā, nokrīt un saplīst	Direktors vēlreiz nosauc Keriju neīstajā vārdā, baisa skaņa, pelnutrauks palecās un saplīst.
9:20	Kerija dodas mājās, garām brauc zēns ar riteni	Zēns viņu apceļ un apsūkā, Kerija paskatās uz viņu un viņš nokrīt no riteņa.
10:30	Kerijas māte apciemo savu kaimiņieni	Kerijas māte kaimiņienei piedāvā iesaistīties reliģiskā pasākumā, iesaistīt savu meitu.
11:38	Iezvanās telefons	Kaimiņiene telefonā pasaka, ka grib tikt vaļā no Kerijas māte, lai viņa ātrāk dodas prom.
11:58	Kaimiņiene iedod ziedojuma naudu	Kaimiņiene iedod ziedojumu naudu, negrib neko vairāk vairs dzirdēt. Kerijas māte paliek dusmīga, aiziet prom ar frāzi - Ceru, ka Jūs reiz atradīsiet Jēzu.

12:31	Kerijas māte dodas uz kādu māju	Kerijas māte dodas gar kādas mājas žogu, blakus stāv izkārtne "FOR SALE".
12:40	Kerijas māte ienāk mājā	Kerija raugās pa logu.
13:17	Sāk zvanīt telefons	Atskan zvans, nav zināms ar ko runā, Kerija uz kāpnēm klausās.
14:25	Kerija nonāk lejā	Māte beidz sarunu, pasaka Kerijai –Tu Tagad esi sieviete un iesit ar grāmatu un sāk lasīt svētos tekstus.
14:45	Māte emocionāli moka un pazemo Keriju	Kerija raud, māte liek atkārtot tekstus, ka viņa ir grēciniece un liek viņai lūgties, līdz beidzot iespundē viņu skapī un liek skaitīt lūgšanas.
16:27	Parādās Jēzus Kristus figūra un Bībele	Baisa skaņā, Kerija iedez sveces un sāk lūgties.
17:00	Kerija iznāk no skapja	Māte strādā ar šujmašīnu, saka, ka Kerija tagad var doties uz gultu.
17:49	Kerija skatās spogulī	Baisas skaņas, spogulis, sakustas skaņa saasinās.
18:00	Spogulis plīst	Skaņas pastiprinās, spogulis stiprāk raustās un saplīst.
19:14	Roku tuvplāns	Darbība klasē, skolotājs lasa dzejoli.
20:34	Kerija pie galda	Kerija pasaka savu atziņu par dzejoli, ka tas ir skaists, taču visi ieskaitot pasniedzēju smejas un ņirgājas.
21:35	Sporta zāle	Sporta skolotāja izsauc meitenes ierindā, taču apkopējs tīra durvis, uz kurām rakstītas sliktas lietas par Keriju.
22:45	Meitenes ierindā	Sporta skolotāja lasa meitenēm morāli, stāsta to, ko viņas izdarīja bija cūcīgi, aizliedz meitenēm doties uz balli.
24:53	Meitenes ierindā	Sporta skolotāja aizliedz doties uz balli, taču vēl nedēļu domās, ja meitenes katru dienu nāks uz 50 min. sporta nodarbību.
25:30	Krisa spītējas	Krisa ļoti iebilst šiem noteikumiem, saka, ka uz nodarbību neies.
26:30	Sporta laukums, visas sporto	Skolotāja staigā apkārt, meitenes vingro. Netiek saudzētas, sporta skolotāja pamatīgi viņas nomoka un liek darīt daudzus spēka vingrinājumus.

