

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
SOCIĀLO ZINĀTŅU FAKULTĀTE
KOMUNIKĀCIJAS STUDIJU NODAĻA

DZIMTES REPREZENTĀCIJA MARVEL FILMĀS

BAKALaura DARBS

Autors: **Linda Balode**

Studenta apliecības Nr.: lb18145

Darba vadītāja: doc. Dr. art. Zane Radzobe

RĪGA 2022

ANOTĀCIJA

Bakalaura darba “Dzimtes reprezentācija Marvel filmās” mērķis ir izpētīt kā tiek reprezentēti dzimumi, kādas ir reprezentācijas atšķirības un kādi stereotipi tiek izmantoti. Pētījuma problēma ir – lai arī kino industrija ir spērusi soļus dzimumu vienlīdzības virzienā, nav iespējams ignorēt realitāti, kādiem stereotipiem joprojām tiek pakļauti dzimumi. Ņemot vērā to, ka *Marvel Cinematic Universe* (MCU) ir viens no masu kultūras gigantiem, tam ir spēcīga ietekme uz sabiedrību.

Teorijas daļā tiek aplūkotas tādas tēmas kā reprezentācija, kino valoda, dzimte un dzimums. Metodoloģiskajā daļā apskatītas divas kvalitatīvās pētniecības metodes kā semiotikas analīze un naratīva analīze. Empīriskajā daļā, izmantojot izvēlētās metodes, tiek veikta filmu analīze pēc konkrētiem kritērijiem.

Darba rezultātā tiek secināts, ka MCU dzimtes reprezentācija gadu laikā ir uzlabojusies, tā nav pilnīga un joprojām praktizē dzimtes stereotipus, tomēr pēdējās un gaidāmās filmas liecina par izaugsmi reprezentācijas jomā, turklāt ne tikai dzimtes, bet arī rases un seksualitātes ziņā.

Atslēgvārdi: Marvel, MCU, stereotipi, dzimte, reprezentācija

ANNOTATION

The aim of the bachelor's thesis "Gender Representation in Marvel movies" is to explore how gender is represented, what the differences in representation are, and what stereotypes are used. The problem with the study is that, although the film industry has taken steps towards gender equality, it is impossible to ignore the reality of the gender stereotypes. Given that Marvel Cinematic Universe (MCU) is one of the giants of mass culture, it has a strong impact on society.

The theoretical part deals with topics such as representation, cinematic language and gender. In the methodological part, two qualitative research methods are considered, such as semiotic analysis and narrative analysis. In the empirical part, using the chosen methods, the analysis of films according to specific criteria is performed.

The work concludes that MCU's gender representation has improved over the years, is incomplete, and still practices gender stereotypes, but recent and upcoming films show growth in representation, not only in terms of gender, but also in terms of race and sexuality.

Keywords: Marvel, MCU, stereotypes, gender, representation

SATURS

APZĪMĒJUMU SARAKSTS	7
IEVADS	8
1. Reprēzentācija	10
2. Kino valoda	14
2.1 Skaņa un mūzika.....	14
2.2 Gaisma un krāsa	15
2.3 Kadrējums.....	16
2.4 Mizanscēna.....	17
3. Dzimte un dzimums	19
3.1 Dzimtes un dzimuma jēdziens	20
3.2 Dzimtes reprēzentācija medijos.....	20
3.2.1. Dzimtes reprēzentācija Holivudā.....	22
3.3 Stereotipi	24
4. Metodoloģija	28
4.1 Semiotikas analīze	28
4.2 Naratīva analīze	29
4.2.1. Naratīva aktantu modelis.....	31
4.3 Pētījuma plāns.....	33
5. Empīriskā daļa.....	34
6.1 Marvel Cinematic Universe.....	34
6.2 Filmas "Dzelzs vīrs" semiotikas analīze	35
6.2.1 Skaņa un mūzika.....	36
6.2.2 Gaisma un krāsa	37
6.2.3 Kadrējums.....	38
6.2.4 Mizanscēna.....	39
6.3 Filmas "Dzelzs vīrs" naratīva analīze	40

6.4 Filmas “Tors: Ragnaroks” semiotikas analīze	42
6.4.1 Skaņa un mūzika.....	42
6.4.2 Gaisma un krāsa	43
6.4.3 Kadrējums.....	44
6.4.4 Mizanscēna.....	45
6.5 Filmas “Tors: Ragnaroks” naratīva analīze.....	47
6.6 Filmas “Melnā atraitne” semiotikas analīze.....	48
6.6.1 Skaņa un mūzika.....	49
6.6.2 Gaisma un krāsa	50
6.6.3 Kadrējums.....	50
6.6.4 Mizanscēna.....	51
6.7 Filmas “Melnā atraitne” naratīva analīze	52
REZULTĀTI.....	55
SECINĀJUMI	57
IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI	59
PIELIKUMI	62
1. pielikums Aktantu modeļa tabula “Dzelzs vīrs”	62
2. pielikums Aktantu modeļa tabula “Tors: Ragnaroks”	62
3. pielikums Aktantu modeļa tabula “Melnā Atraitne”	62

APZĪMĒJUMU SARAKSTS

MCU – Marvel Cinematic Universe

DC – DC Comics

TV – televīzija

POV – point of view (skatpunkts)

utt. – un tā tālāk

u.c. – un citi

t.s. – tai skaitā

IEVADS

Jau no pirmajiem Marvel un DC komiksu numuriem cilvēki bija sajūsmā par supervaroņiem, un pēdējo divdesmit gadu laikā daudzi populārākie komiksu varoņi ir nokļuvuši kinoteātru ekrānos. Izpētot šīs filmas mazliet tuvāk, var redzēt, ka veiksmīgākie supervaroņi ir gandrīz tikai vīrieši, lai gan supervarones sievietes komiksu grāmatās parādījās jau 1940. gadā.

Marvel ir plašs, ietekmīgu spēku arsenāls, pateicoties plašajai produktu aptverei. Marvel piedāvā ne tikai komiksus un filmas, bet arī seriālus, videospēles, grāmatas, izklaides parku braucienus, rotaļlietas utt., kas paplašina ietekmi, kādu Marvel atstāj uz saviem faniem. Nevienai citai supervaroņu filmu franšīzei nav tik lielas aptveres spējas, kā tas ir Marvel. Tas ir ļāvis izveidot intensīvu fanu kultūru, kas var likt cītīgajiem faniem sēdēt kinoteātra krēslos vēl ilgi pēc filmas beigām, lai redzētu pēc-titru (*post-credit*) ainu, kas ilgs vien pāris sekundes. Tādējādi bakalaura darba **pētījuma problēma** ir masu kultūras, šajā gadījumā uz Marvel komiksiem balstītā *Marvel Cinematic Universe* (MCU) dzimumu reprezentācija un stereotipu izmantošana, kas var ietekmēt auditorijas izpratni par dzimumu lomām.

Bakalaura darba mērķis ir noskaidrot ar kādiem kinematogrāfiskiem un naratīva elementiem Marvel filmās tiek reprezentētas dzimtes, par bakalaura **objektu** izvirzot tādas Marvel filmas kā “Dzelzs Vīrs” (2008), “Tors: Ragnoraks” (2017), “Melnā Atraitne” (2021), bet par pētījuma **priekšmetu** izvirzot dzimtes reprezentāciju.

Bakalaura darba uzdevumi ir sekojoši:

1. iepazīties ar teorētisko literatūru par reprezentāciju, kino valodu, dzimti, stereotipiem;
2. definēt semiotikas analīzi un izvirzīt konkrētus kritērijus pēc kuriem tiks analizētas filmas, kā arī definēt kino naratīvu un noteikt kritērijus, pēc kuriem tiks analizētas izvēlētās filmas;
3. pēc izvirzītajiem kritērijiem un apkopotās informācijas analizēt Marvel filmas;
4. veikt secinājumus par dzimtes reprezentāciju Marvel filmās.

Bakalaura darba aktualitāte - *Marvel Cinematic Universe* ir viena no populārākajām filmu franšīzēm pasaulē. MCU popularitātes dēļ viņi ir spējīgi ietekmēt plašu auditoriju, tāpēc ir svarīgi izpētīt kādas dzimtes vērtības un ziņas tiek nodotas skatītājiem caur filmām.

Kā darba pētnieciskie jautājumi izvirzīti:

1. Kā dzimumi tiek reprezentēti Marvel filmās?

2. Vai un kādi dzimtes stereotipi tiek izmantoti?

Bakalaura darba **empīriskajā daļā** tiek izmantotas divas pētniecības metodes, kas ir - naratīva analīze, lai spētu skaidrot filmu stāstu un sižetu, sekas un cēloni, telpu un laiku, kā arī naratoru, lai izprastu filmas stāstu un būtību. Kā arī semiotikas analīzi, kuras pamatā ir kino valodas un tās elementi, kurus izmanto, lai analizētu filmas pēc konkrētiem kritērijiem.

Bakalaura darbs ir strukturēts 4 nodaļās:

1. teorētiskā daļa – tiks apskatītas tādas tēmas kā reprezentācija, kino valoda, dzimte un dzimums;
2. metodoloģijas daļa, kurā tiks izklāstīta teorija par semiotikas un naratīva analīzi;
3. empīriskā daļa, kurā veikta analīze par MCU filmām pēc iepriekš izvēlētām pētniecības metodēm;
4. pētījuma rezultāti un secinājumi.

1. REPREZENTĀCIJA

Reprezentācija ir plaši sastopams jēdziens, kuru izmanto gan dažādu nozaru speciālisti, gan cilvēki ikdienas sarunās. Tā kā termins tiek lietots psiholoģijā un filozofijā, kino un literārajās studijās, medijos un komunikācijā, mākslas un vizuālajā kultūrā, politikā un valdībā, socioloģijā un lingvistikā, tam piemīt daudz dažādu nianšu un pielietojumu.¹

Reprezentācijai ir būtiska nozīme arī ikdienas dzīvē. Cilvēki visu laiku praktizē reprezentāciju, jo mēs dzīvojam tajā; tā mēs saprotam savu vidi un viens otru. Neviens no mums nav “tāds kāds mēs esam”. Katrs no mums ir radīts no dažādu elementu savienojanās - gaumes, raizēm, pieredzes, tieksmju un citiem faktoriem, kas turpmāk veido un ietekmē mūsu redzējumu uz pasauli.² Tomēr jāatceras, ka ne vienmēr reprezentācija ir patiesa. Būtu aplami teikt, ka tā nosaka mūsu pasaulīgo pieredzi. Lai gan mēs nevaram efektīvi reprezentēt nāvi, mēs zinām, ka tā pastāv, izmantojot ierobežotus (un bieži vien kļūdainus) pasaules attēlojumus, kurus mēs veidojam un uztveram.³

Reprezentācija savieno nozīmi un valodu ar kultūru, jeb tā ir jēdzienu nozīmes radīšana mūsu prātos caur valodu. Reprezentācija ir būtiska procesa daļa, kurā tiek radīta nozīme un ar to notiek apmaiņa starp kultūras dalībniekiem. Tā ietver valodas, zīmju un attēlu izmantošanu, kas attiecas uz lietām vai attēlo tās.⁴ Reprezentācija ir saikne starp jēdzieniem un valodu, kas ļauj mums atsaukties vai nu uz “reālu” objektu, cilvēku vai notikumu, vai arī uz izdomātu priekšmetu, cilvēku un notikumu.⁵

Stjuarts Hols (*Stuart Hall*) uzsver, ka vienas kultūras indivīdi bildes, konceptus un idejas uztver un interpretē līdzīgus veidos. Viņi savstarpēji dala līdzīgus kulturālos kodus. Šajā ziņā domāšana un jūtas pašas par sevi ir “reprezentācijas sistēmas”, kurās mūsu jēdzieni, tēli un emocijas reprezentē mūsu garīgajā dzīvē, kuras var un var arī nebūt pasaulē.⁶ Pēc S.Hola domām eksistē divas reprezentāciju sistēmas:

- Garīgā reprezentācija – jeb visas lietas ir saistītas ar jēdzieniem prātā. Tādējādi nozīme ir atkarīga no šiem mūsu prātā esošajiem jēdzieniem - tie mums attēlo pasauli. Bez tiem mēs nespētu jēgpilni interpretēt apkārt notiekošo. Mēs varam dalīties ar savām idejām citiem, jo viņiem ir līdzīgas konceptuālās mentālās kartes. Kad mēs piederam tai pašai kultūrai kā kāds cits, mūsu

¹ Webb, J. (2009). *Understanding representation*. Los Angeles; London: SAGE, P. 1.

² Turpat. 2.lpp.

³ Turpat. 4.lpp.

⁴ Hall, S., Evans, J., Nixon, S. (2013). *Representation*. (2nd ed.). London: SAGE, P.1.

⁵ Turpat. 3.lpp.

⁶ Hall, S. (Ed.). (2003). *Representation, Cultural representations and signifying practices*. Thousand Oaks: Sage. P. 4.

garīgais priekšstats par kaut ko ir tāds pats kā viņu. Tas ļauj mums sazināties ar viņiem. Bet cilvēki ir spējīgi veidot jēdzienu arī neskaidrām un abstraktām lietām, kurām mēs nevaram pieskarties, sajust vai redzēt, piemēram, karš, nāve, draudzība un mīlestība. Cilvēki izveido jēdzienus tam, ko nekad nav redzējuši un, iespējams, pat neredzēs.⁷

- Valoda - izņemot kopīgu kultūru, mums ir nepieciešama arī kopīga valoda, ar kuru sazināties. Valoda sastāv no zīmēm (vārdiem, attēliem, skaņām, nozīmēm). Jāatceras, ka jēdziens “valoda” var tikt izmantots arī plašākā nozīmē. Protams, rakstveida un sarunvaloda abas ir klasiskas valodas piemēri, bet arī vizuālā valoda ir valoda, piemēram, attēli, emocijzīmes, zīmējumi u.c. piemēri, kas spēj nodot ziņu. Ir arī abstraktākas valodas piemēri kā ķermeņa valoda – mīmika, žesti, vai luksofora gaismas utt. Arī mūziku var interpretēt kā valodu. Jebkura skaņa, vārds, attēls objekts var funkcionēt kā zīme, ja vien tā ir organizēta kopā ar citām zīmēm, kas savstarpēji mijiedarbojoties spēj nodot informāciju ir valoda.⁸

Vienmēr ir svarīgi paturēt prātā, ka jebkura reprezentācijas “patiesība” ir patiesa tikai tiktāl, ciktāl cilvēki to uztver un kodē kā tādu. Tas, kas šķiet patiess, pareizs vai precīzs, vispārīgi runājot, ir patiess, pareizs vai precīzs tikai tad, ja tas atbilst noteiktai sociālajai, vēsturiskajai un personiskajai perspektīvai. Redzēt “lietas tādas, kādas tās ir” patiesībā nozīmē redzēt “lietas tādas, kādas tās redzu es/mana kultūra” vai “lietas tādas, kādas es/mana kultūra vēlas, lai tās būtu”. Jebkura reprezentācija ir ierobežota un kļūdaina.⁹ Reprezentāciju būtiski ietekmē pastāvošās kultūras normas, politika, ideoloģijas un citi aspekti¹⁰, tāpēc var secināt, ka ir jāpievērš uzmanība ne tikai kā reprezentācija ietekmē mūs, bet arī kā mēs paši un vide ietekmē reprezentāciju.

Mākslas un mediju ielikšana vienā groziņā pati par sevi ir reprezentācija, izmantojot terminu, lai apzīmētu un tādējādi atstātu malā divas diezgan atšķirīgas izpausmes. Mākslai un medijiem ir daudz kopīgu iezīmju: abi cer pamudināt, lūgt, pārsteigt, aizraut un citādi piesaistīt savu auditoriju. Abi apzināti izmanto pasaules lietas, notikumus vai iztēli, vai abus, lai sniegtu paziņojumu, vai nu avīzraksta, gleznas, dzejoļa, TV reklāmas, dziesmas vai filmas formātā. Bet arī viņu atšķirības ir tik ļoti iezīmētas, ka viņi ir vairāk kā brāļi un māsas, nevis atšķirīgi vienas identitātes aspekti. Masu mediju acīs māksla var šķīst diletanta joma - tur, kur

⁷ Hall, S., Evans, J., Nixon, S. (2013). *Representation*. (2nd ed.). London: SAGE, P.1

⁸ Turpat. 4.-5.lpp.

⁹ Webb, J. (2009). *Understanding representation*. Los Angeles; London: SAGE, P. 7.

¹⁰ Wearing, S., Richardson, N. (2014). *Gender in the media*. New York: Palgrave Macmillan. P. 6.

mājo daudz pašapmierinātības un izšķērdība, salīdzinot ar, teiksim, plašsaziņas līdzekļiem, kas kalpo nopietnam mērķim.¹¹

Parasti mākslas spēja informēt un ietekmēt sabiedrību ir atkarīga no tā, vai plašsaziņas līdzekļi tai nodrošina iespēju to darīt. Un māksla iegūst to, ko var uzskatīt par nesamērīgu mediju atspoguļojumu, salīdzinot ar citām profesijām un aktivitātēm (izņemot politiku un finanses). Tas sniedz idejas, stāstus un diskursus daudz plašākai auditorijai, nekā to varēja sasniegt vienkārši ar galeriju un izdevēju starpniecību; tādējādi tā spēj komentēt sabiedrību tādā veidā, kas pārsniedz tās faktisko sociālo identitāti.¹²

Plašsaziņas līdzekļi ir nozare ar milzīgu ietekmējošo spēku. Starp ziņām radio, televīzijā un drukātajos, populārajos un specializētajos žurnālos, televīzijas drāmās un dokumentālajās filmās, Holivudas filmās, starptautiskajās un neatkarīgajās filmās, milzīgajā mūzikas industrijā un spēlēs un tiešsaistes pasaulē, tie skar praktiski mūs visus. Tās sasniedzamība ir milzīga; un tā kā tā ir tik liela mūsu dzīves sastāvdaļa un tā atkārto stāstus un idejas atkal un atkal, tās reprezentēto “patiesību” var sajaukt ar patieso “patiesību”. Tas ir sindroms “Es to dzirdēju ziņās: tai jābūt patiesībai”.¹³ To ir būtiski izprast, jo aizvien jaunāka auditorija patērē dažādu mediju saturu, kas attiecīgi formē šo bērnu (un pārējo cilvēku) izpratni par sabiedrību, cilvēkiem, dažādiem procesiem utt.

Kultūras (vai apziņas) nozares ir ārkārtīgi svarīgas valdībai, jo tās spēj sazināties ar sabiedrību. Tā ir ne tikai joma, kurā nozīmes tiek ļoti aktīvi veidotas un plaši izplatītas, bet tā ir arī joma, kura būvē sabiedrību, tās nacionālo dzīvi. To ir viegli saskatīt apzinātā nacionālistiskā mākslā vai mākslā, kas tapusi saskaņā ar valdības iegribu. Sociālistu reālisti, kas asociējās ar agrīno Padomju Savienību, piemēram, savos darbos reprezentēja krievu strādniekus kā spēcīgus, veselīgus un cēlus savos tēlos un titulos.¹⁴

“Mēs visi”, piemēram, skatāmies vakara ziņas, redzam un dzirdam tos pašus stāstus, tās pašas idejas no skatupunkta, kas liek domāt, ka mēs esam “mēs”, atšķirībā no “visiem pārējiem”. Un, neskatoties uz žanra spēju strukturēt ziņas līdzīgā veidā visā pasaulē, pastāv vietējās īpatnības, kas tiek pielāgotas vietējiem skatītājiem. Piemēram, ziņas vienmēr ietver stāstus par starptautisku krīzi vai katastrofu, vietējām krīzēm un politiskiem notikumiem, ziņas par finanšu tirgiem, laika prognozes un sporta ziņas. Vietējās problēmas tiek atspoguļotas tādā mērā, kādā tiek pārraidītas citu valstu ziņas (vai skatāmies uz pasaules iedzīvotājiem, vai vispirms uz sevi?), un vai starptautiskās ziņas varētu interesēt vietējo auditoriju vai tās tiek uzskatītas par iekšēju interesi. Finanšu ziņas vienmēr koncentrējas uz to,

¹¹ Wearing, S., Richardson, N. (2014). *Gender in the media*. New York: Palgrave Macmillan. P.106.

¹² Webb, J. (2009). *Understanding representation*. Los Angeles; London: SAGE, P. 108.

¹³ Turpat. 109.lpp.

¹⁴ Turpat.

kā starptautiskās darbības ietekmē vietējos tirgus; arī laikapstākļi vienmēr sākas ar vietējām ziņām, kuras pēc tam papildina laika ziņas globālā līmenī – kā tas ietekmēs mūs? Sports ir cita lieta. Lai gan vietējais sports vienmēr ir svarīgs reportāžā, tas, kā tiek vēstītas starptautiskās un vietējās sporta ziņas un kādi vietējā sporta līmeņi tiek ziņoti, norāda uz to, kas ir svarīgs vietējai sabiedrībai. Piemēram, mums Latvijā ir vietēja līmeņa sporta komandas, kuru sasniegumi tiek apskatīti sporta ziņās, tomēr vairāk tiek izcelti ārvalstu komandu sporta sasniegumi, kuros dalībnieki/s ir Latvijas pārstāvis. Turpretim Fidži sporta ziņās tiek atradīti skolēnu sporta spēļu rezultāti – pat sākumskolas. Tas liecina par to, cik svarīga ir vietējā kopiena un visi tās locekļi, ne tikai tie, kas pelna iztiku no sava sporta veida. “Mēs” Fidži ietver mazbērnus, sievietes, vīriešus, priekšniekus, parastos, militāros - visu sabiedrības spektru.¹⁵

¹⁵ Webb, J. (2009). *Understanding representation*. Los Angeles; London: SAGE, P. 113.

2. KINO VALODA

Valoda ir zīmju sistēma ar kuras palīdzību cilvēki spēj sazināties un izpaust sevi. Filma nav valoda tādā nozīmē, kāda ir latviešu, angļu vai krievu valoda. Pirmkārt, filmā nav iespējams būt negramatiskam. Un nav nepieciešams apgūt leksiku. Bērni saprot televīzijas attēlus mēnešiem ilgi, pirms sāk apgūt sarunvalodu un pat staigāt. Pat kaķi skatās televīziju. Skaidrs, ka nav nepieciešams iegūt intelektuālu izpratni par filmu, lai to novērtētu - vismaz viselementārākajā līmenī.¹⁶

Filmas veidotāja uzdevums ir kontrolēt un virzīt informācijas plūsmu, lai radītu vēlamu ilūziju un veidotu skatītāju pieredzi par to. Kino valodai ir liela nozīme, jo tā nosaka kā skatītāji uztvers redzēto. Auditorijai ir tik pat kā neiespējami pakavēties pie kāda redzētā kadra, lai to detalizēti izanalizētu, taču ir neparasti, cik daudz un cik ātri viņi spēj apstrādāt to, kas viņiem tiek sniegts. To sakot, kinematogrāfiski attēli ir ārkārtīgi gaistoši. Izšķirošs sižeta punkts var rasties sekundes daļā. Ja skatītājs tiek pārslogots ar pārāk daudz informācijas vai tā nāk pārāk ātri, viņš var sākt koncentrēties uz nepareizo lietu – palaist garām būtisku raksturojuma elementu vai palaist garām kādu nepieciešamo stāstījumu.¹⁷

2.1 Skaņa un mūzika

Skaņa var radīt skatītājiem ilūziju par pasauli. Bieži vien filmas skaņa var šķist telpiska un režisēta, tāpēc auditorija var lieliski dzirdēt dialogu, pat ja varoņi runā trokšņainā vidē, piemēram, naktsklubā vai pārpildītā restorānā. Dialogs var būt arī skaļāks vai klusāks atkarībā no tā, cik tuvu varoņi atrodas kamerai. Skaņa ir viena no prioritātēm stāstījumā, tāpēc ka skaņai ir perspektīva, tāpat kā redzei. Skaņu var iedalīt divās kategorijās: diēģētiskā (*diegetic*) un nediēģētiskā (*non-diegetic*). Diēģētiskā skaņa attiecas uz jebkuru skaņu, kas izplūst no izdomātās pasaules filmā, tostarp:

- varoņa balsis;
- skaņas efekti gan ekrānā, gan ārpus tā
- mūzika, ko var identificēt kā tādu, kas nāk no diēģētiska avota, piemēram, mūzikas automātiem, instrumentiem un tā tālāk.

¹⁶ Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia, 3rd Edition*. NY:Oxford University Press. P.152.

¹⁷ Hunt, R. E., Marland, J., Rawle, S. (2010). *Basics Film-Making 04: The Language of Film*. London: AVA Publishing SA. P.22.

Nediētiska (vai komentāra) skaņa attiecas uz visu, kas nenotiek izdomātajā pasaulē, jeb “aizkadra” skaņas:

- balss stāstījums;
- dramatiski vai iedomāti skaņas efekti;
- mūzikas partitūra vai skaņu celiņš.¹⁸

Lai gan skaņu efektu funkcijas galvenokārt ir atmosfēras radīšana, tie var būt arī jēgas avoti filmā. Skaņas efektu tonis, skaļums un ātrums var spēcīgi ietekmēt mūsu reakciju uz konkrēto troksni. Augstas skaņas parasti ir smagnējas un rada klausītājos sasprindzinājuma sajūtu. It īpaši, ja šāda veida trokšņi ir ilgstoši.. Šī iemesla dēļ augstas skaņas (ieskaitot mūziku) tiek izmantotas saspīlētās situācijās, īpaši tieši pirms kulminācijas un tās laikā. Zemas frekvences skaņas, no otras puses, ir smagas un mazāk saspringtas. Bieži tās tiek izmantotas, lai uzsvērtu kādas ainas cieņu vai svinīgumu. Šādas skaņas var arī liecināt par nemieru un noslēpumainību: bieži vien ar šādās skaņas kļūst skaļākas, kad aina virzās uz tās kulmināciju.¹⁹

Skaņas skaļums darbojas ļoti līdzīgi. Skaļas skaņas mēdz būt nepārvaramas, spraigas un draudīgas. Klusās skaņas šķiet smalkas, svārstīgas un vājas. Šie paši principi attiecas uz tempu. Jo ātrāks ir skaņas ātrums, jo lielāka spriedze veidojas klausītājā.²⁰

2.2 Gaisma un krāsa

Apgaismojums lielākajā daļā filmu ir ļoti svarīga sastāvdaļa, jo gaismas var izmantot ar precīzu precizitāti. Izmantojot prožektorus, kuru fokuss un intensitāte ir ļoti selektīva, režisors var novirzīt skatītāja acis uz jebkuru attēla apgabalu. Kinofilmas apgaismojums reti ir statisks, jo pat mazākā kameras vai objekta kustība var izraisīt apgaismojuma maiņu. Filmu izveide prasa tik ilgu laiku, galvenokārt tāpēc, ka katra jauna kadra apgaismošana ir ļoti sarežģīta. Kinematogrāfam ir jāņem vērā katra kustība nepārtrauktā uzņemšanas laikā. Katra atšķirīgā krāsa, forma un faktūra atstaro vai absorbē atšķirīgu gaismas daudzumu. Ja attēlu fotografē dziļumā, rodas vēl lielākas komplikācijas, jo arī apgaismojumam jābūt dziļumam.²¹

Pastāv vairāki apgaismojuma stili. Apgaismojuma stils ir pielāgots filmas tēmai un noskaņai, kā arī tās žanram. Piemēram, komēdijas un mūziklus mēdz izgaismot augstā taustiņā (*lighting key*), ar spilgtu, vienmērīgu apgaismojumu un nedaudzām pamanāmām

¹⁸ Hunt, R. E., Marland, J., Rawle, S. (2010). *Basics Film-Making 04: The Language of Film*. London: AVA Publishing SA. P. 165.

¹⁹ Giannetti, L., Leach, J. (2001). *Understanding Movies*. Toronto: Practice Hall. P.215.

²⁰ Turpat.

²¹ Turpat. 18.lpp.

ēnām. Traģēdijas un melodrāmas parasti tiek izgaismotas lielā kontrastā, ar skarbiem gaismas rakstiem un dramatiskām svītrām. Mistērijas, trilleri un gangsteru filmas parasti ir zemā līmenī, ar izkliedētām ēnām un gaismas baseiniem. Katrs apgaismojuma taustiņš ir tikai aptuvens, un daži attēli sastāv no apgaismojuma stilu kombinācijas — piemēram, zema fona ar dažiem augsta kontrasta elementiem priekšplānā. Filmas, kas uzņemtas studijās, parasti ir stilizētākas un teatrālākas, turpretim atrašanās vietas fotografēšanai parasti tiek izmantots pieejamais apgaismojums ar dabiskāku apgaismojuma stilu.²²

Krāsa filmā mēdz būt zemapziņas ietekmējošs elements. Psihologi ir atklājuši, ka lielākā daļa cilvēku aktīvi mēģina interpretēt kompozīcijas līnijas, bet viņi mēdz pasīvi pieņemt krāsas, ļaujot tai ieteikt noskaņas, nevis objektus. Līnijas ir saistītas ar lietvārdiem; krāsa ar īpašības vārdiem. Gan līnijas, gan krāsas norāda uz nozīmi, bet nedaudz atšķirīgā veidā. Kopš seniem laikiem vizuālie mākslinieki ir izmantojuši krāsas simboliskos nolūkos. Krāsu simbolika, iespējams, ir kulturāli iegūta, lai gan tās ietekme citās sabiedrībās ir pārsteidzoši līdzīga. Parasti vēsas krāsas (zila, zaļa, violeta) liecina par mieru. Vēsajām krāsām ir arī tendence attēlā atkāpties. Siltās krāsas (sarkana, dzeltena, oranža) liecina par agresivitāti, vardarbību un stimulāciju. Tie mēdz parādīties lielākajā daļā attēlu.²³

2.3 Kadrējums

Kadrējumam ir savs vārdu krājums, kas ir atkarīgs no stāstījuma kontekstiem un nozīmes. Tomēr attēlus var lasīt kā vārdus. Dažādiem kadru leņķiem, augstumiem un veidiem ir savas nozīmes, kas izriet no tā, kā tie tiek izmantoti. Kamerai ir vairākas īpašības, kas pārveido un abstrahē kameras priekšā attēloto materiālu:

- Attālums: kadra attālums attiecībā pret aktieri vai objektu, kas tiek filmēts.
- Augstums: kameras fiziskais augstums attiecībā pret aktieri vai objektu kas tiek filmēts.
- Leņķis: kameras leņķis no filmējamās ainas. Piemēram, “šķībi” kadri skatītājos var radīt diskomfortu.
- Lauka dziļums (fokuss): dažkārt kamera tiek iestatīta tā, lai tā koncentrētos uz kādu specifisku tēlu/priekšmetu un tā fons būtu miglains, ārpus fokusa.

²² Giannetti, L., Leach, J. (2001). *Understanding Movies*. Toronto: Practice Hall .P.18.

²³Turpat. 25.lpp.

- Kustība: izmantojot vairākas metodes, sākot no kameras sasvēršanas līdz fiziskai pārvietošanai pa sliedēm, kameras pārvietošana piešķir dramatisku efektu vai vienkārši novērš nepieciešamību video griezt.²⁴

Katru kadru var raksturot vienā no diviem veidiem: objektīvi vai subjektīvi. Lielākā daļa kadru ir objektīvi. Viņi parāda skatītājam lietas “neiespējamā” veidā, sniedzot viņiem dievišķu skatījumu uz notikumiem, kuriem viņi ir aculiecinieki. Objektivitāte nozīmē būt atdalītam un neuzkrītošam; dokumentālo filmu veidotāji bieži cenšas būt pēc iespējas objektīvāki, lai neiejauktos paustajā stāstā. Tā kā kādam ir jāizvēlas, kur likt kameru, kā kadrēt kadru un kur likt aktierus, objektivitāte tiešām ir ilūzija. Tomēr mēs joprojām saucam šos kadrus kā objektīvus. Kadri var būt arī subjektīvi. Subjektīvie kadri parāda mums pasauli no filmas varoņa vai objekta perspektīvas (skata punkta vai *POV*).²⁵

2.4 Mizanscēna

Mizanscēna (*Mise en scène*) ir termins, kas attiecas uz objektu organizēšanu kameras kadrā. Tas neietver kameras leņķi un attālumu, lai gan tie nodrošina perspektīvu, kas palīdz skatītājam izprast materiālu mizanscēnā. Turklāt tajā nav iekļautas lietas, kuras skatītājs nevar redzēt, piemēram, skaņa.²⁶ Mizanscēna ir visi filmas dekoratīvie elementi, tostarp aktieri, apgaismojums, vieta, kostīmi, grims, un citas detaļas, kas pastāv neatkarīgi no kameras, filmēšanas un rediģēšanas procesiem.²⁷

Frāze “mizanscēna” attiecas uz visu teātra iestudējuma vizuālo elementu izkārtojumu noteiktā spēles laukumā — uz skatuves. Lai arī kādas būtu skatuves robežas, tās mizanscēna vienmēr ir trīs dimensijās. Objekti un cilvēki ir izvietoti faktiskā telpā, kurai ir gan dziļums, gan augstums un platums. Šī telpa ir arī turpinājums tai pašai telpai, kuru aizņem skatītāji, lai kā teātra režisors censtos uz skatuves ieteikt atsevišķu “pasauli”.²⁸

Filmās mizanscēna ir nedaudz sarežģītāka. Tāpat kā režisors, arī filmas veidotājs novieto objektus un cilvēkus noteiktā trīsdimensiju telpā. Bet, tiklīdz šis izkārtojums ir nofotografēts, tas tiek pārveidots par divdimensiju attēlu, kas ir īsts. Telpa filmas “pasaulē” nav tāda pati kā tā, ko aizņem skatītāji. Tikai attēls pastāv tajā pašā fiziskajā apgabalā, piemēram, attēls mākslas galerijā. Mizanscēna filmās līdzinās glezniecības mākslai, jo formālu rakstu un formu attēls tiek attēlots uz līdzenas virsmas un ir ietverts rāmī. Taču

²⁴ Hunt, R. E., Marland, J., Rawle, S. (2010). *Basics Film-Making 04: The Language of Film*. London: AVA Publishing SA. P.119.

²⁵ Turpat. 120.pp.

²⁶ Turpat. 128.lpp.

²⁷ Corrigan, T., White.P. (2004). *The Film Experience*. Boston: Bedford/St.Martin's. P.64.

²⁸ Giannetti, L., Leach, J. (2001). *Understanding Movies*. Toronto: Practice Hall. P.44.

kinematogrāfiskā mizanscēna ir arī plūstoša vizuālo elementu horeogrāfija, kas pastāvīgi mainās.²⁹

Filmu veidotāji var izmantot mizanscēnu, lai panāktu reālismu, piešķirot objektiem autentisku izskatu vai ļaujot aktieriem darboties pēc iespējas dabiskāk. Popularitātes ziņā augušajām fantāzijas filmām, bieži tiek izmantoti mizanscēnas elementi, lai padarītu filmu reālāku.³⁰ Kopš astoņdesmitajiem gadiem kinematogrāfiskais uzdevums izveidot reālistiskas vides ir pārgājis uz datorizētiem modeļiem un datorgrafikas tehnikām, kuri izstrādā modeļus, kas digitāli jāpārvieta uz filmu.³¹

Ar mizanscēnu, sev neapzinoties, esam saskaršies jau no pašas bērnības, jo arī mūsu apkārtnē funkcionē kā mizanscēna. Piemēram, tas kā cilvēks iekārto un izrotā savu istabu, var tikt uzskatīts par privātu mizanscēnu. Arī dažādi arhitektūras elementi pilsētās ir daļa no mizanscēnas, jo kāds šīs mājas ir konstruējis un būvējis.³²

²⁹ Giannetti, L., Leach, J. (2001). *Understanding Movies*. Toronto: Practice Hall. P.44

³⁰ Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2017) *Film Art: An Introduction 11th Edition*. NY: McGraw-Hill Education. P.113.

³¹ Corrigan, T., White.P. (2004). *The Film Experience*. Boston: Bedford/St.Martin's. P.69.

³² Turpat. 64.lpp.

3. DZIMTE UN DZIMUMS

Šobrīd aktuāla tēma sabiedrībā ir kļuvusi dzimtes reprezentācija un to lomas sabiedrībā. Dzimtes lomas kādas mēs redzam šodien ir radušās vairāku gadu desmitu laikā, dažādu kultūru, valdību, karu un citu faktoru iespaidā. Pasaulei attīstoties, daļa sabiedrības ir gatava mainīt jau ierastās prakses un stereotipus, tikmēr otra daļa piemēro aizvien jaunus ierobežojumus cilvēku brīvībai tādā veidā pārkāpjot elementārākās cilvēku tiesības. Tradicionālās dzimtes lomas savā būtībā nav sliktas, bet tās var piespiest cilvēkam atbilst konkrētiem standartiem un darbībām, ļaunākajā gadījumā ierobežot viņa tiesības un brīvību. Būtiski ir apzināties, ka laikā, kad tik liela daļa pasaules var komunicēt savā starpā jebkurā brīdī, sabiedrības un kultūras normas ir maināmas, attiecīgi arī dzimtes lomas. Tomēr līdz ar globālo komunikāciju katram pienākas vārda brīvība, viedoklis par dzimtes lomām, kas tādus aizstāvjus, kā piemēram, feministus, nostāda neērtā situācijā – ir daļa, kura atbalsta un “dzīvo” pēc netradicionālām dzimtes lomām, un otra puse, kura joprojām vēlas pieturēties pie tradīcijām.

Laikmetā, kad sievietes joprojām cīnās par savām tiesībām un tiek celti gaismā dažādi skandāli, kuri tieši saistīti ar dzimumu nevienlīdzību; daudzi cilvēki apšaubā tradicionālo dzimumu lomu mērķi. Kāpēc dzimumu lomas vispār pastāv? Vai tie atspoguļo mūsu cilvēka pamata dabu vai tikai spēcīgu sabiedrības izgudrojumu, kas aizsākusies jau senā vēsturē? Ir grūti pateikt ar pilnīgu pārliecību, bet viens ir skaidrs: Holivuda mīl stereotipus jeb tradicionālās dzimumu lomas. No romantiskām komēdijām līdz šausmu filmām, Holivudas grāvēji gandrīz vienmēr atspoguļo tradicionālās dzimumu lomas, lai palīdzētu apmierināt auditorijas cerības un pat pastiprinātu šīs lomas ikdienas dzīvē. Jo īpaši tas attiecas uz supervaroņu žanru. Supervaroņu filmas bieži vien paļaujas uz to, ka baltais vīrietis izglābs “nelaimē nonākušu sievieti”. Sievietes kļūst par heteroseksuāla vīrieša skatiena objektiem. Filmas ir izstrādātas, lai iepriecinātu heteroseksuālas vīriešu fantāzijas, un sieviešu ķermeņi darbojas kā šo fantāziju objekti. Piemēram, kad sieviete tiek parādīta kādā Džeimsa Bonda filmas ainā, viņa tieši nevada sižetu uz priekšu. Tā vietā viņa darbojas kā fetišizēts objekts, uz kura kamera var pakavēties heteroseksuālu vīriešu skatītāju priekam. Turpretī vīrietis būs tas, kurš virzīs sižetu uz priekšu. Turklāt vīriešu tēli bieži ir stāsta naratori, ar kuru skatītājs identificējas. Tādējādi pat skatītājam, sievietēm, skatoties filmu, ir jāpieņem “vīriešu

skatiens". Tas savukārt atspoguļo divus tradicionālo dzimumu lomu būtiskākos elementus: sievietes kā seksuālās vēlmes objekti un vīrieši kā lēmumu pieņēmēji un rīcības virzītāji.³³

Tomēr jaunākās Holivudas filmas ir pakļāvušās sabiedrības spiedienam, it kā mainot dzimumu lomas, vadītāja sēdeklī noliekot sievietes - supervarones. Lai arī no Holivudas puses šis solis varētu šķist progresīvs un slavējams, vienīgais, kas ir mainījies – galvenā varoņa dzimums, jo atskaitot to, stereotipi vairumā gadījumu tiek saglabāti.