27:50	Krisa pieiet pie skolotājas	Krisa pasaka, ka to vairs necietīs, skolotāja saka, ka lai turpina strādāt, vēl palikušas 10 min, taču Krisa atbild, lai iebāž tās sev vienā vietā. Skolotāja Krisai iesit, sapurina. Konflikts beidzas, Krisa uz balli nedosies.
29:00	Kerija bibliotēkā	Kerija lasa par telekinēzi.
30:06	Sporta laukums, visi sporto	Kerijas klasesbiedrene Sjū lūdz savam puisim iet uz balli kopā ar Keriju.
35:10	Krisa ar puisī mašīnā	Krisa cenšas pielabināties puisim, savaldzināt viņu. Skūpstā viņu. Saka, ka viņa vēlas lūgt ko īpašu. Atrauj puisim biksēm vaļā rāvējslēdzēju un sāk sniegt orālo seksu. Pēc kā viņa pasaka, ka ienīst Keriju.
36:40	Kerija bibliotēkā	Pienāk Tomijs un ielūdz uz balli.
38:00	Kerija sēž viena un domā	Pienāk sporta skolotāja, Kerija izstāsta par ielūgumu un domā, ka tas ir apmāns.
39:11	Tomijs, Sporta skolotāja un Sjū	Skolotāja iztaujā abus, kāpēc ielūdzas Keriju uz balli.
42:30	Tomijs ierodas pie Kerijas	Tomijs lūdz viņu uz balli, Kerija piekrīt.
43:42	Cūku ferma	Kriss ar Billiju ierodas cūku fermā. Izskan frāze, ka šis būs labs joks. Strīdas par to kas nokaus cūku. Billijs ar lielu āmuru sāk sist cūku.
45:30	Kerija ar māti pie galda	Kerija stāsta mātei, ka ir ielūgta uz balli, ka vēlas iet un nevēlas būt tāda kā māte. Grib būt parasta meitene kā visi. Sākas konflikts. Māte saka, ka meita nekur neies. Sākas dīvaina, spocīga skaņa, aizcērtas logi. Kerija pielieto savas spējas. Māte saka, ka tās ir sātana spējas. Māte uzskata, ka Kerijā iemiesojies sātans.
49:10	Skolas zāle	Billijs un Krisa kaut ko ir ieplānojuši. Asinīm piepildītus spaiņus cenšas pakārt pie griestiem.
50:30	Divas klasesbiedrenes frizētavā	Sarunājās un smejas par to, ka Kerija ar Tomiju ies uz balli.
51:14	Krisa ar draudzeni sarunājas	Zāle tiek dekorēta, Krisa pastāsta draudzenei, ka nāks uz balli. Neatklāj detaļas, bet pasaka, ka ballē viss taps skaidrs.
52:02	Kerija salonā	Kerija meklē sev lūpu krāsu, pošas uz balli.

52:33	Puiši pielaikošanas kabīnē	Puiši pielaiko uzvalkus. Kadrs pārlec. Pēkšņi parādās paātrinājuma aina.
53:20	Kerija krāso lūpas, gatavojas ballei	Kerija pucējās balle, gaida Tomiju, māte mētājās ar apvainojumiem. Piebrauc Tomijs. Māte nevēlas Keriju laist. Sāk sevi savainot, plēst matus. Beidzas ar to, ka Kerija pielieto telekinēzi un iemet māti gultā. Pasaka nesaprotamu frāzi, kurā kaut kas teiks par to, ka Raganai nav jādzīvo.
56:55	Kerija ierodas ballē	Ierašanās ballē, visi dejo.
58:17	Meitenes pamana Keriju	Ierauga Keriju un sāk smieties.
59:30	Tomijs sēž ar Keriju	Tomijs aicina Keriju dejot, viņa atsaka, pienāk skolotāja. Paliel divatā ar Keriju aprunāties, izsaka Kerijai komplimentus.
1:02:50	Kerija runā ar Tomiju	Kerija runā ar Tomiju, piekrīt iet dejot. Uztraucas, jo nemāk dejot. Taču sāk dejot un sanāk. Ir priecīgi.
1:04:01	Skūpsts	Kerija piedzīvo pirmo skūpstu.
1:06:00	Vadītāji uz skatuves	Tiek paziņots, ka būs jābalso par balles karali un karalieni.
1:07:40	Kerijas māte virtuvē	Kerijas māte staigā apkārt galdam. Paķer nazi un spēcīgi sāk sadalīt burkānu. Katrs cirtiens tiek parādīts tuvplānā.
1:08:00	Krisa un Billijs	Krisa un Billijs parādās no kaut kāds kāpņu apakšas. Krisa paziņo, ka ir parūpējusies par to, lai Kerija ar Tomiju uzvar.
1:09:10	Tiek vākti balsojuma rezultāti	Tiek savāktas lapas ar balsojumiem, taču parāda to, ka īstie rezultāti tiek pamesti zem galda un tiek samainīti pret viltotiem balsošanas rezultātiem.
1:09:33	Balsojumus atdod	Balsojuma rezultātus atdod žūrijai, un sāk skanēt balsa mūzika. No skatuves apakšas izlien Krisa un Billijs. Skaņa paliek paaugstināta. Atnāk Sjū. Kamera tiek novirzīta uz griestiem un parāda to, ka virs skatuves stāv divi spaiņi.
1:10:15	Paziņo rezultātus	Kerija ar Tomiju iegūst titulu. Kerija ir priecīga, Tomijs ved viņu uz skatuvi. Visi aplaudē un priecājās. No skatuves apakšas izlien Krisa un Billijs,