3.1 Dzimtes un dzimuma jēdziens

Vispirms ir svarīgi nodalīt dzimti no dzimuma, tāpēc ka, lai arī ir gaužām līdzīgi vārdi, jēdziens nav viens un tas pats. Dzimums ir mūsu bioloģiskā identitāte. Bioloģisko jeb anatomisko, jeb fizisko dzimumu nosaka pieci faktori: dzimuma hromosomu skaits un tips (XX, XY, XXY, XYY u.c.); dzimumdziedzeru veids (olnīcas vai sēklinieki); dzimuma hormoni; iekšējā reproduktīvā sistēma (piemēram, dzemde sievietēm); ārējie dzimumorgāni. Cilvēki, kuriem kāds no šiem pieciem faktoriem neatbilst sieviešu vai vīriešu dzimumam, ir interseksuāli. Pazīmes, ka cilvēks ir interseksuāls, ne vienmēr parādās piedzimstot. Daži cilvēki neuzzina, ka viņi ir interseksuāli, ja netiek veiktas ģenētiskas pārbaudes. Turpretī dzimte ir specifisku kultūras un sociālo procesu ietekmē veidojušos īpašību kopums, kas nosaka sieviešu un vīriešu sociālo uzvedību. Svarīgi zināt un atcerēties, ka dzimte ir sociāli un kulturāli konstruēta, līdz ar to tās izpausmes dažādās kultūras, sabiedrībās un vēstures posmos ir atšķirīgas. Dzimtes identitāte ir katra paša psiholoģiskā izjūta par sevi. Dzimtes identitāte "notiek Tavā galvā" - kā tu identificējies (vai neidentificējies) ar to, kas, tavuprāt, ir sievišķība vai vīrišķība, un kā tā izpaužas konkrētā sabiedrībā, kurā tu dzīvo. Dzimtes izpausme ir veids, kā katrs prezentē vai parāda sevi. Dzimtes izpausme ir redzama caur ģērbšanās stilu, matu sakārtojumu, izturēšanos, darbībām un daudz ko citu. Dzimtes izpausme ir cilvēka uz āru parādītais "ES", kā arī tas - kā citi šī cilvēka "ES" redz un interpretē.³⁴

3.2 Dzimtes reprezentācija medijos

Dzimtes reprezentācijas pamatā ir grupas, kolektīvā pieredze, tā ir grupveida realitātes apzināšanās veids. Priekšstatu veidošana grupā sākās ar informāciju par konkrētu sociālo parādību, pēc tam tai tiek dots grupas vērtējums, tālāk notiek grupas locekļu nostādes

³³ Laura Mulvey essay "Visual Pleasure and Narrative Cinema". Viewed: 19.10.2021. Retrieved from <https://www.asu.edu/courses/fms504/total-readings/mulvey-visualpleasure.pdf>

³⁴ *Dzimte & Dzimums. Kāda atšķirība? (2020)* Skatīts: 21.10.2021. Izgūts no: <https://ieej.lv/NcGK5>

veidošanā pret sociālo parādību vai objektu. Ja dzimtes priekšstatos iekļauta ideoloģija, visus priekšmetus var dalīt divos dzimtes ideoloģijas tipos:

- Patriarhālā ideoloģija – tradicionālos dzimtes priekšstatos. Šādu priekšstatu piekritēji visus negatīvos procesus saista ar sievietes orientāciju uz sabiedrisko darbu, kas savukārt ir cēlonis mātišķa instinkta izžušanai. Sievietes nepilda savas dabiskās funkcijas, un tas sagrauj ģimeni, jo sirmgalvji un vīri nav aprūpēti.
- Egalitārā ideoloģija – netradicionālos dzimtes priekšstatos. Egalitārajos dzimtes priekšstatos sievietes un vīrieša sociālais statuss nevar būt diferencēts un pakļauts hierarhijai. Dzimuma vienlīdzības princips, neņemot vērā vai tas ir vīrietis vai sieviete, saistīts ar vienādu sociālo apstākļu radīšanu. Tas nozīmē, ka tiek noņemtas visas sociālās barjeras, kas traucē personības izpausmei, kā viens no tiem ir dzimuma stereotipi. Egalitārie dzimtes priekšstati pauž uzskatu, kas paredz vienādas iespējas vīriešiem un sievietēm dažādās dzīves sfērās.³⁵

Dzimtes reprezentācija ir uzskatu un apgalvojumu virkne, kas izskaidro sieviešu un vīriešu pozīcijas un sociālo statusu sabiedrībā. Zināšanas par vīriešu un sieviešu lomām sabiedrībā, kā uzvedības modeļu demonstrēšana apkārtējiem. Dzimtes reprezentācija ir dzimumu attiecību veids, kas makro līmenī orientēts uz vīriešu un sieviešu uzvedību sociālo attiecību sistēmā: vīriešu vai sieviešu grupa – sabiedrība, valsts, kultūra.³⁶

Būtiski atcerēties, ka dzimtes lomas ir radušās vairāku gadu laikā, tāpēc ir svarīgi saprast kādas dzimtes lomas bija piedāvātas iepriekš. Pētījumos, kuros pievērsta uzmanība sieviešu reprezentācija dažādos plašsaziņas līdzekļos, diemžēl tiek novērots, ka sievietes bieži tiek attēlotas stereotipiskā veidā. Septiņdesmitajos gados plašsaziņas līdzekļos bieži tika novēroti dzimumu lomu stereotipi, sievietes biežāk tika attēlotas mājās, bet vīrieši biežāk tika attēloti ārpus mājās. Sievietes arī biežāk veica mājsaimniecības darbus, savukārt vīrieši biežāk sportoja vai veica profesionālas (ar darbu saistītas) darbības. 70. gadu sieviešu reklāmas attēlu satura analīze atklāja, ka sievietes bieži tika attēlotas pazemojošās stereotipiskās lomās, piemēram, ir atkarīgas no vīriešiem, veic mājas darbus, ir padevīgas un nesaprātīgas. Turpmāka reklāmu analīze žurnālos atklāja, ka sieviešu dzimuma lomu attēlojums no 1950. līdz 1994. gadam nemainījās, un sievietes parasti tika attēlotas stereotipiskās sieviešu lomās.³⁷ Ir būtiski šo atcerēties, jo dzimumu stereotipizācija ir vairāku iepriekšējo paaudžu “dāvanas”, kuras mēs tālāk nododam nākamajai paaudzei. Katra paaudze šos stereotipus

³⁵ Brokāne.L. (2007) Dzimtes reprezentācija: īpatnības un izpausme garīgas kultūras aspektā. Daugavpils: Daugavpils Universitātes Akadēmijas apgāds “Saule”. 63.lpp.

³⁶ Brokāne.L. (2007) Dzimtes reprezentācija: īpatnības un izpausme garīgas kultūras aspektā. Daugavpils: Daugavpils Universitātes Akadēmijas apgāds “Saule”. 63.lpp.

³⁷ Kimmel. M., Aronson. A. (2016) *The Gendered Society Reader*. New York: Oxford University Press. P.340.

nedaudz pielāgo savam laikam, tāpēc arī ir tik grūti izskaust tradicionālās dzimumu lomas, ja visa pasaule ar šādiem standartiem ir dzīvojusi visu šo laiku. Dzimumu stereotipu reprezentācijas iespējamās sekas uzsvēra Geija Tučmane (*Gaye Tuchman*) savā 1978.gada rakstā ar pārsteidzošu nosaukumu “Sieviešu simboliskā iznīcināšana masu medijos”: “No bērnu izrādēm līdz reklāmām un komēdijām televīzija sludina, ka sievietes neko daudz nenozīmē. Viņas ir nepietiekami pārstāvētas televīzijas izdomātajā dzīvē – viņas tiek “simboliski iznīcinātas”. Sieviešu trūkums amerikāņu televīzijā liecina, ka sievietēm amerikāņu sabiedrībā nav lielas nozīmes.”³⁸

3.2.1. Dzimtes reprezentācija Holivudā

Kad mēs iztēlojamies Holivudu, mēs iedomājamies sievietes lielās, pedantiski noformētās kleitās uz sarkaniem paklājiem, kuras stāsta stāstus par gaidāmo filmu vai par to, kurš darinājis kleitu. Mēs iedomājamies Merilinu Monro ikoniski baltajā kleitā, un Odriju Hepbernu savās pērlēs. Bet sievietes patiesībā nav Holivudas sirds; tās nav pat puse. Uz sarkanā paklāja sievietes ir Amerikas kino industrijas zvaigznes, bet ekrānos – mazākā daļa. Filmas, ko Holivuda producē pietiekami nereprezentē sievietes, un portretē tās veidos, kas viņas padara par mazvērtīgākajām salīdzinot ar vīriešu dzimtes aktieriem.³⁹

Ideālā Holivudā diskusijas par “reprezentāciju” — labāku dažādību filmās un televīzijā — nebūtu vajadzīgas. Šajā ideālajā Holivudā filmu un TV šovu galvenās lomas atveidotāji būtu tikpat daudzveidīgi rases, ekonomikas, seksualitātes un dzimuma ziņā kā pasaule. Tāpat arī cilvēki aizkulisēs. Taču īstā Holivuda joprojām ir sens zēnu klubs. Baltie cilvēki ir visredzamākie un ikoniskākie filmu un TV industrijas pārstāvji.⁴⁰

Ja runa iet konkrēti par sieviešu reprezentāciju Holivudas filmās, tad 2013. gads ir bijis karognesēju gads sievietēm kino. Gads mums atnesa populārās franšīzes jaunāko daļu “Bada spēles: Glābiet uguni”, Holivudas leģendas Andželīnas Džolijas “Salto” un Sandras Bullokas “Gravitāte” - visas filmas, kurās galvenās varones ir sievietes. Gravitācija uzvarēja septiņos Oskaros, un tika nominēta tās zvaigzne Sandra Bulloka. Tomēr, neskatoties uz visiem šiem panākumiem, 2013. gadā sievietes sastādīja tikai 15% no vadošajām lomām.⁴¹ 2019.gada statistika attiecībā pret galvenajām lomām ir uzlabojusies, tomēr joprojām ir redzama nevienlīdzība reprezentācijas ziņā: 66% runājošie vai ar vārdu apveltītie varoņi bija

³⁸ Gauntlett.D. (2008). *Media, Gender and Identity An Introduction*. New York: Routledge. P.65.

³⁹ McKinney, K., (2015). *Hollywood's devastating gender divide, explained* Viewed:04.12.2021.

Retrieved from: <https://www.vox.com/2015/1/26/7874295/gender-hollywood>

⁴⁰ Turpat.

⁴¹ Turpat.

vīrieši, turpretī sievietes tikai 34%, jeb uz katru sievieti filmā ir 2 vīrieši.⁴² Pēc autores domām procentuālam salīdzinājums nav tik liela nozīme, bet gan tam, ka vīrieši kā galvenie varoņi tiek izmantoti noklusējumā (*default*). Ja filmai būs “dzimum-neitrāls” stāsts visbiežāk galvenajā lomā būs vīrietis, nevis sieviete.

Kopumā var teikt, ka dzimumu reprezentācijai filmās var būt noteiktas un paredzamas tendences, taču nevar noliegt, ka katra filma, seriāls utt. ir citādāks un tiek atspoguļotas citādākas problēmas un sižeti. Jebkurš kritiķis vai teorētiķis, kurš mēģina apgalvot, ka filmas ir “visas vienādas” dzimumu reprezentācijas ziņā, vienkāršo līdz bezjēdzībai. Apkopojot dažas galvenās atziņas, var secināt, ka sievietēm un vīriešiem mūsdienu kino ir līdzīgas prasmes un spējas filmās, tomēr pārākuma priekšroka tiks dota vīrietim. Arī vīriešu tēli, visticamāk, būs glābēji un problēmu atrisinātāji. Sievietēm, galvenajām varonēm, ir jābūt pievilcīgām saskaņā ar mūsu atzītajām konvencijām par to, kas padara sievietes pievilcīgas; bet, lai būtu godīgi, jāatzīmē, ka galvenajam varonim, vīrietim, arī ir jābūt pievilcīgam saskaņā ar atzītajiem vīriešu skaistuma standartiem. Tomēr vīrieši var izvairīties no vecuma diskriminācijas, tāpēc vecuma grupā no četrdesmit līdz sešdesmit ir vairāk vadošie vīrieši aktieri, nevis sievietes (šeit ir pārāk daudz piemēru, lai tos uzskaitītu, taču paskatieties uz Mela Gibsona, Harisona Forda, Šona Koneija, Maikla Duglasa, Brūsa Vilisa karjeru...⁴³

Tomēr Holivudas spožumu pēdējos gados ir aizēnojuši skandāli par seksuālo vardarbību un dažādu citu cilvēktiesību pārkāpumiem, kā iemeslu dēļ ir cēlusies “#MeToo” kustība. “MeToo” atbalsta izdzīvojušos no seksuālās vardarbības un viņu sabiedrotos, savienojot izdzīvojušos ar resursiem, piedāvājot kopienai organizēt resursus, īstenojot “MeToo” politikas platformu un sadarbojoties ar pētniekiem, lai papildinātu šo jomu un plānotu turpmāko virzību. Kustība uzskata, ka “MeToo” sākas ar izdzīvojušo savienošanu ar līdzekļiem ārstēšanai, taisnīgumam, rīcībai un vadībai.⁴⁴ Šī kustība noteikti ir ieviesusi pārmaiņas Holivudā, izraisot tādu ietekmīgu vīriešu kā Hārvija Veinstaina (*Harvey Weinstein*) arestēšanu un notiesāšanu, kurš ASV ir labi zināms kino producents.

Vairāk nekā trīs gadus pēc tam, kad parādījās apsūdzības par Hārvija Veinstaina gadu desmitiem ilgušo seksuālo vardarbību, “#MeToo” kustība turpina atbalsoties visā pasaulē. Apsūdzības ir vērstas pret politiķiem, uzņēmumu vadītājiem un ietekmīgām personām no

⁴² *Women on screen*. Viewed:04.12.2021. Retrieved from: <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2019-statistics/>

⁴³ Gauntlett.D. (2008). *Media, Gender and Identity An Introduction*. New York: Routledge. P.83.

⁴⁴ *How We Do the Work*. Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://metoomvmt.org/get-to-know-us/vision-theory-of-change/>

dažādām nozarēm, un rezultātā mēs esam redzējuši nozīmīgu progresu gan politikā, gan darbībā.⁴⁵

Darba kontekstā var secināt, ka Holivudas kino un citi mediji ir daļa no problēmas. Pateicoties patiesības nākšanai gaismā Holivudas producenti sāka pieņemt darbā vairāk sievietes filmu producentes nekā pirms Hārvija Veinšteina skandāla.⁴⁶

Tā kā filmu veidošanas grupās, kurās vadības amatos ir sievietes, visbiežāk darbā pieņem citas sievietes, pētījumi norāda, cik svarīgi ir, lai sievietes uzņemtos augsta līmeņa lēmumu pieņemšanas funkcijas. Sievietes labprātāk pieņem darbā sievietes, jo #MeToo izceltie jautājumi “vairāk atbalsojas ar sieviešu producentēm un režisorēm”, vai arī tas varētu būt tāpēc, ka sievietēm ir vieglāk identificēt un piesaistīt rakstnieces, skaidro pētnieki. Pētījuma rezultātiem ir plašāka nozīme, jo tie pastiprina to, par ko daudzi uzņēmumu vadītāji jau ir pārliecināti - tādas sociālās kustības kā #MeToo un #BLM (*Black Lives Matter*) ir spēcīgas un kļūst par “arvien svarīgāku spēku stingru lēmumu pieņemšanā,” raksta autori.⁴⁷

3.3 Stereotipi

Stereotipa jēdziens psiholoģijā parādījās 1922.gadā, pateicoties amerikāņu žurnālistam Valteram Lipmanam (*Walter Lippman*), kurš tā apzīmēja masu informācijas līdzekļos izplatītās klišejas. Stereotips ir vienkāršots priekšstats par sociālo grupu un tās dalībniekiem. Sākotnēji jēdziens tika lietots tikai negatīvā nozīmē kā sinonīms aizspriedumi. Vēlāk šī jēdziena nozīme paplašinājās un radās apzīmējums “pozitīvais stereotips”, “precīzs stereotips”. Pēc būtības stereotips ir shēma ar visām tai piemītošajās īpašībām. Stereotipi var būt atklāti izteikti, eksplīcīti un tikai nojaušami – implīcīti. Eksplīcītie stereotipi darbojas, ja informācijas apstrāde notiek automātiski, neapzināti. Implīcītie stereotipi ir biežāk sastopami, jo stereotipizācija parasti notiek neapzināti.⁴⁸

Dzimtes stereotipi kā kultūras produkts eksistē cilvēku apziņā kā normatīvie modeļi. Tie ir vienkārši un shematiski, kas ļauj cilvēkiem sistematizēt informāciju par sievietēm un vīriešiem nevis kā par indivīdiem, bet kā par lielo sociālo grupu pārstāvjiem. Citā rakursā dzimtes stereotipi tiek izskaidroti kā personības kognitīvie konstrukti, kas ir vīriešu un

⁴⁵Luo, H., Zhang, L. (2021). *Measuring the Impact of #MeToo on Gender Equity in Hollywood*. Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://hbr.org/2021/05/measuring-the-impact-of-metoo-on-gender-equity-in-hollywood>

⁴⁶Layne, R., (2021). *Has #MeToo Changed How Hollywood Hires?* Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://hbswk.hbs.edu/item/has-metoo-changed-how-hollywood-hires>

⁴⁷Layne, R., (2021). *Has #MeToo Changed How Hollywood Hires?* Skatīts:05.12.2021. Izgūts no: <https://hbswk.hbs.edu/item/has-metoo-changed-how-hollywood-hires>

⁴⁸Brokāne.L. (2007) *Dzimtes reprezentācija: īpatnības un izpausme garīgas kultūras aspektā*. Daugavpils: Daugavpils Universitātes Akadēmijas apgāds “Saule”. 73.lpp.

sieviešu uztveres rezultāts. Dzimtes stereotipi ir apkārtējo cilvēku klasificēšanas līdzeklis, kas saistīts ar viņu dzimuma piederību. Zinātniskajā literatūrā aprakstus par dzimtes stereotipiem var apvienot trīs grupās:

- Maskulinitātes – feminitātes stereotipi. Normatīvi priekšstati par somatiskajām, psihiskajām un uzvedības īpatnībām, kas raksturīgas sievietēm un vīriešiem. Cilvēku apziņā absolutizējas dzimumu psihofizioloģiskās un sociālās atšķirības, kur maskulinitāti saista ar aktīvu un radošu kultūras pirmsākumu; bet feminitāti – ar kaut ko pasīvu, reproduktīvu un dabisku. Tipisks maskulīns priekšstats – īpašību kopums, kas saistīts ar sociāli neierobežotiem uzvedības formām, dominēšanu, racionālajām spējām, aktivitāti un efektivitāti. Tipisks femīnais priekšstats – īpašās iezīmes, kas saistītas ar sociālajām un komunikatīvajām spējām, konformitāti, emocionalitāti.
- Ģimenes un profesionālās lomas. Sievietēm galvenās sociālās lomas ir māte un māsas, bet vīriešiem – profesionālās lomas. Vīrietim pieņemts vērtēt pēc viņa profesionālajiem panākumiem, sievieti – pēc ģimenes un bērnu esamības. Vācu valodā sieviešu dzimtes stereotipi tiek skaidroti ar sakāmvārdu, kurā ir četriem uz “K” burti sakāmvārdiem, kuru tulko kā: virtuve, baznīca, bērns, kleita. Vīrietim jābūt veiksmīgam profesionālajā un sabiedriskajā jomā, viņš ir atbildīgs par ģimenes labklājību.
- Darba atšķirības. Visiem zināms, ka sievietes pārsvarā strādā tirdzniecības, izglītības un medicīnas sfērā. Instrumentālā sfēra ir vīriešu darbības joma, kurā galvenā ir radošā pieeja, vadītāja darbs.⁴⁹

Mūsdienu Rietumu pasaule ir dīvaina vienlīdzības un nevienlīdzības sajaukums. Sievietes un vīrieši var “justies” vienlīdzīgi, bet tajā pašā laikā apzinās, ka tā gluži nav. Sievietēm ir tiesības darīt lielāko daļu lietu, ko var izdarīt vīrietis, un otrādi; situācijas, kurās tas tā nav, kļūst par labi izreklamētām kaujām tiesas zālē. Neformālāk runājot, sievietes un vīrieši parasti uzskata sevi par vienlīdzīgiem personīgo attiecību jomā.⁵⁰

Sievietes arvien vairāk noraida novecojušas idejas par savu dzimuma lomu, un arī vīrieši mainās. Apvienotās Karalistes Nacionālais sociālo pētījumu centrs 2000.gadā ziņoja, ka viņu ikgadējā sociālās attieksmes aptauja atklāja, ka: “Tradicionālais uzskats par sievietēm kā uzticīgām “mājsaimniecēm”, šķiet, ir izmiris. Tikai aptuveni katra sestā sieviete un katrs

⁴⁹ Brokāne.L. (2007) *Dzimtes reprezentācija: īpatnības un izpausme garīgas kultūras aspektā*. Daugavpils: Daugavpils Universitātes Akadēmijas apgāds “Saule”. 63.lpp.