		cītīgi gaida, kad viņi nostāsies uz skatuves.
1:13:18	Krisas seja	Parādās Krisas seja un tas kā viņa tur virvi. Sjū ierauga nostiepto virvi. Ierauga arī spaiņus.
1:14:02	Sjū staigā ap skatuvi	Sjū staigā ap skatuvi un mēģina saprast kas notiek.
1:14:13	Skats no augšas, redzami spaiņi	Uz skatuves stāv Kerija ar Tomiju, redzami spaiņi ar šķidru un sarkanu saturu, lejā lēni krīt tualetes papīra gabals.
1:14:29	Skūpst	Tomiju un Keriju apbalvo, Tomijs visu priekšā noskūpst Keriju.
1:15:00	Sjū skrien	Sjū pamana situāciju, saprot, ka tas ir slazds. Viņa skrien uz skatuvi, taču to pamana skolotāja, kurai ir aizdomas. Sjū pieskrien pie skatuves apakšas, paver aizkarus un redz, ka tur sēž Krisa ar Billiju. Taču skolotāja domā, ka Sjū kaut kas ir padomā, tāpēc mēģina viņu apturēt.
1:15:43	Spainis krīt	Krisa aplaiza lūpas un parauj virvi. Spainis krīt. Spaiņu saturs tiek uzgāzts Kerijai uz galvas. Iestājas klusums. No Tomija lūpām var nolasīt vārdus - Kas pie velna! Krīt vēl viens spainis un uzkrīt Tomijam uz galvas. Viņš krīt.
1:16:53	Kerijas sejas tuvplāns	Kerija ir šoka stāvoklī, atceras mātes teikto - viņi visi par Tevi smiesies, patiešām visi smejas. Jūtas nodota.
1:17:40	Pastiprināts tuvplāns	Visi smejas, Kerija izmanto telekinēzi, nobloķē visas izejas. Sākas masu slaktiņš. Ūdens sāk šļākties no caurulēm pats no sevis, lampas sprāgst, cilvēki mirst.
1:19:38	Izmisusi skolotāja	Parādās skolotāja, kura bēg un kliedz Kerij, Kerij! Taču Kerija paskatās uz viņu un izmantojot telekinēzes spējas, nosit viņu ar skapi. Elektrība nosit direktoru. Aizdegas visa ēka.
1:21:00	Ugunsdzēsēju mašīna un Kerija	Ugunsdzēsēji dodas uz skolu, taču Kerija dodas prom no skolas.
1:21:05	Krisa un Billijs	Krisa ar Billiju brauc mašīnā un ierauga Keriju. Brauc tieši viņai virsū un vēlas viņu nogalināt,

		taču Kerija ar telekinēzi pamet mašīnu malā un tā uzsprāgst.
1:22:43	Kerija ienāk mājās	Kerija atnāk mājās, visa māja ir izgaismota ar svecēm.
1:24:40	Kerija iet pa kāpnēm	Skandaisa mūzika. Kerija dodas augšā pa kāpnēm. Tieši pretī kāpnēm ir durvis un Kerija neko neredz, taču no skatītāja leņķa ir redzams, ka aiz durvīm ir paslēpusies māte.
1:26:00	Kerija iznāk no vannas	Kerija iznāk no vannas, sauc - mamma! Paveras durvis un no muguras pienāk mamma.
1:28:50	Saduršana	Kerijas māte, izvelk nazi un sadur Keriju.
1:29:40	Naži sadurās mātē	Kerija nonāvē savu māti, ar telekinēzes palīdzību sadur viņā vairākus nažus.
1:33:30	Drupas	Kerijas emocijas ir sakāpinātas, sāk brukt sienas. Māja sabrūk. Kerija un māte tiek apraktas.
1:34:32	Telefona saruna	Sjū māte runā pa telefonu.
1:34:42	Sjū kleitā	Sjū kleitā dodas uz Kerijas māju, kur atrodas Kerijas kaps, lai noliktu ziedus. Noliekot ziedu, no kapa izlaužas Kerijas roka un saķer Sjū
1:36:16	Sjū pamostas	Sjū pamostas, izrādās, ka tas bija tikai sapnis. Kliedz, raud. Izskatās sajukusi prātā. Māte tur viņu rokā un cenšas nomierināt. Ar spilgtu kadra attālinājumu filma beidzas.

Filmas "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" notikumu sadalījums