⁵⁰ Gauntlett.D. (2008). *Media, Gender and Identity An Introduction*. New York: Routledge. P.3.,4.

piektais vīrietis (galvenokārt vecāka gadagājuma cilvēki) uzskata, ka sievietēm jāpaliek mājās, kamēr vīrieši dodas uz darbu.”⁵¹

Ekstrēmi dzimumu stereotipi ir kaitīgi, jo tie neļauj cilvēkiem pilnībā izpaust sevi un savas emocijas. Piemēram, uzskats, ka vīriešiem nepienākas raudāt vai izteikt spēcīgas “emocionālas” emocijas. Turpretī sievietes neasociē ar inteliģenci, neatkarību un pašpārliecinātību. Atteikšanās no dzimumu stereotipiem nāktu par labu ne vien indivīdiem, bet sabiedrībai kopumā.⁵²

Tomēr jāatzīmē, ka stereotipi nav tik melni, cik viņus krāso. Stereotipi ir tik ļoti izplatīti, ka pat pašam “stereotipa” jēdzienam ir stereotips. Tesa Pērkinsa (*Tessa Perkins*), iekš “Stereotipu pārdomāšana” paskaidro, ka sabiedrībā eksistē dažādi stereotipu stereotipi, kā tas, ka stereotipi vienmēr ir saturiski kļūdaini, tie ir nievājoši, vienkārši, nemainīgi, tie ir par grupām, ar kurām mums ir maz vai nav nekādas sociālās attiecības, tie ir par minoritāšu (vai apspiestajām) grupām, nav strukturāli pastiprināti u.c. stereotipi.⁵³

Stereotipi ir nenovērtējams palīgs pasaules izpratnē, un visiem stereotipiem, Pērkinsas vārdiem runājot, ir jābūt “patiesības kodolam”, citādāk tiem nebūtu tādas ietekmes uz mūsu dzīvi. Lai gan medijiem ir ļoti spēcīga ietekme, jāatceras, ka tie nav radījuši stereotipus. Jau iepriekš minētais Valters Lipmans stereotipu ideju definēja 1922. gadā; grāmatā “Attēlu jautājums” Ričards Daiers (*Richard Dyer*) aprakstīja četras Lipmana definīcijas funkcijas, kas ir:

- Sakārtošanas process - tāpat kā cilvēku maņas filtrē lielu daļu no tā, ko viņi uztver, stereotipi palīdz sakārtot mūsu realitāti vieglā, saprotamā formā un ir būtiska pasaules un sabiedrības izpratnes sastāvdaļa. Tas, ka stereotipi piedāvā nepilnīgu pasaules skatījumu, ne vienmēr padara tos par nepatiesiem; jebkurā gadījumā nav tādas lietas kā pilnīga pasaules uztvere. Stereotipiskas zināšanas par, piemēram, Ņujorku ir noderīgākas auditorijai, kas skatās ziņu sižetu par pilsētu vai kinofilmu, nekā, ja vispār nebūtu nekādu zināšanu.
- Īsceļi (*short-cuts*) - Tā kā stereotipi ir vienkāršojumi, tie darbojas kā jēgas “īsceļi”. Lai gan stereotipi ir īsceļi, tie joprojām var sniegt mums vairāk nekā tikai pamatzināšanas par konkrēto lietu. Piemēram, “mačo vīrieti” galvenokārt iztēlojamies kā lielu, fiziski spēcīgu vīrieti, bet no stereotipiem zinām, ka šādiem vīriešiem intelekts ir zem vidējā līmeņa, viņiem ir “neandertāliešu”

⁵¹ Turpat. 4.lpp.

⁵² *What are gender roles and stereotypes?* Viewed: 27.10.2021. Retrieved from: <https://www.plannedparenthood.org/learn/gender-identity/sex-gender-identity/what-are-gender-roles-and-stereotypes>

⁵³ *Lacey.N. (2009). Image and Representation: Key Concepts in Media Studies* New York: ST. MARTIN'S PRESS, INC. P.134.

attieksme pret sievietēm, viņiem ir konservatīvi uzskati un viņi ir seksuāli pievilcīgi. Divu vārdu kombinācija “mačo vīrietis” ir saīsinājums uz sarežģītāku pieņēmumu kopumu, kas atspoguļo sabiedrības vērtības. Viens no visspēcīgākajiem nozīmes “saīsinājumiem” ir ikonogrāfijas stereotipu izmantošana. Piemēram, dzeltenās kabīnes atrodas Ņujorkā; sarkanie autobusi Londonā; intelektuālis nēsā brilles un tā tālāk.

- Atsauce uz pasauli - Stereotipi rodas reālajā pasaulē. Tie ir sociālas konstrukcijas un tādējādi ir atkārtotas prezentācijas veids. Tomēr stereotipi tiek izmantoti arī fiktīvajos tekstos; daiļliteratūras stereotipi nav tikai sociālas konstrukcijas, tiem ir arī estētisks raksturs. Stereotipi kļūst par vienprātīgiem sabiedrības uzskatiem, pretējā gadījumā tie nevarētu darboties kā stereotipi. Tomēr mums jāpajautā, kur rodas šie uzskati, jo diez vai tie vienlaikus varētu rasties iedzīvotāju vidū. Stereotipus visbiežāk izmanto indivīdi par cilvēkiem vai tautām, ko viņi nezina. No tā izriet, ka viņi šo stereotipu noteikti ir uzzinājuši no citiem. Plašsaziņas līdzekļi dažādos veidos ir viens no galvenajiem informācijas avotiem, un ļoti iespējams, ka tam ir izšķiroša ietekme uz stereotipiem. Piemēram, ir iespējams, ka priekšstats, ka liela daļa melnādaino cilvēku ir iesaistīti noziedzībā, daļēji izriet no Holivudas un Amerikas televīzijas programmām. Faktiski ir pierādīts, ka melnādainie cilvēki ir mazāk noziedzīgi nekā baltie cilvēki. Esam atzinuši, ka stereotipu pamats ir sabiedrības materiālajos apstākļos un sociālajā praksē, tāpēc nav jābrīnās, ka stereotipi ir dominējošās ideoloģijas izpausme.
- Vērtību izpausme - Stereotipi ir efektīvi tikai tad, ja tos uzskata par tādas grupas viedokli, kuri par to ir vienprātīgi. Protams, tā kā daudzi cilvēki, kuriem ir stereotipi, savu viedokli patiesībā atvasināja no stereotipiem, tad apzinātais ir vairāk iedomāts nekā īsts. Neskatoties uz to, stereotipiem piemīt tāds spēks, jo tie dzīvo mūsu zemapziņā. Citiem vārdiem sakot, stereotipi nav vērtību izpausme, bet gan ideoloģija. Piemēram stereotips par “stulbo blondīn” ir izplatīts (vismaz Rietumu sabiedrībā), jo kalpo patriarhālās ideoloģijas mērķim.⁵⁴

⁵⁴ Lacey, N. (2009). *Image and Representation: Key Concepts in Media Studies* New York: ST. MARTIN'S PRESS, INC. P.135.-139.

4. METODOLOĢIJA

Viena no pētījuma būtiskākajām sastāvdaļām ir izvēlētās pētniecības metodes. Bakalaura darbā “Dzimtes reprezentācija Marvel filmās”, lai izanalizētu dzimumu reprezentāciju tiks izmantotas divas kvalitatīvas pētniecības metodes - semiotikas analīze un naratīva analīze. Ar izvēlētajām pētniecības metodēm tiks analizētas filmas - “Dzelzs Vīrs” (2008), “Tors: Ragnoraks” (2017), “Melnā Atraitne” (2021).

4.1 Semiotikas analīze

Semiotikas analīze ir viena no kvalitatīvās pētniecības metodēm ar kuras palīdzību tiks analizētas izvēlētās Marvel filmas bakalaura darba pētījuma ietvaros. Semiotikas analīze liks pievērst uzmanību tādām svarīgām filmas detaļām kā kadrējums, skaņas un mūzika, gaisma utt.

Semiotika pēta un skaidro zīmes un zīmju sistēmas, kā arī nozīmes rašanos un informācijas nodošanu. Semiotikā ar zīmi saprot apzinātu vai neapzinātu vienošanos par to, ka kaut kam piemīt kāda noteikta nozīme. Zīme ir materiāli izteikta priekšmetu, parādību, jēdzienu aizstāšana informācijas apmaiņas procesā. Cilvēks dzīvo zīmju pasaulē un izmanto tās ikdienā. Zīmes, piemēram, attēli, vārdi, žesti, skaņas, smaržas nodod dažāda veida informāciju laikā un telpā. Tās tiek veidotas, nodotas tālāk un uztvertas; bez zīmēm komunikācija un kultūras nozīmju nodošana nebūtu iespējama. Informācijas nodošana ir atkarīga no cilvēku spējas atpazīt zīmes un izprast to nozīmi. Par zīmi var būt jebkas – reāla vai izdomāta lieta, parādība, process, abstrakcija utt. Par zīmēm un zīmju sistēmu funkcionēšanu cilvēce interesējas jau kopš senajiem laikiem. Semiotika ir viena no senākajām zinātnēs disciplinām. Tā pēta zīmes būtību, tiecas atbildēt uz jautājumu, kas ir zīme, analizē un skaidro zīmju sistēmas struktūru, veido zīmju klasifikāciju. Semiotika pēta ne tikai cilvēku komunikāciju un kultūru, bet arī dzīvnieku un augu uzvedību, orientēšanās spēju, saskarsmi, kā arī zīmju veidošanu un funkcionēšanu informācijas apmaiņas tehnoloģijās. Tādējādi semiotika kļūst par starpdisciplināru zinātnes nozari.⁵⁵

Semiotika ir gan zinātne, gan metode, kuras pamatā ir zīmes jēdziens. Zīmes ir visur, kur ir iespējama komunikācija vai uztvere. Semiotikas metode paredz zīmju pastāvēšanas un konstruēšanas mehānismu analīzi, kā arī attieksmju starp zīmi, tās jēgu un tās apzīmēto priekšmetu (parādību, procesu) izpēti. Lai atšifrētu nozīmi, kura piemīt zīmei, jāveic

⁵⁵ *Semiotika*. Skatīts: 25.10.2021. Izgūts no: <https://enciklopedija.lv/skirklis/8068-semiotika->

dekodēšana, tas nozīmē, ka jāizprot zīmi kā kādas noteiktas sistēmas daļu. Tādējādi tiek nodrošināta valodas komunikatīvā funkcija. Semiotikas metode izšķir zīmju sistēmu izpētes trīs līmeņus, kas atbilst galvenajiem semiotikas aspektiem:

- Sintakse pēta zīmju attiecības vienas sistēmas ietvaros, nepievēršoties to interpretācijai.
- Semantika pēta zīmi kā jēdzienu izteiksmes līdzekli.
- Pragmatika pēta zīmes attiecības ar uztvērēju, tas ir, zīmes interpretācijas iespējas un problēmas, zīmes praktisko nozīmi uztvērējam.⁵⁶

Kodi var būt vizuāli (ceļa zīmes, zīmju valoda, māksla), verbāli (alfabēts, runa), kinētiski (uzmudrinoši), tausti (Braila rakstā) un dzirdes (mūzikas apzīmējumi, Morzes kods). Koda nozīme ir tāda, ka tā piešķir zīmei nozīmi. Kods var būt arī paslēpts vai pat nepamanīts cilvēkiem, kuri izmanto kodu. To varētu pielīdzināt gramatikai, kas darbojas kā valodas fons. Vēl viens slēpta koda piemērs vizuālajā mākslā ir filmas kods, kas regulē kadrus, kameras virzienu, kustību un rediģēšanu. Dažādiem kadrējuma veidiem (tuvplāniem, reakcijas kadriem utt.) ir atšķirīga nozīme. Fotografī, filmu un TV režisori intuitīvi saprot šo "filmu valodu" un izmanto to apzināti, lai nodotu nozīmes, kas atšķiras no vārdiem.⁵⁷

Pētniecībā semiotiku kā analīzi lieto neverbālu un verbālu kodu analizēšanai. Neverbāli kodi tiek saprasti kā video materiāli, skaņas efekti un mūzika, bet verbāli – runa, rakstveida teksti. Semiotiku kā analīzi būtībā var pielietot jebkur, ja vien tam ir nozīme.⁵⁸

Ar semiotikas analīzes palīdzību tiks analizētas Marvel filmas, konkrēti pievērsot uzmanību kino valodas elementiem:

- gaisma un krāsa;
- kadrējums;
- skaņa un mūzika;
- mizanscēna.

4.2 Naratīva analīze

Kā otra pētniecības metode ir izvēlēta naratīva analīze, tāpēc, ka šī kvalitatīvās pētniecības metode palīdzēs noskaidrot un iepazīt izvēlēto filmu notikumu cēloņus un sekas, izprast stāstu, sižetu, laiku, telpu un kontekstu no dzimtes reprezentācijas puses.

⁵⁶ *Semiotika*. Skatīts: 25.10.2021. Izgūts no: [https://enciklopedija.lv/skirklis/8068-semiotika-](https://enciklopedija.lv/skirklis/8068-semiotika)

⁵⁷ Smith, K., Moriarty, S. (2005). *Handbook of Visual Communication. Theory, Methods and Media*. Mahwah, New Jersey. 236. P

⁵⁸ *Chandler, D. Semiotics for beginners*. Skatīts: 25.10.2021. Izgūts no: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>

Naratīva izpēti filmā padziļināti ir pētījis plašs teorētiķu un praktiķu loks dažādās akadēmiskās jomās. Filmu naratīvu ir pētījuši, piesavinājušies un izmantojuši sociologi, psihologi, kultūras teorētiķi, antropologi un semiotiķi, kā arī literatūras teorētiķi. Tomēr līdz šim visplašākais stāstījuma analīzes avots ir no akadēmiķiem ar literāru pieredzi, kuri bieži strādā, pieņemot, ka visi naratīvi darbojas vienādi.⁵⁹

Filmas naratīvā analīze ir jaunākā semiotisko pētījumu nozare, kas 70. gados no jauna definēja kino teoriju. Lai gan tā ir izstrādājusi savu terminoloģiju un izpētes veidus, tās saknes nepārprotami slēpjas mūsu laika lielākajās semiotiskajās teorijās. Filmu naratīva teorija pamatjēdzienus smeļas no diviem primārajiem semiotiskās domas avotiem: strukturālisma un krievu formālisma. Šī divējāda ietekme atspoguļojas jautājumos, ko filmu naratīva teorija uzdod tekstam, tostarp mēģinājumā apzīmēt stāsta procesu pamatstruktūras un definēt estētiskās valodas, kas raksturīgas tikai filmu naratīva diskursam. Tāpat kā visas semiotikas izpētes, naratīvās analīzes mērķis ir izlobīt šķietami “motivētās” un “dabīgās” attiecības starp apzīmētāju un stāstu-pasauli, lai atklātu dziļāku kultūras asociāciju un attiecību sistēmu, kas izpaužas caur stāstījuma formu. Raugoties caur semiotikas metodoloģijas prizmu, stāstījuma struktūras konvencionālie elementi – personāži, sižeta modelis, uzstādījums, skatījums un temporalitāte – ir uzskatāmi par zīmju sistēmām, kas strukturētas un sakārtotas pēc dažādiem kodiem. Katra no šīm zīmēm sniedz ļoti specifiskus ziņojumus, kas dažādos veidos attiecas uz stāstu pasauli.⁶⁰

Savā grāmatā “*An Introduction to the Structural Analysis of Narratives*” (1965) Rolands Barts radīja daudzas skaidras un pārlicinošas saiknes starp naratīvu un reālo pasauli. Četri no galvenajiem punktiem, kas tika minēti, ir:

- Naratīvi parādās daudzos veidos - rakstiski, verbāli un vizuāli — tie visi ir daļa no sarežģītās kino valodas.
- Naratīvi tiek konstruēti, tie vienkārši neparādās; tie tiek atlasīti. Tas attiecas uz reālo dzīvi, bet mēs to darām zemapziņas līmenī. Filmā tas ir apzināti.
- Naratīvi attiecas uz visu cilvēku un kultūras mijiedarbību – naratīva diskurss darbojas visā kultūrā un visu laiku. Tas padara attiecības starp reālo pasauli un filmu pasauli vēl sarežģītākas analīzei, taču tas atļauj lielāku brīvību.

⁵⁹ Hunt.R.E., Marland.J., Rawle.S. (2010) *Basics Film-making: The Language of Film*. London: AVA Publishing SA P.42.

⁶⁰Stam, R., Burgoyne, R., Lewis-Flitterman, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Poststructuralism and Beyond*. Oxon: Routledge. P.70.

- Naratīvi ir “pārvēsturiski” — tie vienmēr ir pastāvējuši un vienmēr pastāvēs, jeb naratīvs ir pirmatnējs.⁶¹

Naratīvs var ietvert izrunātu vai rakstisku valodu; attēlus, nekustīgus vai kustīgus; žestus. Tas ir klātesošs mītā, leģendā, fabulā, novelē, eposā, vēsturē, traģēdijā, komēdijā, pantomīmā, glezniecībā, vitrāžās, kino, komiksos, žurnālistikā, sarunās, naratīvs ir klātesošs visos laikos, visās vietās, visas sabiedrībās; naratīva vēsture sākas ar cilvēces vēsturi.⁶²

Viens no naratīvās analīzes pamatprincipiem ir krievu formālistu ieviestā atšķirība starp fabulu un sižetu. Viktora Šklovskā oriģinālajā formulējumā “fabula, kas dažkārt tiek tulkota kā stāsts, tiek saprasta kā "attiecību modelis starp varoņiem un darbību modelis, kad tie attīstās hronoloģiskā secībā". Vēl viens veids, kā to izprast, ir aplūkot fabulu kā iedomātu konstrukciju, ko skatītājs vai lasītājs rada vai abstrahē no dažādajām norādēm un pierādījumiem, ko sniedz stāstījums: “Pasniedzot divus stāstījuma notikumus, mēs meklējam cēloņsakarības, telpiskas vai laika saites.”⁶³

4.2.1. Naratīva aktantu modelis

Sešdesmitajos gados strukturālists Aļģirds Žiljēns Greimass (*Algirdas Julien Greimas*) izveidoja naratoloģijas un semiotikas izpētes virzienu - aktantu modeli. Aktantu modelis ir instruments, ar kura palīdzību var analizēt jebkādu reālu vai tēlainu darbību, bet jo īpaši tās, kas attēlotas literāros tekstos vai attēlos. Aktantu modelī var iedalīt sešus aspektus, ko sauc par aktantiem:

1. subjekts (piemēram, princis) - ir tas, kas vēlas vai nevēlas būt savienots ar objektu;
2. objekts (piemēram, izglābtā princese);
3. sūtītājs (piemēram, karalis) – tas, kurš ierosina darbību;
4. saņēmējs – tas, kurš ir stāstā ir ieguvējs darbības dēļ (piemēram, karalis, princese, princis);
5. palīgs (piemēram, zirgs, burvju zobens, prinča drosme utt.) – palīdz sasniegt mērķi;

⁶¹ Hunt.R.E., Marland.J., Rawle.S. (2010) *Basics Film-making: The Language of Film*. London: AVA Publishing SA P.43.

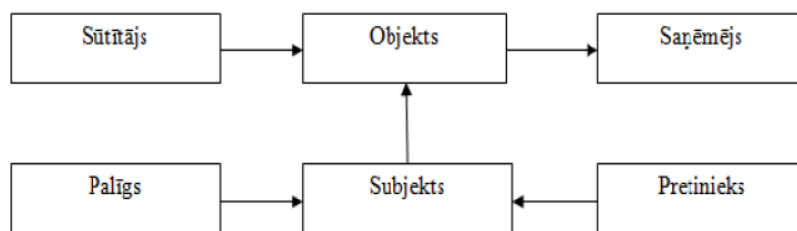
⁶² Turpat.

⁶³ Stam, R., Burgoyne, R., Lewis-Flitterman, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Poststructuralism and Beyond*. Oxon: Routledge. P.72.

6. pretinieks (piemēram, ragana, aizdomas, prinča nogurums, pūķis utt.) – kavē mērķa sasniegšanu.⁶⁴

Akants ne vienmēr atbilst kādam personāžam termina tradicionālajā nozīmē. No vienkāršās ontoloģijas viedokļa (kas nosaka, kādas būtnes, plaši runājot, veido realitāti) akants var atbilst antropomorfiskai būtnei, piemēram, cilvēkam, dzīvniekam vai runājošam zobenam utt.; nedzīvam elementam, ieskaitot lietas, piemēram, zobenu, kā arī netaustāmiem elementiem, piemēram, vējam, ceļojamam attālumam; aktants var būt arī individuāls vai kolektīvs, piemēram, sabiedrība.⁶⁵

Tipiski aktantu modelis tiek attēlots tabulas veidā (sk. 4.2.1.1. att.).⁶⁶



4.2.1.1.att. Aktantu modelis.

Šeši aktanti ir sadalīti trīs opozīcijās, no kuriem katrs veido savu aktantiālu aprakstošu asi:

- Vēlmju ass: sastāv no subjekta un objekta. Subjekts ir vērts uz objektu. Šādas attiecības sauc par krustojumu, un to var tālāk klasificēt kā kopsakarību, piemēram, princis vēlas princesi vai disekciju, piemēram, slepkavam izdodas atbrīvoties no sava upura ķermeņa.
- Spēka ass: sastāv no palīga un pretinieka. Palīgs palīdz sasniegt vēlamo sakarību starp subjektu un objektu. Šajā situācijā pretinieks to kavē.
- Pārraides ass jeb zināšanu ass: sastāv nosūtītāja un saņēmēja. Sūtītājs ir elements, kas iniciē krustojumu starp priekšmetu un objektu (piemēram, karalis lūdz princi glābt princesi). Taču saņēmējs ir elements, kurš gūst labumu no subjekta un objekta krustošanās. Sūtītājs bieži vien var būt arī pats saņēmējs.⁶⁷

⁶⁴ Herbert, L. (2008). *Tools for Text and Image Analysis: An Introduction to Applied Semiotics*. Viewed: 15.11.2021. Retrieved from: <http://www.signosemio.com/greimas/actantial-model.asp>

⁶⁵ Turpat.

⁶⁶ Turpat.

⁶⁷ Turpat.

4.3 Pētījuma plāns

Bakalaura darba mērķis ir noskaidrot kā tiek reprezentēti dzimumi Marvel filmās, lai tas tiktu izdarīt tiks izmantotas divas pētniecības metodes – semiotikas analīze un naratīva analīze, kuras pētniecības procesā viena otru papildinās.

Tika izvēlētas 3 Marvel filmas - “Dzelzs Vīrs” (2008), “Tors: Ragnoraks” (2017), “Melnā Atraitne” (2021). Tās tika izvēlētas pēc nejaušības principa.

Semiotikas analīzes ietvaros tiks pētīta filmu kino valodas elementi, kā skaņa un mūzika, gaisma un krāsa, kadrējums un mizanscēna, kas ļaus secināt kā šie elementi ietekmē dzimtes reprezentāciju. Šie elementi tiks savstarpēji salīdzināti starp izvēlētajām filmām. Turpretī naratīva analīzes ietvaros tiks veikta naratīva aktantu modeļa analīze. Aktantu izvietojums atkarībā no konteksta var būt mainīgs, bet autore kā galveno aktantu modeli veido pēc filmas galvenās jēgas un mērķa. Tiks pētīts kādi stereotipi un dzimumu reprezentācijas tiek nodoti skatītājiem caur filmas vēstījumu. Abas pētniecības metodes ir svarīgas problēmas atrisināšanai, jo viena otru papildina.

5. EMPĪRISKĀ DAĻA

6.1 Marvel Cinematic Universe

Marvel Cinematic Universe (MCU) ir ASV mediju franšīze un kopīgais visums, kas centrējas ap supervaroņu filmu sēriju, ko producē *Marvel Studios* un kas ir balstīta uz *Marvel Comics* radīto komiksu tēlu piedzīvojumiem. Franšīze sevī ietver komiksu izdevumus, īsfilmās, televīzijas seriālus un pilnmetrāžas filmās. Paplašinātais visums, gluži tāpat kā oriģinālais *Marvel Universe* visums komiksos, tika veidots savienojot vairākus sižeta elementus, notikumus un varoņus.⁶⁸ MCU izveidotais visums ir īpašs veids kā pastāstīt stāstu. To aizsāka viens no leģendārākajiem *Marvel Comics* komiksu autoriem Stens Lī (*Stan Lee*), jo arī šādu pieeju viņš izmantoja savos komiksos – dažādu stāstu detaļas “izmētāja” dažādos stāstos, kas pēc iepazīšanās ar visiem komiksiem (filmām) parādīja kopbildi.⁶⁹ Jāpiemin, ka Stens Lī bija un būs Marvel “seja”, jo gandrīz ikkatrā MCU filmā bija redzams kāda aina ar viņu. Kā arī Stens Lī ir vispopulārākā Marvel varoņa, Zirnekļcilvēka, autors, kā arī citu fanu iemīļotu varoņu līdzautors.⁷⁰

Franšīze ir veids, kā izplatīt produktus vai pakalpojumus, kuros iesaistīts franšīzes devējs, kas izveido zīmola preču zīmi vai tirdzniecības nosaukumu un uzņēmējdarbības sistēmu, un franšīzes ņēmējs, kurš maksā honorāru un bieži vien sākotnējo maksu par tiesībām veikt uzņēmējdarbību saskaņā ar franšīzes devēja nosaukumu un sistēmu. Tehniski līgums, kas ir saistošs abām pusēm, ir “franšīze”, bet šis termins plašāk attiecas uz faktisko darbību, ko franšīzes ņēmējs veic. Zīmola un franšīzes sistēmas izveides un izplatīšanas prakse visbiežāk tiek dēvēta par franšīzi.⁷¹

Pagaidām MCU ir iedalīts 4 fāzēs, ar lielu potenciālu skaitam palielināties. Dalījums ir veikts, lai faniem būtu vieglāk atcerēties visas filmās un notikumus, kas tajos ir risinājušies.

Pirmā fāze, kas zināmā kā “Atriebēju apvienošanās”. Tā ir Bezgalības sāgas pirmā daļa, kura sevī ietver 2008. – 2012.gada filmās kā “Dzelzs Vīrs”, “Neticamais Halks”, “Dzelzs Vīrs 2”,

⁶⁸ *Marvel Cinematic Universe*. Viewed 15.11.2021. Retrieved from: https://lv.wikipedia.org/wiki/Marvel_Cinematic_Universe

⁶⁹ *Avengers Endgame: The Marvel Cinematic Universe explained*. Viewed:10.12.2021. Retrieved from: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-47623536>

⁷⁰ *17 iconic Marvel characters that exist because of Stan Lee*. Viewed:10.12.2021. Retrieved from:<https://www.insider.com/characters-created-by-stan-lee-2018-11#the-incredible-hulk-has-appeared-in-multiple-movies-and-on-shows-3>

⁷¹ *WHAT IS A FRANCHISE?* Viewed:12.12.2021. Retrieved from: <https://www.franchise.org/faqs/basics/what-is-a-franchise>

“Tors”, “Kapteinis Amerika: Pirmais Atriebējs”, “Atriebēji”. Šīs fāzes ienākumi visā pasaulē sasniedza 3,8 miljardus ASV dolārus. Kopējais filmu laiks ir 744 minūtes.⁷²

Otrā fāze, kurā galvenokārt tiek tuvāk iepazīstināts ar Atriebējiem, to savstarpējo attiecību dinamiku, kā arī iepazīstina ar jauniem varoņiem. Tā ir Bezgalības sāgas otrā daļa, kas sevī ietver 2013. – 2015. gada filmas kā “Dzelzs Vīrs 3”, “Tors: Tumšā Pasaule”, “Kapteinis Amerika: Ziemas Kareivis”, “Galaktikas Sargi”, “Atriebēji: Ultrona laikmets”, “Skudrucilvēks”. Šīs fāzes ienākumi visā pasaulē sasniedza 5,2 miljardus. Kopējais filmu laiks 759 minūtes.⁷³

Trešā fāze, kas ir trešā un pēdējā daļa Bezgalības sāgas ietvaros, kurā supervaroņi piedzīvo neparasti smagas grūtības, kā arī iepazīstina ar jauniem varoņiem. Šajā fāzē iekļautas 2016. – 2019. gada filmas kā “Kapteinis Amerika: Pilsoņu Karš”, “Doktors Streindžs”, “Galaktikas sargi 2”, “Zirnekļcilvēks: Atgriešanās mājās”, “Tors: Ragnaroks”, “Melnā Pantera”, “Atriebēji: Bezgalības Karš”, “Kapteine Marvel”, “Skudrucilvēks un Lapsene”, “Atriebēji: Noslēgums”, “Zirnekļcilvēks: Tālu Prom No Mājām”. Šīs fāzes kopējie pasaules ienākumi ir 13,5 miljardi. Kopējais filmu laiks 1517 minūtes.⁷⁴

Ceturrtā fāze, iepazīstinās ar jaunu varoņu paaudzi. 2021. - ?, kas ietver sevī “Melnā Atraitne”, “Zirnekļcilvēks: Mājupceļa nav”, “Mūžīgie”, “Šanči un leģenda par desmit gredzeniem”, kā arī citas filmas, kuras vēl tikai gaida savu pirmizrādi un TV šovi.⁷⁵

Franšīze ir bijusi komerciāli veiksmīga un kopumā saņēmusi pozitīvas atsauksmes. Tai ir fani visā pasaulē neatkarīgi no vecuma un dzimuma. MCU ietilpst ne tikai filmas, bet arī seriāli, datorspēles un citi komerciāli paplašinājumi, kas bieži vien papildina viens otru. Lai arī MCU produkti katrs ir saprotams pats par sevi, tikai iepazīstoties ar visu filmu un seriālu klāstu ir iespējams redzēt kopbildi, tāpēc, ka viss ir savstarpēji cieši saistīts. Tas, kas ir redzēts kādā no pirmajām filmām, var būt svarīgs faktors nesen iznākušai filmai.

6.2 Filmas “Dzelzs vīrs” semiotikas analīze

Dzelzs vīrs (*Iron Man*) ir 2008. gada supervaroņu filma, kuras pamatā ir *Marvel Comics* tāda paša nosaukuma supervaronis. Tā ir pirmā filma MCU filma, kā arī pirmās fāzes

⁷² *Phase one*. Viewed:12.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_One

⁷³ *Phase two*. Viewed:12.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Two

⁷⁴ *Phase three*. Viewed:12.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Three

⁷⁵ *Phase four*. Viewed:12.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Four

pirmā Bezgalības sēgas daļa. Filma tika izlaista 2008. gada 30. aprīlī starptautiskā mērogā un 2008. gada 2. maijā ASV. Kopējie filmas ienākumi sasniedza nepilnus 600 miljonus ASV dolārus. Filmai ir divi turpinājumi “Dzelzs vīrs 2” un “Dzelzs vīrs 3”.⁷⁶

Filmas režisors ir Džons Favro (*Jon Favreau*), un tajā galveno lomu spēlē Roberts Daunijs Juniors (*Robert Downey Jr.*) Tonija Stārka/Dzelzs vīra (*Tony Stark/Iron Man*) lomā.⁷⁷

2008. gada Dzelzs vīrs stāsta par Toniju Stārku, miljardieri, filantropu un ģeniālu izgudrotāju, kurš tiek nolaupīts un spiests izveidot postošu ieroci. Tā vietā, izmantojot savu inteliģenci un atjautību, Tonijs izveido augstas tehnoloģijas bruņu tērpu un izbēg no gūsta. Kad viņš atklāj partnera nodevību ar globālām sekām, viņš ar savu uzlaboto bruņu kostīmu apņemas aizsargāt pasauli kā Dzelzs vīrs.⁷⁸

6.2.1 Skaņa un mūzika

Filma sastāv gan no diaģētiskām, gan nediaģētiskām skaņām. Kā biežāk izmantotās diētiskās skaņas var minēt - varoņu balsis, dažādi skaņas efekti cīņās, ikdienas darbībās un citur, kas paspilgtina un izceļ radītās skaņas, piemēram, ugunsкура sparkšņi, soļi, durvju atvēršana un aizvēršana, digitālu pogu skaņas, darbarīku klabināšana. Mūzika, kuru iespējams identificēt, ka nāk no diētiska avota, piemēram, pašā filmas sākumā ir kadrs ar magnetafonu, no kura skan AC/DC dziesma, vai arī varoņi atrodas ballītē/kazino, kur skan mūzika.

Nediaģētiskās skaņas filmā galvenokārt sastāv no pievienotās mūzikas. Īpaši bieži ir novērojama rokmūzikas tipa skaņdarbi, sevišķi brīžos, kuros notiek asa sižeta vai stāstījuma svarīga aina, piemēram, filmas sākumā, kur pirmo reizi parāda Toniju, skan AC/DC, līdzīga stila mūzika skan arī kad Tonijs būvē savu Dzelzs vīra kostīmu, treniņos, esot kaujas laukā, pirmo reizi uzvelkot Dzelzs vīra kostīmu un citur. Nediaģētiskas skaņas ir speciāli piemērotas skatītājiem; populāru dziesmu izmantošana ne tikai rada pozitīvas emocijas, bet arī piešķir ainām citādāku gaisotni.

Filmas gaitā tiek izmantota arī citādāki skaņdarbu tipi noskaņas radīšanai, piemēram, Tonija “ballītes” laikā lidmašīnā skan hip-hops, kas liecina par mierīgu atmosfēru, vai arī optimistiskas noskaņas džezs, kad Tonijs atradās kazino, asociējas ar bagātību, veiksmi un greznu dzīves stilu. Noskaņas radīšanai vairākkārt tiek izmantota orķestra mūzika, visbiežāk, lai radītu spriedzi.

⁷⁶ *Iron Man*. Viewed:14.12.2021. Retrieved from:
[https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Iron_Man_\(film\)](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Iron_Man_(film))

⁷⁷ Turpat.

⁷⁸ Turpat.

6.2.2 Gaisma un krāsa

Salīdzinot ar citām MCU filmām, “Dzelzs vīrs” ir ļoti kontrastains un izmanto pilnīgu melno krāsu, turpretī jaunākās filmas melnās krāsas vietā izmanto ļoti tumšu pelēko krāsu. To izskaidro tas, ka “Dzelzs vīrs” pirmā, otrā filma, kā arī “Tors” pirmā filma tika filmēta ar filmu kamerām, turpretī nākošās MCU filmas tika filmētas ar digitālajām kamerām.

Filmā daudzkārt tiek izmantots gan dabiskais, gan mākslīgais apgaismojums. Ļoti daudz ainas ir filmētas tumšos apstākļos, lai radītu dramatiskāku efektu, piemēram, ainās, kurās Tonijs ar tā brīža draugu mitinās ieslodzījumā (alā), gaismas avoti ir novietoti viscaur telpai, lai būtu ērtāk izgaismot dažādas ainas – ar sveču palīdzību, radot siltus toņus omulīgākām sajūtām, un zilganbaltas lampas, kas rada kontrastu pret sveču gaismu, neomulīgs pret omulīgu, silts pret aukstu.

Gaisma un krāsas spēj norādīt uz kaut ko svarīgu, gluži kā ainā, kurā pirmo reizi parāda gatavo Dzelzs vīra kostīmu. Tas izskatījās spožs un spīdīgs. Apgaismojums ir spilgts un pievilcīgs, tas liek kostīmam izcelties, jo ir pat redzams atspulgs no kostīma, kas piešķir viņam jaunu, pulētu, mirdzošu efektu. Šāds izgaismojums liek skatītājam saprast, ka kostīms ir būtisks, uzmanības centrā. Dzelzs vīra kostīmam ir izmantota sarkana un zelta krāsa. Zelts liecina par bagātību, bet sarkanā par spēku un briesmām. Ainas fons ir tumšs, lai nenovērstu uzmanību no kostīma. Ar gaismas palīdzību var arī panākt pretēju efektu – to noņemot, ieskauj tumsa, kas var radīt skatītājiem nemieru, trauksmi par nezināmo, īpaši apvienojumā ar skaņu, ko varēja redzēt ainā, kad Tonijs uzbūvēja pirmo dzelzs kostīmu ieslodzījumā, karavīri baidījās no nezināmā, no tumsas un skaņas, kas no tās nāca.

Sevišķu kontrastu varēja novērot no Tonija ieslodzījuma laika un viņa “reālās” jeb ikdienas dzīves. Ieslodzījuma vieta atradās tuksneša vidū, galvenokārt dominēja brūnā smilšu krāsa un silti, klusināti toņi, turpretī Tonija reālajā ikdienā ir redzamas ļoti daudz krāsas un vēsi toņi.

Ar gaismas palīdzību ir attēlotas Tonija sajūtas, piemēram, kad no viņa sejas tika norauta maska, skatītājiem tik parādīts kadrs no Tonija skatupunkta, kurā viss ir pārgaismots, līdzīgi kā cilvēkam no tumšas telpas izejot gaišā – tas lika izjust Tonija sajūtas. Pieminēšanas vērts ir arī moments, kad Tonijs beidzot ir atgriezies atpakaļ pilsētā un pirmais, ko Tonijs ierauga izkāpjot no lidmašīnas ir Pepera – gaiša, izgaismota, nekontrastaina, gluži kā Tonija eņģelis.

6.2.3 Kadrējums

Jau iepriekšminētajā filmas pirmajā ainā, kad tika iepazīstināts Tonijs ar skatītājiem, tika izmantoti vairāki kadri, lai radītu intrigu un spriedzi – parādīts mūzikas (AC/DC) avots, magnetafons, armijas auto, karavīri, viskija glāze rokās, satraukts karavīra skatiens un beigās – pats Tonijs, ar izklaidīgu skatienu, kas attēlo viņu kā bagātu, svarīgu cilvēku. Šis kadrs ir būtisks, jo tas parāda to, kāds Tonijs vairs nebūs, ainā tiek parādīts “vecais” Tonijs.

Filmā vairākkārt tika novērota īpaša kadrējuma pieejama brīžiem, kad Tonijs ir ievainots, vai citādāk ir nonācis sliktā situācijā. Kadri ir šķībi, nedaudz iegriezti pa labi vai pa kreisi – tas ataino, ka to, ka situācijā, kurā varonis ir nonācis ir neparasta un nav pareiza. Skatītājiem liek justies neērti, dezorientētiem, tā izjūtot varoņa sajūtas.

Lai arī filma netiek stāstīta tikai no Tonija perspektīvas, tiek izmantoti kadri, kas parāda notikumu viņa skatupunktu (*POV*), lai skatītājs spētu simpatizēt ar Toniju (sk. 6.2.3.1. att.). Ar kadrējumu palīdzību ir parādīts kā Tonijs zaudē samaņu (aina paliek balta) un pēc to atgūst (attēls ir miglains, dubultojas). Tiklīdz Tonijs ir pamodies, tiek izmantota līdzīga taktika kā iepriekš, skatītājs redz to, ko redz Tonijs un kā viņš to redz. Jo vairāk redz Tonijs, jo vairāk redz skatītājs.



6.2.3.1. att. **Tonija POV**

Lielākoties filmas ainas tika uzņemta aktieru acu līmenī. Lai padarītu aktierus vizuāli autoritārākus kameras filmēšanas leņķis tika novietots zem acu līmeņa. To īpaši varēja novērot ainās, kurās parādījās Tonija senais draugs, kurš izrādījās nodevējs – Obedaja (*Obadiah*). Turpretī kamera virs acu līmeņa padara aktiera tēlu “mazāku”, paklausīgu. Šādas kameras spēles tiek novērotas ļoti daudz, tās palīdz skatītājiem saprast kurš ir autoritāte dotajā ainā vai arī kā konkrēts tēls jūtas pret citu cilvēku. Piemēram, ainā, kurā pirmo reizi Pepera (*Pepper*), Tonija asistente, nepiekrīt Tonija viedoklim, Tonijs apsēžas un kamera uz viņu raugās no augšas, gluži kā Pepera tajā brīdī. Aina parāda Tonija vājumu, nespēku.

Ar kadru palīdzību var saprast kas ir svarīgi varoņiem. Iepriekš tika minēts, ka filma nav pilnīgi no Tonija perspektīvas, tomēr vairākkārt filmā var saprast, kam Tonijs visvairāk pievērš uzmanību. Piemēram, lidmašīnas ainā, kur Tonija labākais draugs vēlas parunāt ar

viņu, Tonija acu skatiens galvenokārt aizklīst pie stjuartēm, kā arī dod priekšroku atbildēt vispirms viņām un tikai tad savam draugam. (sk. 6.2.3.2. att.).



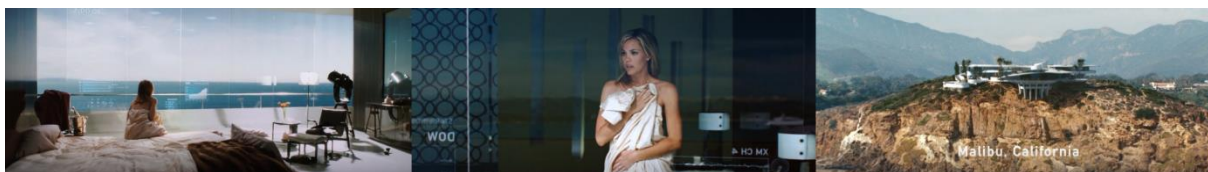
6.2.3.2. att. **Lidmašīna un sievietes**

Filmā izmantoti arī citi kinematogrāfijas paņēmieni kā panorāmas kadri, kuri parāda cik mazs tēls ir pret “plašo pasauli”. Šāds kadrējuma veids izmantots vairākkārt Dzelzs vīra filmā, spilgtākais no tiem ir ainā, kurā Tonijs ir izbēdzis no noziedznieku gūsta un viens pats klīst pa tuksnesi, parādos cik mazs un nevarīgs viņš ir pret fonu un konkrēto situāciju. Lai izceltu Tonija idejas un viņa teikto kamera lēnām pietuvojas viņam, šāds koncepts arī vairākkārt novērots filmā. Tas mudina skatītājus uz klausīt, jo tiks teikts kaut kas svarīgs.