Laiks	Redzamais ainā	Notikums
0:20	Melns ekrāns	Filmas sākums, taču ik pa brīdim parādās kāda cilvēka ķermeņa daļa. Dzirdamas dīvainas skaņas, rakšanai līdzīgs troksnis.
0:55	Cilvēku mirstīgās atliekas	Parādās puvušas un satrudējušas cilvēku ķermeņa daļas, galvaskausi.
1:09	Mironis	Parādās mironis, kas uzstutēts uz kapakmeņa. Skan radio, kurā ziņo, ka notikusi kapsētas apgānīšana, izrakti kapi un izveidota kompozīcija. Vairāki līķi ar trūkstošām ķermeņu daļām.
2:24	Filmas nosaukums	Baisa skaņa, parādās filmas nosaukums, titri, sarkans fons, nav saprotams kas ar to domāts.
3:36	Saule	Parādās spoža saule.
3:43	Bruņnesis	Uz ceļa parādās pietuvināts bruņnesis, ar kājām uz augšu un noklāts ar asinīm.
4:02	Auto apstājas	Jaunieši apstājas ceļa malā, lai palīdzētu Sallijas brālim Frenklinam nokārtoties, jo viņš ir invalīds ratiņos.
5:10	Ugunsdzēsēj mašīna, rati krīt	Garām brauc ugunsdzēsēju mašīna, no vibrācijas visi sabīstas un rati zaudē līdzsvaru. Sallijas brālis Frenklins ripo ar ratiem lejā no kalna.
5:30	Ceļš turpinās	Frenklins nav guvis nekādus nopietnus savainojumus, ceļš turpinās.
6:20	Jaunieši apstājas kapos	Jaunieši atbrauc. Sallija izkāpj un saka vīriešiem, ka šajos kapos ir apglabāts viņas vectēvs. Vīrietis saka, lai dodas pie šerifa.
6:51	Alkoholiķis	Parādās alkoholiķis, kurš nokrīt ar vēderu uz augšu. Sāk smieties un stāsta, ka šeit notiek lietas, par kurām neviens nerunā. Taču viņš visu zina.
7:28	Sallija staigā pa kapiem	Sallija apskata kapus, jaunieši turpina braucienu. Sallija saka Frenklinam, lai neuztraucas, vectēva kaps nav uzrakts.
7:52	Jaunieši sajūt nelabu smaku	Kaut kas sāk smirdēt, jaunieši pamana veco lopkautuvi.

9:20	Stopētājs	Jaunieši pamana stopētāju un diskutē vai uzņemt viņu busiņā.
9:40	Iekāpj mašīnā	Jaunieši uzņem dīvaino stopētāju.
10:01	Stopētājs pasaka dīvainu piezīmi	Stopētājs pasaka, ka visa viņa ģimene strādā kautuvē, ko turpina ar divdomīgu frāzi – <i>"My family has always been in meat."</i>
12:20	Stopētājs sevi savaino	Stopētājs atņem Frenklinam nazi un sāk griezt savu roku
15:56	Izvelk nazi	Stopētājs izvelk savu bārdas nazi un uzbrūk Frenklinam, skaidrs, ka viņš ir galīgi slim, jaunieši viņu izmet no busiņa.
17:39	Vīrietis sēž uz krēsla	Vīrietis sēž, paskatās gaisā. Parādās tumšas debesis un spilgta saule.
18:00	Benzīntanks	Jaunieši piestāj pie benzīntanka, vēlas ieliet degvielu, taču stacija tiks uzpildīti vakarā vai no rīta.
22:00	Benzīntanka pamešana	Jaunieši dodas prom no benzīntanka apciemot vectēva vecās mājas.
23:33	Pamestā māja	Jaunieši piebrauc pie vectēva mājas. Tā izskatās balsa un ir pamesta.
25:00	Mājas izlūkošana	Jaunieši izstaigā māju, Kirks pamana zirnekļu tīklus un zirnekļu pūzni stūrī.
27:20	Frenklins mēdās	Frenklins sadusmojas uz jauniešiem un mēda viņus. Jaunieši augšā apskata visu, taču Frenklins ar invalīdu ratiņiem netiek augšā un paliek viens pats lejā. Neviens viņam nepalīdz.
28:15	Kirks runā ar Frenklinu	Kirks ar Pemu jautā Frenklinam, kur atrodas peldvieta, jo grib iet peldēties. Kad viņi aiziet prom, Frenklins paskatās atpakaļ un ieraugu dzīvnieku skeletu kaulu kaudzi, tam seko balsa un dīvaina skaņa.
29:20	Kirks ar Pemu skrien pa pļavu	Jaunieši priecājas un dodas meklēt peldvietu.
30:13	Pietuvina attālo māju	Kirks pamana tālumā māju, dzird motora rūkšanu, ir pārliecināts, ka tur varēs dabūt degvielu. Jaunieši dodas uz māju.
32:20	Vecā māja	Jaunieši ienāk īpašumā, meklē kādu, taču neviens neatsaucas. Tad viņi pienāk pie mājas un cer, ka kāds būs iekšā mājā un spēs tiem palīdzēt. Uz klauvēšanu neviens neatbild.
32:58	Zobs	Kirks atrod zobu pie durvīm, tālāk dodas iekšā mājā.