6.2.4 Mizanscēna

Filmā “Dzelzs vīrs” sākumā vai novērot vairākas ainas, kurās redzams cik bagāts ir Tonijs Stārks. Katrā otrajā ainā ir redzamas greznas telpas, modernas tehnoloģijas, luksusa preces, cilvēkus, kas viņu apbrīno, un arī sievietes, protams.

Tonijs pasākumā iepazīnās ar Braunas universitātes absolventi, žurnālisti, kura mēģināja intervēt Toniju par viņa lomu karos, viņa ieroču dēļ. Pēc dīvainas ņirgāšanās par viņas izglītību, saruna pārvēršas par seksa ainu. Līdz ar to viņas kritiku un inteligenci pilnībā iedragā fakts, ka viņa “tik ātri” iekrīt gultā kopā ar Stārku. Viņa, protams, pamostas viena, Tonija istabā, apbrīnojot viņa ekskluzīvo dzīvesvietu (sk. 6.2.4.1. att.). Žurnāliste reprezentē Tonija pagātnes dzīvesstilu. Atlikušajā filmas laikā viņas izteikumi par Tonija uzņēmuma lomu karā netiek uz klausīti, padarot viņu par nicinātu, paštaisnu, bijušo mīļāko. Vai arī kā pēc pavadītās nakts saka Pepera žurnālistei, kad viņa smalkjūtīgi lūdz viņu aiziet: “Es daru visu, kas Stārka kungam vajadzīgs, tostarp laiku pa laikam iznesu atkritumus”. Šī ir vienīga saruna visā filmā starp divām sievietēm.



6.2.4.1. att. **Žurnāliste**

Tonija Stārka varenību galvenokārt reprezentē viņa bagātība. Šādi kadri redzami viscaur filmai. Kā viens no spilgtākajiem ir filmas sākuma daļā, kurā Tonijs demonstrē savus

ieročus – pagriezis muguru pret kalnu, Tonijs, kadra centrā, paceļ rokas brīdī, kad tuksnesī ieskautie kalni uzsprāgst ar Stārka raķešu palīdzību. Vēl pieminēšanas vērta būtu aina, kurā Tonijs savā garāžā izmēģina jauno kostīmu, viņš to dara blakus garai, dārgu mašīnu rindai, kas norāda uz to, ka viņš neuztraucās šīs mašīnas sabojāt eksperimentu laikā.

Filmas nākamajā daļā ainas galvenokārt vēsta par to, cik zemu Tonijs kritis, viņš, iespējams, ir nonācis savas dzīves zemākajā punktā, esot nolaupīts, netīrs, ievainots. Ainas ir tumšas, slikti izgaismotas. Viņš ir ieskauts materiālu un darbarīku kaudzē, parādot to, ka viņš ir ģēnijs, ja reiz ir spējīgs uztaisīt bruņu tērpu bez modernu tehnoloģijas palīdzības. Ar tehnoloģijām ieskautas ainas ir redzamas bieži filmā, kas regulāri atgādina par Tonija autoritāti šajā jomā.

Vairākkārt filma ar dažādiem paņēmieniem ir ļāvusi skatītājiem iejusties Tonija ādā, kā viens no piemēriem ir Dzelzs vīra kostīms. Ainās, kurās Tonijs ir šajā kostīmā, mums tiek parādīts ekrāns, ko viņš redz iekšā savā tērpā, tādējādi ļaujot skatītājam vairāk satuvināties ar varoni.

Supervaroņu filmas ir slavenas ar savām dinamiskajām cīņu ainām – Dzelzs vīrs neliek vilties, ir redzamas vairākas ainās, kurās Dzelzs vīrs lido, cīnās, notiek apšaudes un sprādzieni.

6.3 Filmas “Dzelzs vīrs” naratīva analīze

Ņemot vērā aktantu funkcijas, autore ir izdalījusi aktantus, kuri parādās filmā tabulas veidā (sk. pielikumu 1.).

Naratīva aktantu modeļa ietvaros kā galvenais elements ir izvirzīts subjekts, kurš tiecās pēc konkrēta mērķa – objekta. Filmā “Dzelzs vīrs” kā **subjektu** var iedalīt galveno varoni Toniju Stārku. Tonijs Stārks ir bagāts, iedomīgs filantrops, kurš ir pārņēmis sava mirušā tēva biznesu un ražo visdažādākos moderno tehnoloģiju ieročus, kurus pēc tam pārdod pircējiem. Tonijs piedzīvo traumatisku atgadījumu – viņa ego tiek sadragāts un viņa veidotie ieroči ir nonākuši nepareizajās rokās, nemaz nerunājot par to, ka viņš pats tiek turēts teroristu gūstā. Stārks saprot, ka viņa rīcība līdz šim nav bijusi pareiza, un maina savu attieksmi pret dzīvi, nezaudējot savu rakstura esenci – attapību, sarkasmu un humoru.

Kā **objektu** filmā “Dzelzs vīrs” varētu definēt labāku pasauli, ko Tonijs un pārējie Atriebēji cenšas panākt gandrīz katrā MCU filmā. Pēc aktantu modeļa objekts ir tas, pēc kā subjekts tiecas. Konkrēti šajā filmā “labāka pasaule” būtu pasaule, bez Stārka ieročiem, kuri nonākuši nepareizajās rokās, šajā gadījumā, teroristiem. Citkārt varētu domāt, ka objekts būtu mīlas objekts, sieviete, jeb precīzāk, Tonija Stārka asistente Pepera, tomēr Dzelzs vīra pirmajā

daļā tas nav Tonija mērķis. Viņa simpātijas pret Peperu ir atainotas tikai mazliet, lai skatītājs sajustu viņu savstarpējo jūtu ķīmiju, bet šīs jūtas netika pateiktas skaļi. Kā vēl vienu objektu var minēt Tonija identitāti, jeb “viņš radīja ieročus, tagad pašam jātiek galā ar sekām”. Tiklīdz viņš uzzināja kā rokās ir nonākuši viņa dzīves darbi, viņš acumirkļi saprata, ka kaut kas ir jāmaina. Viņa ego neļāva kādam citam uzvarēt, izmantot viņa zināšanas, īpaši, bez viņa piekrišanas. Viņš bija ar mieru pārdot šos ieročus cilvēkiem, ar kuriem noslēdza līgumus, bet tiklīdz kaut kas ir ārpus viņa kontroles viņš mēģina rast risinājumus, lai to atgūtu. Kā arī jāņem vērā fakts, ka viņa ieroču parādīšanās melnajā tirgū var smagi ietekmēt viņa reputāciju, ar ko viņš nebūtu mierā.

Filmā **sūtītājs** un **saņēmējs** ir viens un tas pats elements – civiliedzīvotāji jeb sabiedrība un tās drošība. Tonija Stārka mērķis ir drošība pasaulē, konkrēti, cilvēku drošība. Visi viņa pūliņi tika tērēti, lai nosargātu tos, kuri to paši nevar izdarīt. Tiklīdz Tonijs atgriezās no teroristu gūsta, viņš preses konferencē izziņoja, ka vairs nepārdos un neražos Stārka ieročus, lai tie nenonāktu nepareizajās rokās. Viņš pats kļuva par upuri saviem ieročiem, tāpēc varētu argumentēt, ka sūtītājs bija pats Stārks, savas drūmās pieredzes dēļ. Vēl kā sūtītāju varētu definēt Tonija ego, jo vairāk par visu viņam nepatīk, ja kāds viņu apmulžo un ir labāks par viņu, kā arī tas, ka viņam nav kontrole pār paša ieročiem.

Stāsta **pretinieks** jeb ļaunais varonis pēc Greimasa teiktā ir tas, kurš dara visu, lai subjekts nenonāktu pie mērķa, šajā gadījumā tas ir Tonija sadarbības partneris – Obedaja, jo kā izrādās, Obedaja bija tas, kurš noorganizēja teroristu uzbrukumu Stārkam, kā arī tas, kurš Tonijam aiz muguras pārdeva ieročus teroristiem. Līdz pašām beigām Obedaja cīnījās par savu taisnību, kas bija biznesa turpināšana un ieroču pārdošana ne tik labiem cilvēkiem. Interesanti, ka filmas sākumā tika piedāvāts cits pretinieks, tomēr diezgan ātri skatītājs var saprast, ka īstais ļaundaris vēl tikai būs.

Pēc Greimasa modeļa **palīgs** ir tas, kurš palīdz subjektam sasniegt objektu. Palīgs var ieņemt dažādas formas, tas var būt cilvēks, priekšmets, dzīvnieks. Kā svarīgākos palīgus “Dzelzs vīrs” filmā varētu definēt Tonija nepārspējamās zināšanas, bruņu kostīmu un asistenti Peperu. Protams, ir vēl vairāki faktori, kas aplīdzēja Tonijam sasniegt mērķus, piemēram, draugs no armijas, tehnoloģijas, tomēr šie 3 ir visbūtiskākie. Tonijs ar savām zināšanām bija spējīgs no atkritumiem (pēc Obedajas vārdiem) uztaisīt pirmo bruņu kostīmu, no kura viņš izlauzās no teroristu ieslodzījuma, pēc kā viņš esot mājās uzbūvēja pirmos nākamos divus bruņu kostīmus, no kuriem viens ir leģendārais sarkanais ar zelta kostīms. Pepere Tonijam ir palīdzējusi visdažādākajos veidos, sākot ar Tonija dzīves asistēšanu līdz nozīmīgu darbību veikšanai cīņas laikā, lai uzveiktu Obedaju. Viņa bija gatava riskēt ar savu dzīvību, lai palīdzētu uzvarēt pretinieku.

6.4 Filmas “Tors: Ragnaroks” semiotikas analīze

Tors: Ragnaroks (*Thor: Ragnarok*) ir 2017.gada filma, kuras pamatā ir *Marvel Comics* tāda paša nosaukuma supervaronis. Tā ir 17.filma MCU, un 5.filma Bezgalības sāgas 3.fāzē. Filma tika izlaista 2017. gada 24. oktobrī starptautiskā mērogā un 2017. gada 3. novembrī Amerikas Savienotajās Valstīs. Kopējie filmas ienākumi sasniedza 854 miljonus ASV dolārus. Šī ir Tora trešā filma. Sērijas ceturrtā filma tiks izlaista 2022. gada 8. jūlijā.⁷⁹

Filmas režisors ir Taika Waititi (*Taika Waititi*), un tajā piedalās Kriss Hemsvorts (*Chris Hemsworth*) Tora lomā, Toms Hidlstons (*Tom Hiddleston*) Loki lomā, Keita Blanšeta (*Cate Blanchett*) Helas lomā u.c. Holivudā zināmi aktieri.⁸⁰

Tors: Ragnaroks darbība galvenokārt norisinās kosmosā uz citām planētām. Pēc tēva nāves Tors ar brāli Loki iepazīstas ar varaskāro māsu – Helu, kura ir gatava darīt visu, lai iekarotu Asgardu un pārējās tai piederošās valstības. Cīņas dēļ Loki un Tors nonāk uz svešas planētas, kurā sastopas ar vienu no Atriebējiem, Halku. Tors ir gatavs darīt visu, lai izglābtu Asgardu no Helas, bet vispirms viņam ir jātiek prom no planētas, kurā viņš tiek turēts gūstā.

6.4.1 Skaņa un mūzika

Filma iesākas ar Tora stāstījumu, kas uzreiz liek skatītājam noprast, ka šī būs citādāka filma kā iepriekšējās, jo Tora stāstījums tiek veltīts skatītājiem, kā arī tajā tiek izmantots humors, kas liecina par filmas žanru – komēdiju. Žanru paspilgtina fakts, ka pēc neilga laika notiek cīņas starp Toru un briesmoni, kurš vēlas neko citu kā Asgardas apokalipsi, un cīņas laikā kā fona mūzika ir izvēlēta *Led Zeppelin* dziesma “*Immigrant Song*”, kas kino ir zināma kā cīņu ainu dziesma un ir izmantota arī multfilmā “Šreks 3” (*Shrek 3*). Jāpiemin, ka šī nav vienīgā reize filmā, kad šī dziesma tiek izmantota; ainā, kad Tors atklāj sava spēka potenciālu un uzbrūk Helas armijai, šī dziesma atkal pavada Toru cīņā, kas savā veidā var skatītājam atgādināt cik garu ceļu Tors ir nogājis, ja salīdzina kāds viņš bija filmas sākumā un beigās.

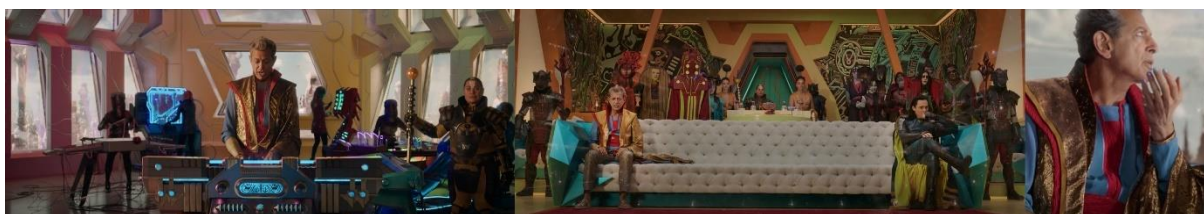
Filmā visvairāk tiek izmantotas diaģētiskas skaņas, piemēram, varoņu balsis, trokšņi un skaņas, kas rodas filmā (soļi, cīņu skaņas, mūzika, kas tiek atskaņota no mūzikas atskaņotāja utt.). Mazāk ir izmantotas nediāģētiskas skaņas, galvenokārt fona melodijas, piemēram, orķestra un digitāli veidota mūzika noskaņas radīšanai.

⁷⁹ *Thor: Ragnarok*. Viewed: 15.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Thor:_Ragnarok

⁸⁰ *Thor: Ragnarok*. Viewed: 15.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Thor:_Ragnarok

6.4.2 Gaisma un krāsa

“Tors: Ragnaroks” ir viena no krāsainākajām un spilgtākajām MCU filmām, varētu pat teikt, ka komiksi ir atgriezti dzīvē. Planēta “Sakāra”, kurā Tors ir gūsteknis, ir valdnieka, Lielmeistara, būtības realizācija. Viņš ir ļoti ekscentrisks, raksturots kā hedonists, baudas meklētājs, dzīves baudītājs, filmā tiek pieminēts, ka viņam pat ir orgijām paredzēta lidmašīna. Bet aiz tā visa slēpjas ļoti aukstasinīga un varaskāra pārpasaulīga būtne. Filmā viņu pirmo reizi skatītājs iepazīst ainā, kad Valkīra nodod Toru Lielmeistaram, kā potenciālo cīkstoni apmaiņā pret naudu. Lielmeistara tērps un sejas krāsojums kopumā veido pozitīva tēla iespaidu, jo bērnišķīgā uzvedība un ekscentriskais izskats padara šo tēlu “pieejamāku”. Jāpiemin, ka ne tikai Lielmeistara izskats ir spilgts, bet arī telpas, kurās viņš uzturas, jeb viņa telpas ir visdažādākajās krāsās, kas precīzi piestāv tieši viņam (sk. 6.6.2.1. att.). Attēlā 6.6.2.1. kreisajā pusē ir redzama telpa, kura kalpo kā sava veida Lielmeistara kabinets, jo šajā telpā Lielmeistars iepazīstina Toru ar vietu, kur viņš atrodas, kā arī spriežot pēc ainas, nogalina nezticamos kalpus. Telpā ir izmantotas vairākas krāsas un neona gaismas avoti, kas padara šo telpu un lielmeistaru jauneklīgu. Blakus viņam labajā pusē stāv viņa “asistente”, kura rakstura ziņā ir pilnīgs pretstats Lielmeistaram. Attēlā 6.6.2.1. pa vidu ir redzama Lielmeistara cīņu vērošanas telpa, kas gluži kā viņa kabinets ir raibs un ekscentrisks. Attēlā 6.6.2.1. labajā pusē ir redzams Lielmeistara tuvplāns, kurā var redzēt, ka Lielmeistara nagi ir nokrāsoti zilā krāsā, līdzīgi, kā sejas krāsojums.



6.2.1.1. att. **Lielmeistars**

Aina, kurā pirmo reizi iepazīstina Helu (Odina pirmdzimto, Tora māsu, Nāves dievieti) ir spēcīga, jo sekundes pirms viņas parādīšanās Odins dodas uz aizsauli, jeb citiem vārdiem – nomirst savu dēlu acu priekšā. Hela ir slaida, bāla, gara tumšmate. Ainā viņa parādījās iznākot no teleporta, kura krāsas mijās zaļas ar melnu (sk. 6.6.2.2. att. pa kreisi). Tumši zaļā krāsa simbolizē ambīcijas, skaudību un alkatību, turpretī melnā krāsa varu, eleganci, nāvi, ļaunumu un noslēpumainību. Šīs īpašības viennozīmīgi raksturo Helu. Krāsu simboliku filmas gaitā varēja novērot arī Helas tērpā. Kad Hela pirmo reizi parādījās, viņas tērpa līnijas bija gaišā, sudrabainā krāsā (sk. 6.6.2.2. att. pa vidu), bet nonākot Asgardā, līnijas iekrāsājās zaļas (sk. 6.6.2.2. att. pa labi), tāpēc, ka Hela gūst spēku no Asgardas, bez tās viņa

nespēj dzīvot. Kā arī Helas tērps pirms Asgardas ir bojāts, ar plēsumiem, bet atgūstot spēku Asgardā, tie vairs nav redzami.



6.6.2.2. att. **Hela**

Ņemot vērā to, ka filma galvenokārt tika filmēta iekštelpās ar milzīgu daudzumu digitālo efektu, tika izmantoti mākslīgie gaismas avoti. Turpretī dažos kadros, kuri tika filmēti brīvā dabā, piemēram, Odina nāve, ir filmēta zem klajas debess, attiecīgi ar dabīgo apgaismojumu.

6.4.3 Kadrējums

Intervijā ar Taika Vaititi, Taika skaidro, ka atšķirība starp drāmu un komēdiju ir tāda, ka komēdija ir 50 reizes grūtāka kā drāma, jo komēdijai ir svarīgs ātrums, tai labi strādā plati, statiski kadri.⁸¹ Šāda pieceja ir novērota viscaur filmā, jo “Tors: Ragnaroks” ir komēdija.

Filmas pirmajā ainā, tika izmantoti statiskie kadri un tuvplāni, lai radītu komisku situāciju. Surturs (briesmonis, kurš vēlas Asgardas iznīcību, zināms kā Asgardas Ragnaroks), ir ieslodzījis Toru, sasējis to ķēdēs (sk. att. 6.4.3.1.). Starp Toru un Surturu ir dialogs, bet kamēr Surturs izklāsta Toram savus nežēlīgos plānus pret Asgardu, Tora ķēde viņu ir pagriezusi ar muguru pret briesmoni, ko Tors izceļ, jo ir nepieklājīgi pagriezt muguru. Komiskā situācija veidojās no tā, ka tiek attēlota kāda būtu realitāte šādā situācijā, jo parasti filmās šādi “reāli” kadri netiek attēloti.

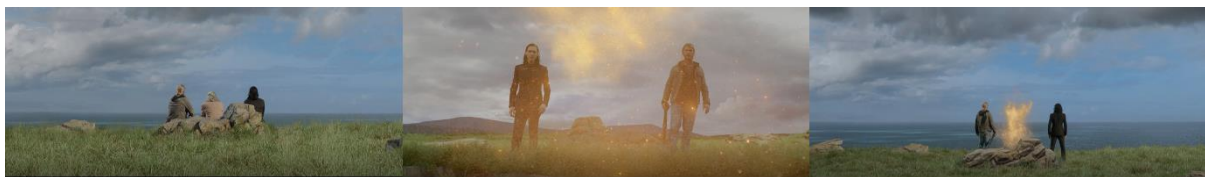


6.4.3.1. att. **Tora dialogs ar Surturu**

Neilgi pēc komiskā sākuma, filma skatītājiem piedāvā atvadas no Odina. Odins pēdējo reizi satika savus dēlus kādā Norvēģijas piekrastē, kurā viņš Loki un Toram saka atvadu un iedrošinājuma vārdus (sk. 6.4.3.2. att.). Ainā ir izmantoti plaši kadri, lai atainotu došanos

⁸¹ Taika Waititi Breaks Down a Fight Scene from Thor: Ragnarok | Notes on a Scene | Vanity Fair. Viewed: 18.12.2021. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=7WahFlp7LKI>

mūžībā.



6.4.3.2. att. **Odina aiziešana**

Ar līdzīgiem platiem kadriem vairākkārt ir atainota Hela, lai radītu spēcīga tēla iespaidu. Viņas stāja un fons ataino to, cik viņa ir neuzveicama un varena (sk. att. 6.4.3.3.) Ir būtiski akcentēt, ka Hela ir viena no MCU visspēcīgākajiem tēliem. Viņa tik viegli un bez žēlastības pārņēma Asgardu, nogalinot tās armiju un izmetot tās abus prinčus, Loki un Toru.



6.4.3.3. att. **Hela**

Savu dominanci pār brāļiem Hela pierādīja jau pirmajā tikšanās reizē, kad viņa bez piepūles iznīcināja Tora veseri, kas visu MCU filmu laikā bija reprezentēts kā visspēcīgākais Atriebēju ierocis, jo atskaitot Toru (un kā vēlāk uzzinām arī Kapteinis Amerika) neviens nebija spējīgs pacelt Tora veseri, kur nu vēl to izmantot. Ar tuvplānu palīdzību (sk. 6.4.3.4. att.) tika parādīts brāļu šoks, kad viņa iznīcina veseri. Šāds kadrējums arī ievieš bailes un šoku skatītājos, jo *launā* Hela ir parādīta tik tuvu brīdī, kad iznīcina būtisku MCU un Tora simbolu.



6.4.3.4. att. **Hela iznīcina veseri**

6.4.4 Mizanscēna

“Tors: Ragnaroks” ir piesātināts ar iespaidīgām ainām, kuras veidotas ar ļoti radošu un kvalitatīvu datorgrafiku. Ir atainoti vien pāris notikumi uz mūsu planētas Zemes, tāpēc filmā galvenokārt tiek izmantotas tehnoloģijas mizanscēnas uzbūvei. Aina, kura neatstāja vienaldzīgu sniedza brīnišķīgu traģēdijas atainojumu starp Helu un Valkīrām. Filma ainas tik rādītas palēlinājumā, kadri bija izgaismoti, bet tai pašā laikā raibi ar ēnām. Ainas mizanscēna bija uzburta traģiski skaista (sk. 6.4.4.1. att.).



6.4.4.1. att. **Valkīru un Helas kauja**

Tomēr pirms Valkīru un Helas cīņas, Valkīra ar skatītājiem tiek iepazīstināta ne tik cienīgā gaisotnē. Kad Tors tikko nonāca uz Sakāras, viņu centās nolaupīt Sakāras planētas atstumtie cilvēki, kuri liek noprast, ka ir kanibāli. Bet, pirms šie cilvēki metas virsū Toram, viņu darbību pārtrauc kosmosa kuģis, kurs nosēžas viņiem blakus. No tā izkāpj sieviete, kura piebeidz savu alkoholisko dzērienu un agresīvi nomet to zemē, bet tiklīdz sper soli uz priekšu, tā nokrīt sānus zemē, parādot to, ka viņa ir iereibusi. Visapkārt ir redzami atkritumu kalni, un skats, nešķiet diez ko cienīgs (sk.6.4.4.2. att.). Protams, sākumā tas netiek paziņots un neviens nezina, ka viņa ir Valkīra, arī Tors to nesaprot, lai gan Valkīras ir cēlušās no Asgardas. Pēc kritiena viņa pieceļas un saka, ka Tors ir viņas. Kanibālu bars viņu neuztvēra nopietni, tāpēc Valkīra aktivizēja savus cimodus, kas ir savienoti ar viņas kosmosa kuģi un ar nelielām rokas kustībām nogalināja visus. Tors pateicās par glābšanu, bet viņa bez vārda runas Toru apklusināja ar mazu, elektronisku ierīci, kas viņu paralizē. Šajā ainā Valkīra ir attēlota kā spēcīga, sarkastiska, bezbailīga alkoholiķe, ko viņa turpina atainot arī atlikušajā filmā. Stāstam ejot uz priekšu Valkīra atklāj cik lielu iespaidu uz viņu atstājusi Helas kauja, kurā zaudēja visas pārējās Valkīras, viņa izdzīvoja citas kareives dēļ.



6.4.4.2. att. **Valkīras uznāciens**

Filmas gaitā gan Tors, gan Valkīra mēģina sevi atrast. Abi ir nonākuši savas dzīves zemākajos punktos. Kad pienāca laiks glābt Asgardas iedzīvotājus tos evakuējot, abu Asgardiešu, Valkīras un Tora, uznāciens bija spilgts un optimistisks, īpaši tāpēc, ka to papildināja iepriekšminētā "Immigrant song" (sk. 6.4.4.3. att.). Abi ir attēloti kā Asgardas glābēji. Tors nupat apzinājās to, cik spēcīgas ir viņa spējas, turpretī Valkīra ir atguvusi dzīvotgribu un apzinās savas vērtības.



6.4.4.3. att. Tors un Valkīra

Cīņa noslēdzās ar Asgardas galu. Tors saprata tēva teikto, ka Asgarda nav vieta, bet gan cilvēki. Tāpēc viņš lika savam brālim, Loki, atdzīvināt Surturu, lai tas iznīcina Asgardu, tādējādi atņemot spēku Helai. Ainā Tors atgādina savu tēvu, jo ne tikai atkārtot viņa teikto, bet arī Tors cīņas laikā ar Helu ir zaudējis aci, tajā pašā pusē, kur tēvam nebija tās. Arī Loki sadarbība liecina par viņa izaugsmi. Šī traģēdija apvienoja pazudušas dvēseles augstāka mērķa labā. Surturs piepildīja pareģojumu un iznīcināja Asgardu, kamēr tās iedzīvotāji uz to noskatījās (s. 6.4.4.4. att.). Protams arī šajā ainā tika ievietots humoristisks monologs, lai atdzīvinātu skatītājus no traģiskā notikuma.



6.4.4.4. att. Asgardas gals

6.5 Filmas “Tors: Ragnaroks” naratīva analīze

Ņemot vērā aktantu funkcijas, autore ir izdalījusi aktantus, kuri parādās filmā tabulas veidā (sk. pielikumu 2.).

Filmā “Tors: Ragnaroks” kā **subjektu** var iedalīt galveno varoni Toru. Tors ir viens no oriģinālajiem atriebējiem Atriebējiem. Pirms viņu izraidīja uz Zemi, Tors sākotnēji bija augstprātīgs, nenobriedis un spītīgs. Viņš bija asinskārs un izbaudīja cīņu izaicinājumu. Bet dažādu notikumu un zaudējumu dēļ, Tors mainījās uz labu, kļuva vairāk nobriedis un atbildīgs. Toram šķiet, ka viņš ir atbildīgs par daudz vairāk lietām, kā ir patiesībā. Tors viennozīmīgi ir varonis, kurš varoņa tēlu reprezentē citādāk kā mēs to esam raduši redzēt kino. Piemēram, ja runājam par DC varoni Supermenu, mēs zinām, ka viņš noteikti izglābs pasauli, turpretī, ja runa iet par Toru, mēs nevaram būt tik droši. Viņš ir labestīgs, mērķtiecīgs, tomēr trūkst pārliecības par savām spējām. Visas filmas garumā skatītājam nav pārliecība par to vai viņš būs tas, kas visus izglābs, jo ap viņu vienmēr bija tik daudz spējīgi varoņi, piemēram, Valkīra un Halks. Tomēr filmas beigās mēs redzam, ka Tors ir atradis sevi, savu spēku, savu pārliecību, bet tas viņu nepadara par varoni, bet gan par kareivi. Viņš ir

varonis, jo bija spējīgs upurēt Asgardu savas tautas dēļ, lai arī pieņemtie lēmumi ne vienmēr bija pareizi, viņa nodomi bija labi. Arī viņš pats to apzinās, un ne par velti Atriebēju filmu noslēgumā Tors pasludināja Valkīru par Asgardas karalieni, jo viņa tam ir piemērotāka.

Objekts šajā filmā ir Asgarda un tās tauta, tāpēc, ka visas filmas garumā Tora galvenais mērķis ir novērst Ragnaroku (Asgardas beigas) un izglābt Asgardiešus no Helas. Filmas sākumā Tors novērsa Ragnaroku nozogot Surtura kroni (viņa spēka avotu), bet neilgi pēc tā nomirst Odins, kurš dēliem paziņo, ka līdz ar viņa nāvi no ieslodzījuma izklūs viņu māsa – Hela. Hela uzreiz paziņo, ka vēlas valdīt pār Asgardu un tās valstībām. Tāpēc var secināt, ka filmas subjekts ir Tors, bet objekts – Asgarda un tās tauta.

Odins aktantu modelī ir **sūtītājs**, tāpēc, ka viņš ir tas, kurš pastāsta par Ragnaroku un Helu, kā arī par sekām, kas var izriet. Kā **saņēmēju** var definēt Asgardu un Asgardas tautu, jo viss, ko Tors ar komandu darīja, bija izglābt viņus. Diemžēl notikumu gaitā atklājās, ka Ragnaroks ir tas, kas izglābs Asgardas tautu, tāpēc bija nepieciešams upurēt Asgardu, lai tauta varētu turpināt dzīvot.

Bez **palīgiem** Tors nebūtu izglābis savu tautu, tie viņam bija vairāki, bet kā galvenos var definēt Tora brāli Loki, Valkīru, kuru iepazīna uz Sakāras, Atriebēju Halku, tēvu Odinu un, protams, arī Tora raksturu un neizmērojamo spēku, kurš filmas gaitā tikai auga. Visu šo elementu interesēs bija panākt to, lai subjekts sasniedz savu mērķi – objektu. Bez palīgiem Tors nebūtu sasniedzis savu mērķi.

Kā **pretiniekus** var definēt Helu un Lielmeistaru, jo viņi abi bija tie, kas tieši vai netieši neļāva Toram sasniegt mērķi. Lielmeistars nebija ieinteresēts Asgardas problēmās, viņš vienkārši vēlējās labu šovu sev un saviem pilsoņiem, tomēr tas ietekmēja Tora iespējas izglābt Asgardu. Turpretī Hela bija tiešais pretinieks mērķa sasniegšanai, jo viņa nekādā gadījumā nebija ieinteresēta Asgardas tautas labklājībai. Helu varētu raksturot kā pretstatu Toram it visā, gan izskatā, raksturā, mērķos, gluži kā monētas divas puses, gluži kā māsa un brālis. Viņa nevilcina laiku, bet dara, viņai ir skaidri mērķi, un zina kā tos sasniegt.

6.6 Filmas “Melnā atraitne” semiotikas analīze

Melnā Atraitne (*Black Widow*) ir 2021.gada filma, kuras pamatā ir Marvel Comics tāda paša nosaukuma supervarone. Tā ir 24.filma MCU, un 4.filma 4.fāzē. Filma tika izlaista 2021. gada 9.jūlijā starptautiskā mērogā un straumēšanas platformās. Kopējie filmas ienākumi ir sasnieguši 504 miljonus ASV dolārus. Šī ir Melnās Atraitnes pirmā filma, kā arī pēdējā, jo filmas notikumi norisinās pēc Kapteiņa Amerikas: Pilsoņu karš un Atriebēji: Bezgalības karš,

bet Atriebēju sērijās pēdējā filmā Melnā Atraitne jeb Nataša Romanova (*Natasha Romanoff*) nomira.⁸²

Filmas režisore ir Keita Šortlanda (*Cate Shortland*), galvenajā lomā ir Skārleta Johansone (*Scarlett Johansson*) kā Melnā Atraitne, Florence Puga (*Florence Pugh*) kā Jeļena Belova (*Yelena Belova*) un citi.⁸³

Filmas gaitā Natašai Romanovai nāksies sastapties ar savu pagātņi – atcerēties visu to, kas noticis viņas dzīvē vēl pirms pievienošanās Atriebēju komandai un atklāt sazvērestību, kurā tikuši iesaistīti viņas senie paziņas un tuvie cilvēki.⁸⁴

6.6.1 Skaņa un mūzika

Līdzīgi kā citās filmās, arī “Melnā atraitne” ļoti daudz izmanto nediagētiskās skaņas noskaņas radīšanai, kā piemēram, orķestra mūzikas pavadījums. Viens no spilgtākajiem nediagētiskās mūzikas piemēriem filmā ir vienā no pirmajām ainām, pēc tam, kad tika parādīta Natašas bērnība spiegu ģimenē. Ainā tiek parādīti uzplaiksnījumi no Natašas pusaudzes gadiem Sarkanajā istabā, kam fonā skan grupas *Nirvana* “*Smells Like Teen Spirit*” sievietes balss izpildījumā. Dziesmas melodija ir skumja, līdzīgi kā notikumi, kas tajā brīdī tiek parādīti – meiteņu nolaupīšana, ieslodzīšana, sterilizēšana, paverdzināšana, trenēšana. Pavadošā melodija lieliski saskan kopā ar ainu, jo tā liecina par skumjām, bet arī par cīņu un spēku, kas labi ataino Atraitnes, to būtību. Aina ir ļoti spēcīga, jo akcentē šausmas kādam gāja cauri Atraitnes, kadru uzplaiksnījumi ir ļoti bezpersoniski, tiek attēlota milzīga sistēma, kādai meitenes iet cauri.

Diagētiskās skaņas galvenokārt iekļauj sevī varoņu balsis un skaņas, kuras rodas “iekšā filmā”. Filmā ir iekļauta arī diētiska dziesma, pagātnes (bērnības) ainā, kad Nataša ar savu spiegu ģimeni, brauc prom no mājām, mazākā mēroga Jeļena lūdz vecākiem uzslēgt viņas dziesmu, kas ir *Don McLean* “*American Pie*”. Dziesmā ir vārdi “*This'll be the day that I die*” (šī būs diena, kad miršu), kas acīmredzami liek vecākiem justies neērti, ņemot vērā kontekstu. Dziesma skatītājiem liek noprast, cik tumša bērnība abām māsām ir bijusi un mazās Jeļenas prieks par to rada dalītas emocijas ainā – no vienas puses skatītājs redz ģimeni, no otras puses viņi redz nolemtus spieģus.

⁸² *Black Widow*. Viewed: 20.12.2021. Retrieved from: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Black_Widow_\(film\)](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Black_Widow_(film))

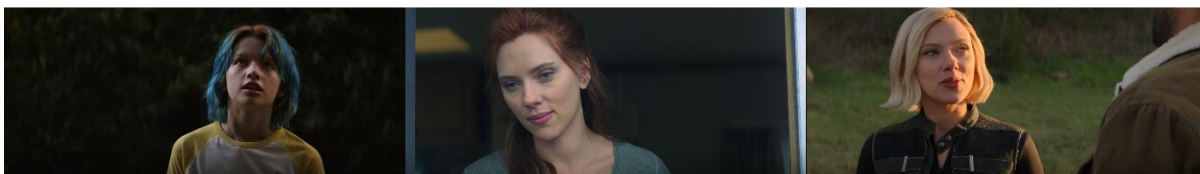
⁸³ Turpat.

⁸⁴ *Black Widow*. Viewed: 20.12.2021. Retrieved from: https://www.forumcinemas.lv/event/302941/title/meln%C4%81_atraitne/

6.6.2 Gaisma un krāsa

“Melnā Atraitne” salīdzinot ar citām MCU filmām nav tik krāsaina un spilgta. Filmā galvenokārt dominē neitrāli, zemes toņi. Viens no iemesliem ir filmas notikumu atrašanās vietas – ainas lielākoties notiek ārā vai arī parastās, civiliedzīvotāju ēkās, nevis, piemēram, Stārka debesskrāpī, vai Atriebēju ēkā. Kā otru iemeslu var minēt to, ka šī filma ir drīzāk trilleris, kā fantāzijas filma. Jāņem vērā to, ka Nataša ir viena no “parastajiem” cilvēkiem MCU. Viņai nav pārdabiskas spējas, viņa ir cilvēks ar vairāku gadu nežēlīgu treniņu un cīņu pieredzi. Tāpēc filma izskatās daudz reālāka, kā citas. Līdzīgi var secināt arī par apgaismojumu – šajā filmā daudz vairāk kā citās MCU filmās tiek izmantots dabīgais apgaismojums, jo vairākas ainas notiek ārā, kā arī ir filmētas dienas gaismā.

Filmas laikā mēs redzam Natašu ar 3 dažādām matu krāsām (sk. 6.6.2.1.att.). Filmā atklājam, ka Sarkanā istaba ir pilnībā kontrolējusi meiteņu dzīves, bet mati ir viena no retajām lietām, ko meitenes varēja sevī kontrolēt. Kā arī ņemot vērā faktu, ka spiegiem ir bieži jāmaina identitātes, mati var būtiski mainīt izskatu. MCU filmu ietvaros Natašai gandrīz katrā filmā ir cits matu griezumus un/vai krāsa.



6.6.2.1. att. Natašas mati

Atsvaidzinoši ir redzēt Natašu neseksualizētu – 13 gadīgā Nataša ir attēlota ļoti dzimumneitrāli, salīdzinot ar to kā viņa ir tikusi atainota MCU filmās.

6.6.3 Kadrežums

Intervijā ar filmas kinematogrāfu Gabrielu Bersteinu (*Gabriel Beristain*), viņš atklāja, ka viņa mīļākā filmēšanas taktika ir uztvert kameru kā vēl vienu aktieri. Gabriels skaidro, ka tādā veidā skatītājam šķiet, ka viņš pats ir filmā, tāpēc, ka uzņemtie kadri ir no tāda skatupunkta, it kā kamera būtu daļa no ainas un viņa filmētu tās tā, it kā cilvēks piedalītos tajā. Kadri organiski attēlo stāstu, no kādas trešās personas skatupunkta.⁸⁵

Filma ir trilleris, tāpēc vairākkārt skatītājiem tiek piedāvāti dažādas spriedzes ainas kā cīņas, pakalīdzīšanās, kritieni, lidojumi utt. Kā viena no iespaidīgākajām ainām ir Alekseja

⁸⁵ *Black Widow Cinematography*. Viewed:21.12.2021. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=f6BL-h2kTUs&t=2684s>

(Alexei (neīstais tēvs)) glābšana no cietuma. Lai Nataša ar Jeļenu atrastu Sarkano istabu, viņām bija nepieciešama Alekseja zināšanas, tāpēc viņas, ar helikoptera palīdzību viņu mēģināja izglābt no kāda Krievijas cietuma (sk. 6.6.3.1. att.). Jeļena uzspridzināja vienu no sargu torņiem, kas izraisīja sniega lavīnu kalnos. Ar kameras kustībām un kadrējumi tika parādītas iespaidīgas ainas, kurās parāda, cik šie klani ir milzīgi un bīstami, kā arī to, ka Natašai ar Jeļenu tas problēmas nesagādā, viņas ir gatava cīņai neatkarīgi no tā, kā tā izvērtīsies.



6.6.3.1. att. **Tēva glābšana**

Pāris ainās tika parādītas arī esošās Atraitnes, kuras kadros tika ieliktas visas kopā, netika rādītas atsevišķi, gluži kā roboti, bez emocijām, bez savas personalitātes un atšķirībām (sk. 6.6.3.2. att.). Viņas atkārtoti vienas un tās pašas kustības un ir statiskas.



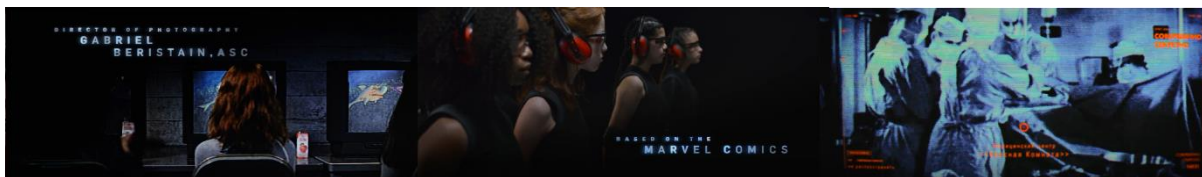
6.6.3.2. att. **Atraitnes**

Filmā tika izmantoti dažādi kadrējuma formāti skatītāju piesaistei, kā piemēram, fokusa maiņa - vispirms tiek parādīts ieroča gals, un tikai pēc tam fokuss pāriet uz Melinu, kura tur ieroci; kāju filmēšana, lai paturētu noslēpumā, to, kas iet, vai kur iet; kameras kustība, kas seko līdzī varonim; filmēšana zem acu līnijas/ no apakšas, lai uzsvērtu tēla autoritāti; kameras kustība ap varoni 180°, lai skatītājs redzētu varoņa apkārtni, īpaši izteikti šādi kadri ir pirms/pēc cīņas; kā arī vairāki tuvplāni dialogos, lai parādītu varoņu emocijas.