33:59	Tumšs gaitenis, dzīvnieku izbāzeņi	Kirks ienāk gaiteni un jautā vai kāds ir mājās. Māja izskatās dīvaina, neviens neatsaucas. Pēkšņi parādās dīvainas skaņas, cūku kviekšana.
34:17	Pirmais upuris	Kirks dodas tālāk, paklūp. Iznāk ļaundaris. Tiek parādīta viņa seja. Sitiens ar āmuru Kirkam pa seju. Ļaundaris nosit Kirku.
34:40	Pema šūpolēs	Kirks nenāk atpakaļ, Pema dodas iekšā mājā viņu meklēt.
37:58	Pema un ļaundaris	Pema saprot, ka ar māju kaut kas nav kārtībā, metas bēgt, taču no durvīm izskrien ļaundaris un skrien tai pakaļ. Noķer Pemu, ievelk atpakaļ mājā un pakar uz gaļas āķiem.
39:26	Jaunieši pie busiņa runājas	Frenklins uztraucas par to, vai stopētājs viņiem neseko. Džerijs smejas par Frenklinu un ķircina viņu. Džerijs dodas uzmeklēt Pemu un Kirku.
42:24	Spoža saule	Parādās spoža saule. Džerijs dodas meklēt. Baisas skaņas. Džerijs dzird dīvainas skaņas, sauc pēc draugiem, taču viņi neatsaucas. Domā, ka tie cenšas viņu izjokot.
44:45	Saldētava	Džerijs ienāk mājās, ienāk virtuvē un redz saldētavu. No tās nāk dīvainas skaņas. Viņš atver saldētavu, un tur iekšā atrodas pusdzīva Pema.
44:55	Ļaundaris	Ierodas ļaundaris, iesit ar āmuru Džeremijam pa seju. Viņš mirst.
46:10	Pilnmēness	Parādās mēness. Ir tumsa. Frenklins ar Salliju sēž mašīnā. Pīpina un gaida, kad jaunieši atgriezīsies. Kliedz, bet neviens neatsaucas.
48:10	Tumsa, busiņš	Frenklins atklāj, ka jaunieši paņēmuši līdzīgu auto atslēgas. Viņi nevar iedarbināt mašīnu.
49:10	Strīds	Frenklins ar Salliju strīdas, taču izlemj doties meklēt draugus.
49:32	Mēness	Atkal parādās izteikts mēness.
50:50	Gaismas avots	Jaunieši pamana gaismas avotu un dodas tā virzienā.
51:04	Ļaundaris	No tumsas parādās ļaundaris ar motorzāģi un nogalina Frenklinu. Sallija bēg.
53:15	Izgaismotā māja	Sallija skrien uz apgaismoto māju pēc palīdzības. Taču saprot, ka ir ienākusi pašā ļaundara mājā. Ierauga kaulus un skeletus. Izlec pa logu un turpina bēgt.
56:60	Benzīntanks	Sallija ierauga benzīntanku un skrien uz to meklēt palīdzību. Ieskrien benzīntankā un satiek tā īpašnieku.

58:40	Gaļa	Sallija paskatās uz krāsni, kurā tiek gatavota gaļa. Nojauš, ka kaut kas nav labi.
59:30	Īpašnieks ar virvi	Benzīntanka īpašnieks piedzen mašīnu, taču izvelk ārā virvi. Sallija vairs viņam neuzticas. Viņš uzbrūk Sallijai. Viņa noģērbst. Viņu sasiem un ieceļ mašīnā.
1:02:30	Brauc ar mašīnu	Abi ar mašīnu dodas ceļā. Nav zināms uz kuriem. Ļaundaris ņirgājās par Salliju, baksta to ar slotas kātu.
1:03:45	Piebrauc pie mājas	Auto piebrauc pie mājas. Tās pašas mājās, kurā notika slepkavības un parādījās pirmais ļaundaris. Pie mājas satiek arī slimo stopētāju. Vīrietis izkāpj no mašīnas un sāk stopētāju sist. Top skaidrs, ka viņi ir radnieki. Vīrietis izmet dīvainu frāzi - <i>"I told you to stay away from that graveyard!"</i>
1:05:10	Izceļ no mašīnas Salliju	Abi izceļ no mašīnas Salliju un ievieš mājā.
1:05:55	Sallijai no galvas novelk maisu	Ļaundari novelk no Sallijas maisu, un stopētājs pamana, ka tā ir viņa. Savukārt Sallija, ieraugot slimo stopētāju, ir vēl lielākā šokā. Sallija tiek piesieta pie krēsla un par viņu ņirgājas.
1:09:20	Vectēvs	Ļaundari nones lejā vectēvu, pārgriež Sallijai pirkstu un liek vectēvam sūkt no pirksta asinis.
1:10:24	Mēness	Atkal parādās izteikts mēness. Sallija pamostas pie galda. Ļaundari vakariņo. ņirgājās par viņu un mēda
1:16:20	Nokaušana	Ļaundari vēlas nokaut Salliju, iesitot ar āmuru pa galvu. Dod āmuru vectēvam, lai to izdara vectēvs, taču viņš ir knapi dzīvs un viņam tas nesanāk.
1:17:25	Bēgšana	Sallijai izdodas izrauties, tā bēg un izlec caur logu, pakal dzenas stopētājs ar nazi, graiza viņu, kā arī ļaundaris ar motorzāģi.
1:18:37	Miršana	Ļaundaris ar Salliju izskrien uz ceļa. Ļaundari nejauši notriec garām braucošās kravas mašīna. No mašīnas izlec vadītājs, kurš ierauga slepkavu ar motorzāģi un palīdz Sallijai.
1:19:26	Svečatslēga	Vadītājs izvelk no kabīnes svečatslēgu. Abi ar Salliju bēg. Vadītājs met ar atslēgu ļaundarim un trāpa pa seju. Ļaundaris krīt un iezāģē ar motorzāģi sev kājā. Tas palīdz izbēgt.

19:40:00	Automašīna	Garām brauc nejauša automašīna. Smagās auto vadītājs aizskrien taisni. Autovadītājs pamana, ka Sallija ir briesmās. Apmet mašīnu otrādi, Sallija ielec kravas bagāžniekā. Ļaundaris skrien pakaļ, taču nespēj vairs panākt. Sallija izglābjas.
1:20:30	Ļaundaris	Skaists saullēkts. Ļaundaris paliek, ar motorzāģi vicinoties uz ceļa. Filmas beigas.

Filmas "Eksorcists" notikumu sadalījums

Laiks	Redzamais ainā	Notikums
0:18	Privātmāja	Parādās māja, kurā norisinās galvenā darbība, kā arī iela un ikdienišķā pilsētas dzīve.
0:50	Titri un nosaukums	Parādās filmas autori un nosaukums.
1:10	Melnbalta saule	Parādās melnbalta saule, kas maina krāsas, paliek par spilgtu, debesis paliek sarkanas, darbība uzsākās Irākas tuksnesī.
2:40	Puisis un priesteris	Puisis skrien pie priestera un paziņo, ka arheologi ir kaut ko izrakuši.
4:00	Priesteris un amulets	Priesteris paņem rokās atrasto figūru un apskata to, skan dīvainas skaņas.
4:22	Saule	Parādās spilgta saule un sarkanas debesis.
5:40	Priesteris un tēja	Priesteris malko tēju, iedzer savas zāles un dodas prom pie sava kolēģa.
6:00	Priesteris un kolēģis	Priesteris veic pierakstus, pēta atrasto amuletu, pētot amuletu pasaka – " <i>Evil against evil</i> ".
7:12	Priesteris dodas ceļā	Priesteris pasaka kolēģim, ka viņam kaut kas ir jāizdara, pieceļas un dodas ceļā. Dodas pa ieliņām, pa ceļam gandrīz viņu notriec kariete.
9:06	Priesteris un sargi	Priesteris atbrauc uz kādu vietu, kuru cieši apsargā ar ieročiem. Staigā pa drupām un tuksnesi. Ierauga statuju, kura aizsedz sauli. Pēkšņi pasliktinās laikapstākļi, suņi sāk plosīt viens otru, sāk pūst vējš. Priesteris aci pret aci pret dēmona statuju. Kadrs izplūst, ar efekta pāreju parādās sarkanās debesis un saule. Darbība beidzas un pārceļas uz Džordžtaunu.
10:58	Māte strādā	Māte veic pierakstus, strādā ar cigareti rokās. Darbība gultā. Sadzird troksni. Aiziet uz meitas istabu, logs ir vaļā, meita guļ.
12:30	Virtuve	Māte ir pamodusies, kopā ar kalponi ir virtuvē un sāk gatavot brokastis.

13:16	Filmēšanas laukums	Darbība pārceļas uz filmēšanas laukumu. Māte ir aktrise, tiek uzņemta filma.
15:32	Māte dodas mājās	Māte dodas mājās, ārā saulaina, vienkārša un rudenīga ainava. Pamana mācītāju sarunu.
17:00	Māte un meita	Mātes un meitas saruna. Viss ir labi, meita ar māti rotaļājas un priecājas.
18:37	Mācītājs	Ainā redzama iela, bērni spēlējas. Mācītājs dodas mājās.
20:02	Mācītāja dzīvesvieta	Mācītājs ienāk mājās, dzīvo diezgan nabadzīgos apstākļos. Dzīvo kopā ar veco un slimo māti. Mācītājs smēķē. Atstāj mātei naudu un dodas prom.
22:13	Mājas pagrabs	Māte ar meitu atrodas mājas pagrabā. Meita spēlējas un stāsta mātei par to, ka spēlējoties piesauc " <i>Captain Howdy</i> ". Izmanto dēli ar ko var piesaukt garus.
24:00	Gulta	Māte noliek meitu gulēt, attiecības ir labas, abas smaida un ir priecīgas.
26:10	Bārs	Mācītājs kopā ar otru mācītāju iedzer.
28:44	Telefona zvans un meita	Mātei naktī atskan telefona zvans, kad viņa pabeidz sarunu redz, ka blakus guļ meita. Meita saka, ka nevarēja gulēt, jo gulta kratās.
31:15	Baznīcas laukums	Mācītājs dodas uz baznīcu, kad ienāk, ierauga to, ka statujas ir apgānītas.
32:30	Slimnīca	Meita sāk dīvaini uzvesties, tāpēc māte aizved viņu uz slimnīcu, lai veiktu pārbaudes, Rēgana sāk uzvesties pavisam dīvaini. Māte pārrunā situāciju ar ārstu, viņš apgalvo, ka zāles palīdzēs.
36:10	Saruna ar ārstu	Dakteris skaidro, ka iespējams, ka tā ir depresija, kā rezultātā ir hiperaktīva uzvedība. Meita esot viņu apsūkājusi un nosaukusi ļoti nesmukā vārdā.
36:50	Mācītājs ar onkuli	Mācītāja mātei paliek sliktāk ar veselību, tā tiek ievietota psihiatriskajā slimnīcā.
39:10	Sporta zāle	Mācītājs ir dusmīgs un treniņā spēcīgi sit pa boksa maisu.

39:20	Rēģanas māja	Rēģanas mājās notiek viesības. Cilvēki priecājās, iedzer, dzied dziesmas, taču pēkšņi lejā nonāk Rēģana un visu priekšā sāk čurāt uz grīdas. Māte nomazgā viņu un liek gulēt.
44:33	Gaisma raustās, gulta trīc	Pēkšņi no istabas skan troksnis, sāk raustīties gaisma. Māte skrien uz Rēģanas istabu un ienākot redz, ka gulta trīc tā it kā būtu zemestrīce.
45:10	Mācītājs un draugs	Pie mācītāja atnāk draugs un abi kopā iedzer " <i>Chiva Regular</i> ". Mācītājs ir stipri iereibis, draugs liek viņu gulēt. Savukārt mācītājs iemieg un viņam rādās briesmīgi murgi.
47:13	Slimnīca	Rēģanas stāvoklis pasliktinās. Viņa ārdās un ārsti kopā ar māti cenšas viņu noturēt.
47:52	Ārsta un mammas dialogs	Iznāk ārsts, piesmēķē cigareti un saka, ka stāvoklis kļūst sliktāk. Netic mātei, ka gulta kratījās nedabiski, ka drīzāk meita raustījās un tā bija lēkme.
49:32	Slimnīca, Rēģanu ved uz izmeklēšanu	Rēģanu ved uz nopietnāku izmeklēšanu. Pieslēdz pie dažādām sistēmām, taisa rentgenus, kā arī galvas magnētisko rezonansi. Defektus galvas smadzenēs neatrod.
52:28	Rēģana lēkme, izsauc ārstus	Rēģanai atkal ir slikti, notiek kaut kas nelabs. Māte panikā izsauc ārstus. Pārdabiskais spēks Rēģanu mētā pa gultu. Viņa uzvedas pavisam neadekvāti un nepiedienīgi. Tiek iespricēts nomierinošs līdzeklis. Ārsti nesaprot kas notiek, māte ir pārskaitusies.
59:54	Māte atnāk mājās	Māte atnāk mājās un tiek paziņots, ka vīrietis, kurš pieskatīja Rēģanu ir miris. Izkritis it kā pa logu un salauzis sprandu.
1:00:49	Zirneklmeitene	Māte dzird dīvainu skaņu, paskatās uz kāpnēm. Un tur ierauga, ka meita rāpo zemē pa kāpnēm, izskatās pēc briesmoņa, kurš staigā kā zirneklis. Mute ir asiņaina un meita izdveš dzīvnieciskas skaņas.
1:01:40	Psihoterapija	Ārsti runā ar Rēģanu, taču neveiksmīgi. Viņa atkal paliek agresīva un uzvedas neadekvāti.

1:08:40	Psihiatriskā slimnīca	Rēgana ievietota slimnīcā. Ārsti vēro videoierakstus. Nesaprot kas notiek, jo situācija ir nopietna. Māte krīt panikā un kliedz uz ārstiem, jo tie nevar palīdzēt. Viņa nevēlas ieslēgt Rēganu slimnīcā. Viens no ārstiem iesaka mēģināt eksorcismu.
1:10:50	Auto piebrauc pie mājas	Rēganu atved mājās no slimnīcas, Māte noliek viņu gulēt un atrod aiz spilvena aizliktu krustu. Jautā kalponēm vai viņas ir nolikušas tur krustu, taču neviens par to neko nezina it kā krusts būtu uzradies pats no sevis.
1:18:40	Māte sadzird troksni	Māte sadzird troksni un skrien augšā uz Rēgas istabu. Kad viņa ienāk, istabā paveras drausmīgs skats. Viņa sevi savaino ar krustu. Lieto necenzētu leksiku. Kliedz, ārdās, runā svešā balsī. Iesit mātei ar pārdabisku spēku. Izmantot telekinēzes spējas un apgriez sev galvu apkārt par 360 grādiem.
1:19:55	Māte iet uzmeklēt mācītāju	Māte sameklē mācītāju. Izstāsta par esošo situāciju.
1:24:10	Mācītājs atnāk uz māju	Mācītājs atnāk uz māju, dodas apciemot Rēganu, atvērt istabas durvis, un skats ir briesmīgs. Viņa izskatās pēc briesmoņa.
1:31:00	Mācītājs vēlas veikt pārbaudi	Mācītājs vēlas pārbaudīt vai Rēgana runā kādās citās mistiskās valodās un vai tiešām viņā ir iemiesojies nelabais. Lej virsū svēto ūdeni un saprot, ka situācija ir traģiska.
1:37:40	Nakts, telefona zvans	Mācītājs pārdomā redzēto, taču atskan zvans. Māte sauc viņu palīgā. Viņš atnāk pie viņām, uziet augšā uz istabu un redz to, ka Rēgainai uz vēdera parādās zīme – <i>"Help me."</i>
1:38:10	Mācītājs dodas pie kolēģiem	Mācītājs dodas pie kolēģiem un saka, ka vēlas veikt eksorcismu. Priesteris atbild, ka viņš viens to nevarēs, labāk būtu, ja blakus būtu kāds, kuram ir pieredze. Viņi piemin priesteri, kurš parādījās filmas sākumā. Ka viņam ir pieredze un viņš ir veicis eksorcismu Āfrikā. Gandrīz mira.
1:40:00	Ierodas priesteris Merins	Ierodas priesteris Merins un saka, Karrasam, ka ir jāsāk.

1:44:50	Abi ienāk istabā	Tiek uzsākts eksorcisms.
1:50:30	Rēgana paceļas virs gulta	Rēgana paceļas virs gultas, mācītāji skaita svētos vārdus un aplej Rēganu ar svēto ūdeni. Izdomā paņemt pauzi, atpūsties un pēc tam turpināt.
1:57:18	Manipulācija	Rēgana cenšas ar Karrasu manipulēt atdarinot viņa mātes balsi, tāpēc priesteris Merins palūdz viņu atstāt istabu. Priesteris Merins turpina viens, taču dēmons, kas iemiesojies Rēganā, viņu nonāvē.
2:00:28	Atrod līķi	Ienāk Karras un atrod Merina līķi. Paliek dusmīgs un uzbrūk dēmonam. Sāk to sist. Pēc viņa lūguma " <i>Take me</i> " - dēmons atstāj Rēgasas ķermeni un iemiesojās Karrasā. Karras vēlas ziedot savu dzīvību, lai paglābtu pārējos no dēmona, tādējādi ieskrienas un izlec pa logu. Piezemējas uz kāpnēm un mirst.
2:01:50	Māte ieskrien istabā	Istabā ieskrien māte ar policistu, ierauga kas noticis. Rēgana ir pārbijusies un neko neatceras.
2:03:30	Pārvākšanās	Māte ar Rēganu savāc visas mantas un izlemj pamest šo vietu. Rēgana ir vesela, taču neko neatceras. Rēgana ar mammu pamet māju un aizbrauc prom. Mācītājs satiek detektīvu. Abi sarunājas. Filma beidzas ar to, kā abi kopā dodas pastaigā.

Dokumentārā lapa

Maģistra darbs „Naratīva analīze un gotiskā romāna tradīcijas filmās "Kerija", "Motorzāģa slaktiņš Teksasā" un "Eksorcists"" izstrādāts LU Sociālo zinātņu fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Darba apjoms (no ievada līdz secinājumiem ieskaitot) ir 186470 rakstzīmes (ieskaitot intervālus, bet neieskaitot zemsvītras atsaucē).

Autors: _____ Oļegs Gurins

(paraksts)

Rekomendēju/nerekomendēju darbu aizstāvēšanai.

Vadītājs: docents Dr.philol. Viktors Freibergs _____

(paraksts)

07.06.2020.

Recenzents: docente Dr. art. Zane Radzobe _____

(paraksts)

Darbs iesniegts Komunikācijas studiju nodaļā 08.06.2020.

Dekāna pilnvarotā persona: metodiķe Inga Poļaka _____

(paraksts)

Darbs aizstāvēts maģistra gala pārbaudījuma komisijas sēdē

15.06.2020. prot. Nr. _____

Komisijas sekretārs: docente Dr. sc. comm. Marita Zitmane _____

(paraksts)