6.6.4 Mizanscēna

Filmas sākuma aina ir viena no labākajām ainām visā filmā, jo ar pavadošo mūziku, atlasītie kadri atstāj spēcīgas emocijas; skatītājus ar īsu kadru palīdzību ievieš Sarkanās istabas pasaulē (sk. 6.6.4.1. att.). Nelielus ieskatus pagātnē ir parādījušas arī citas MCU filmas, bet tās pārsvarā bija jau par pieaugušu Natašu, bet šeit, skatītājs tiek iepazīstināts ar vienu no

sākuma posmiem Natašas spiegu pasaulē.



6.6.4.1. att. Natašas pagātne

Jeļena filmā ir kā gaišais tēls, jo viņa māk pajokot par dažādām situācijām, kā arī ir patiesa un neslēpj savas emocijas. Kad Jeļena ar Natašu jau bija apradušas viena ar otru, Jeļena sarkastiski jautāja Natašai kāpēc viņa vienmēr pozē, specifiskā pozā, un centās viņu attēlot (sk. 6.6.4.2. att. pa kreisi), iesmejot par viņu un saucot Natašu par pozeri. Filmas gaitā, redzam, ka Nataša izlecot no lidmašīnas nokrīt tieši šādā pozā (sk. 6.6.4.2. att. pa vidu), uz ko Jeļena atkal atsaucas, ka viņa ir *pozere*. Ironiskā kārtā filmas nobeigumā Jeļena izdara tieši to, par ko pati smējās (sk. 6.6.4.2. att. pa labi).



6.6.4.2. att. Kaujas poza

Līdzīga atsauce uz pagātņi starp māsām ir novērojama filmas beigās, kad māsas viena pret otru ir “kājām gaisā”, jo filmas sākumā abām māsām spēlējoties ārā un izpildot vienu no vingrošanas elementiem – “tiltiņu” bija saruna par to, ka viena otru redz otrādāk.

Kopumā var secināt, ka filmas mizanscēnas izveidei ir izmantota mazāk datorgrafika kā citās MCU filmās. Var apgalvot, ka filmā daudz lielāks uzsvars ir likts uz varoņu savstarpējām attiecībām un viņu emocijām, tāpēc, mizanscēna ir neuzkrītoša, un saplūst ar notikumu gaitu. Protams, cīņu ainas ir uzkrītošas un pilnas ar dažādiem elementiem, īpaši pēdējā cīņa, kas notika starp Sarkanās istabas līderi un Natašu ar ģimeni, tāpēc, ka Sarkanās istabas jaunā mītnes vieta atradās debesīs, uz lidojoša kuģa. Visi ģimenes locekļi izdarīja savu daļu, lai iznīcinātu Sarkano istabu, tas prasīja lielas pūles, ņemot vērā to, ka kuģis tik uzspriecināts un gan Natašai, gan Jeļenai nācās būt radošām, lai droši tiktu atpakaļ uz zemes.

6.7 Filmas “Melnā atraitne” naratīva analīze

Ņemot vērā aktantu funkcijas, autore ir izdalījusi aktantus, kuri parādās filmā tabulas veidā (sk. pielikumu 3.).

Filmā kā **subjekts** ir definēta galvenā varone – Nataša Romanova, tāpēc, ka viņas dzīves lielākais mērķis ir bijis iznīcināt “Sarkano istabu” (“*Red room*”) un arī šajā filmā tas tiek darīts, tāpēc kā **objektu** var definēt Sarkanās istabas iznīcināšanu.

Filmā tiek atklāta Natašas pagātne, kuru līdz šim varone nav atklājusi citās MCU filmās. Protams, ir fragmenti, kuros viņa piemin savu pagātņi, bet tie ir nelielas puzzles gabaliņi salīdzinot ar filmā sniegto informāciju.

Jau kā zīdaini viņa tika atņemta no savas ģimenes īpašu, slepkavniecisku gēnu dēļ. Neilgu laiku viņa mitinājās pie krievu spiegu ģimenes, kurus savā veidā uzskatīja par ģimeni. Kad viņu misija bija galā viņi tika izšķirti un Nataša ar savu mazāko “māsu” tika aizsūtīta uz Sarkano istabu, kas ir vieta, kurā apmāca nežēlīgas slepkavas, sievietes. Vieta ir tik radikāla, ka tikai neliels daudzums meiteņu izdzīvo šo vietu un kļūst par atraitnēm.

Kā **sūtītāju** un **saņēmēju** var definēt pašu Natašu, tāpēc viņa to dara galvenokārt sevis pašas dēļ. Viņas kāre pēc atreibības ir pārāk liela, jo sāpes un zaudējumi ir neatsverami. Sarkanā istaba kontrolēja viņas dzīvi pārāk ilgi, lai daži labi gadi mazinātu viņas pārdzīvojumus. Protams, nevar noliegt, ka viņai rūp arī pārējās ieslodzītās, un to likteņi, tomēr motivācija ir cēlusies no viņas pašas traumām.

Natašai šķita, ka viņa ir iznīcinājusi Sarkano istabu, bet pēc atkal satikšanās ar savu māsu Jeļenu, viņa atklāj, ka tā joprojām pastāv, “ražo” slepkavas, turklāt ar vēl nepiedodamākām metodēm – psiholoģisku manipulāciju, kas cilvēkus padara paklausīgus, gluži kā robotus. Tāpēc Nataša ar māsu ir gatavas darīt visu, lai tam pieliktu punktu. Svarīgi ir akcentēt, ka Nataša ir vienīgā Atriebēja, kuras motivācija atriebt nāk no viņas pašas, tās ir viņas dusmas un pārdzīvojumi, kas viņu vada iznīcināt Sarkano Istabu. Pārējo Atriebēju darbi tika ietekmēti no ārpuses, viņi darīja savu darbu, jo draudēja briesmas, kā arī viņi kļuva par Atriebējiem sevis pašu dēļ, turpretī Nataša tika radīta un šīs filmas notikumi ir personīga atreibība par to, kas viņa ir. MCU Nataša vairākkārt ir attēlota upura lomā attiecībā pret Sarkano istabu, kas pēc būtības tā arī ir, bet pārējie varoņi tik daudz nebēdājās par notikumiem, lai gan arī viņu stāsti ir savā veidā traģiski, piemēram, Brūsa Benera tēls, kurš pārvēršas par Halku. Melnās Atraitnes attīstība MCU ir bijusi ļoti lēna un no dzimtes reprezentācijas aspekta, nav labākais piemērs, tāpēc ir patīkami redzēt Melnās Atraitnes solo – filmu, kur viņa netiek parādīta kā *side-kick* (pārinieks).

Dreikovs (*Dreykov*) ir Sarkanās istabas aizsācējs, īpašnieks, vadītājs un arī **pretinieks**. Viņš ir filmas ļaunais varonis, jo ir tas, kurš paverdzinājis visas atraitnes, tai skaitā Natašu, Jeļenu un Melinu (Natašas un Jeļenas neīstā mamma). Viņš nav ieinteresēts Sarkanās istabas iznīcībā, tādējādi ir subjekta pretinieks. Bet kā **palīgus** var definēt Jeļenu, Melinu un Alekseju. Nataša ar Jeļenu devās pakal Aleksejam uz cietumu, lai uzzinātu kur atrodas

Sarkanā istaba. Viņš nezināja kur tā atrodas, bet zināja, ka Melina to noteikti zinās, tāpēc abas māsas aizveda pie viņas. Kā izrādās Melina joprojām ir pakļauta Sarkanajai istabai jeb Dreikovam, tomēr bija gatava to nodot savas ģimenes un arī sevis pašas dēļ. Kā vēl vienu palīgu var minēt Riku (*Rick*), tāpēc ka viņš vairākkārt filmas gaitā palīdzēja Natašai, arī atrada transportu un ieročus, lai uzbruktu Sarkanajai istabai.

REZULTĀTI

Analīzes ietvaros tika atklāts, ka no izvēlētajām filmām “Dzelzs vīrs” dzimtes reprezentācijas ziņā ir vistradicionālākais, tāpēc, ka tiek izmantoti vairāki dzimtes stereotipi, kā arī filmā ir tikai divas runājošas sievietes – Pepera (Tonija asistente) un žurnāliste, kuru mērķis filmā ir būt saistītām ar Toniju. Žurnālistes laiks filmā ir īss un nenozīmīgs, būtībā, lai paspīlgtinātu Tonija vecpuiša un miljardiera statusu. Pēc vienas nakts sakara ar Toniju viņa tika attēlota kā uzbāzīga mīļākā, lai gan filmā skaidri tika minēts, ka viņa ir mācījusies prestižā augstskolā un raksta žurnālam nozīmīgu rakstu par Tonija uzņēmumu un to ieročiem. Pēc aktantu modeļa var secināt, ka sievietēm ir maza loma filmas stāstījumā, minot Peperi kā izņēmumu, jo viņa, kā asistente, palīdzēja Tonijam sasniegt viņa mērķus, tomēr jāpiemin, ka tas nav brīvprātīgi, bet gan viņas darba ietvaros, ņemot vērā to, ka viņa strādā pie Tonija. Abas sievietes attēlotas kā paklausīgas, sievišķīgas, vājas, neveiklas. Protams, filmā ir redzamas arī citas sievietes, bet tās kalpo kā fona trofejas (stjuartes, eskorta meitenes kazino, u.c.). Arī vīrieši attēloti ļoti tradicionālā manierē – rupji, spēcīgi, pašpārliecināti, iedomīgi, ar nelieliem vājuma brīžiem, kuros tiek atklāta viņu “cilvēcīgā” puse. Ar kino valodas elementiem tika paspīlgtināti dzimtes stereotipi – sievietes tiek attēlotas gaišākās krāsās, kas sevī iekļauj arī gaismas un mazus kontrastus, tiek kadrētas tā, lai parādītu to trauslumu. Ar vīriešiem kino valodas elementi tiek pielietoti pretēji kā sievietēm.

“Tors: Ragnaroks” dzimtes reprezentācijas ziņā ir gandrīz paraugfilma. Abas dzimtes no kino valodas skatupunkta ir attēlotas ļoti līdzīgi. Abas dzimtes tiek gaismotas un kadrētas vienādi, kā arī mizanscēnās nav uzkrītošas atšķirības, kas liecinātu par atšķirīgu dzimtes reprezentāciju. Šī filma iepazīstina ar divām nozīmīgām sievietēm, kuras katra, pēc aktantu modeļa, pilda citādāku funkciju filmā - ļoti spēcīgā pretiniece (māsa) Hela, un viena no Asgardietēm un Tora palīdzēm – Valkīru. Viņas nevar ielikt stereotipu groziņā, jo abas iemieso sevī tipiskas “vīrieša” iezīmes. Hela nepazīst žēlsirdību, ir spēcīga, un neļauj nevienam ietekmēt sevi, viņa dara ko un kā vēlas, un panāks savus mērķus ar jebkādiem spēkiem. Filmā viņai nav romantiska partnera, vai intereses persona, viņas galvenais mērķis ir iegūt Asgardu. Jāpiemin gan, ka izskata ziņā viņa noteikti ir skaista, arī seksīga, sava pieguļošā tērpa dēļ un izcilās figūras, tomēr labu izskatu nevar minēt kā izteiktu seksismu. Valkīra ir kareive, alkoholiķe, kurai neinteresē neviena viedoklis izņemot pašas. Arī viņa ir patstāvīga un spēcīga, neietekmējas no citu viedokļa un nevēlas nevienam izpatikt. Filmā viņai nav romantiska partnera. Kopumā viņa ir sarežģīts raksturs, nav pārāk seksuāla, un nav neviena romantiskā interese. Lai gan viņai un Toram, šķiet, ir jūtu ķīmija un iespējama

interese vienam par otru, abi izcīna savas cīņas un filma to nemazina ar piespiedu attiecībām. Arī vīrieši filmā pārkāpj tradicionālos stereotipus, piemēram, Lielmeistars, kur nagi un seja ir iekrāsoti ar zilas krāsas elementiem, ķermeņa valoda un uzvedība, kura neatgādina tradicionālu, maskulīnu uzvedību. Arī Tors ir citādāks, kā pirmajās divās Tora filmās. Viņš vairs nav tipisks muskuļa kalns pilns ar spēku un neizteiksmīgu mīmiku, šajā filmā viņš ir daudz atklātāks attiecībā pret savām emocijām un attiecībām ar pārējiem, viņa humora izjūta ir uzlabojusies un kopumā, viņš ir kļuvis par labāku cilvēku. Attiecībā pret aktantu modeli, sieviešu un vīriešu pārstāvēniecība ir vienlīdzīga.

Filma “Melnā Atraitne” ir pirmā Natašas Romanovas tēla filma, un otrā MCU filma, kur galvenā varone ir sieviete. Diemžēl jāsaprot, ka Melnās Atraitnes filma ir nākusi novēloti, ņemot vērā to, ka trešās fāzes beigās Nataša kā varone nomirst, lai glābtu pasauli, bet viņas solo-filmas sižets norisinās otrās fāzes notikumu laikā. Melnā Atraitne sākotnēji MCU tika iepazīstināta kā seksīga asistente/spiedze, seksīgo tēlu saglabājot visu filmu garumā, kas no vienas puses ir saprotami, viņa ir spiedze, viņas izskats ir nepieciešams un ārkārtīgi noderīgs “darbā”, no otras puses, seksīgie vīriešu tēli pieņēma lēmumus un veica nozīmīgas darbības filmas sižetā, bet seksīga sieviete, šajā gadījumā Nataša, ir vairāk objekts acu mielošanai. Bet Natašas solo-filma nelika vilkties dzimtes reprezentācijas aspektā. Melnā Atraitne ir visfeministiskākā MCU filma, kurā ir daudz ainu, kas izzina savstarpējās sieviešu attiecības un pārdzīvojumus. Filma ne tikai nepaļauj uz galveno varoni Natašu Romanovu, lai pārstāvētu visas sievietes, bet filmā ir iekļautas arī citas spēcīgas varones kā Jeļena un Melina. Arī pati filmas jēga ir sieviešu atbrīvošana, jo Natašas un Jeļenas mērķis ir iznīcināt Sarkano Istabu. Filma piedāvā citādākas vērtības kā ģimeni, māsu attiecības, nevis daudzkārt pārspīlēto stāstu par romantiskām attiecībām, tādas netiek pieminētas Melnās Atraitnes filmā, kas ir atsvaidzinoši, jo ļoti daudz filmās, tā ir galvenā sižeta līnija vai arī paralēls notikums sižetam. Filmā vīriešu tēli ir maz – Natašas tēvs un ļaunais varonis – Dreikovs. Natašas tēvs filmas dinamikā ir attēlots kā “vājais” un neveiklais tēls. Arī viņa neīstā sieva, lai arī ir tādā pašā vecumā ir daudz atlētiskāka un gudrāka par viņu. Filmā abas māsas tika attēlotas ar labu humora izjūtu un ļoti labām cīņas prasmēm. Kā arī sieviešu varoņu izskats ir atbilstošs filmas notikumiem – savākti mati, lai netraucētu cīņās, praktiski un funkcionāli tērpi, kas nav pārlietu seksīgi. Attiecībā pret kino valodas izmantotajiem elementiem, dzimumi tika reprezentēti vienlīdzīgi. Aktantu modeļa ietvaros pārsvaru lomām ieguva sievietes, ņemot vērā to, ka filmā galvenokārt ir sieviešu tēli.

SECINĀJUMI

Bakalaura darbā izvirzītais mērķis tika sasniegts, jo pētniecības ietvaros tika noskaidroti ar kādiem kinematogrāfiskiem un naratīva elementiem Marvel filmās tiek reprezentētas dzimtes. Veiktais pētījums parāda to, ka MCU dzimtes reprezentācija gadu laikā ir uzlabojusies, tā nav pilnīga un joprojām praktizē dzimtes stereotipus, tomēr pēdējās un gaidāmās filmas liecina par izaugsmi reprezentācijas jomā, turklāt ne tikai dzimtes, bet arī rases un seksualitātes ziņā.

Rezultātos tika secināts, ka no izvēlētajām filmām “Dzelzs Vīrs” dzimtes reprezentācija atbilst klasiskai jeb tradicionālai izpratnei par dzimtes lomām medijos – sievietes kā asistentes, palīdzes, trauslas, bet vīrieši kā darba darītāji, spēcīgi, agresīvi, pārāki. “Dzelzs Vīrs” filmā, salīdzinot ar pārējām filmām, visvairāk tiek pielietoti dzimtes stereotipi, jeb sievietes kā trofejas un vīrieši kā darītāji. “Tors: Ragnaroks” dzimtes reprezentācija ir ļoti vienlīdzīga, tāpēc ka galvenie varoņi ir gan sievietes, gan vīrieši, ar vienlīdzīgiem spēkiem, mērķiem un personībām. Lai arī vienmēr var uzlabot dzimtes atainojumu filmās, “Tors: Ragnaroks” lieliski parāda sieviešu tēlus – gan kā ļaundari, gan kā palīgu, un neskopojas ar vīriešu jūtu attēlojumu. “Tors: Ragnaroks” savus varoņus ir attēlojis pretēji dzimtes stereotīpiem, jo dzimtēm nav piedēvēti tipiskie dzimtes raksturi un spējas. Turpretī “Melnā Atraitne” lauž dzimtes stereotipus, nostādot vīriešus kā vājākus, savu dusmu varā, bet sievietes kā daudz pārākas, attapīgākas, empātiskākas. Protams, iemesls tam ir Melnā Atraitne kā galvenā varone, tomēr filma nekoncentrējas tikai uz Natašas tēlu, bet arī uz citām sieviešu varonēm.

Kopumā filmās ir novērojams progress attiecībā pret dzimtes reprezentāciju. Nevar noliegt faktu, ka komiksi, uz kuriem ir balstītas filmas, ir radīti 20.gadsimta vidū un beigās, jeb laikā, kad dzimtes reprezentācija nebija tik liberāla, cik tagad. Komiksi, priekš sava laika, bija ļoti progresīvi, turpretī, ja skatās caur mūsdienu prizmu, nevar veikt šādus secinājumus. Filmas kļūst labākas dzimtes reprezentācijas ziņā tiklīdz kāda daļa sabiedrības ir gatava un vēlas to pieņemt. Ir lasīti komentāri un dzirdēti viedokļi, ka filmas kļūst pārāk daudzveidīgas, kas attiecīgi ietekmē filmu, īpaši Holivudas, dzimtes un arī citu piederību reprezentācijas, tāpēc ka, lai saņemtu peļņu ir nepieciešama auditorijas atzinība un lojalitāte. MCU tendencēm iet paralēli, kas samazina kādas auditorijas daļas pārsteigumu un neapmierinātību, jo savā veidā lēnām pieradina skatītājus pie ne-tradicionāliem uzskatiem, reprezentācijām utt. Īpaši uzsverot, ka tradicionāli mērķauditorija komiksiem un to ekranizējumiem (MCU, DC) ir bijusi vīrieši.

Atbildot uz bakalaura darba izvirzīto problēmu par MCU ietekmi uz auditorijas izpratni par dzimumu lomām, var secināt, ka filma kā “Dzelzs vīrs” un citas bakalaura darbā nepieminētās filmas, kuras iznākušas pirmajā un otrajā fāzē neatbaid dzimtes vienlīdzīgi, kā svarīgu faktu pieminot, ka Atriebēju komandā bija tikai viena sieviete, kura līdz pat pēdējai filmai bija vairāk kā trofeja acīm, nekā pilntiesīga supervarone. Tomēr, lai novērtētu dzimtes reprezentācijas ietekmi uz auditoriju, bakalaura darba ietvaros būtu nepieciešams papildus pētījums par auditorijas ietekmi un pārdomām. Kā arī, lai pilnvērtīgi novērtētu dzimtes reprezentāciju būtu nepieciešams veikt visu MCU filmu analīzi, tāpēc, ka visas filmas ir savstarpēji cieši saistītas, tajās redzam kā varoņi izaug emocionāli, sasniedz jaunas perspektīvas, kas ir būtiski dzimtes reprezentācijā, tāpēc, ka daudz ko var izraut no konteksta.

Izstrādātais bakalaura darbs ir sniedzis ieskatu kino valodas elementu un naratīva ietekmei dzimtes reprezentācijā tādām franšīzes gigantom kā Marvel.

IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI

1. *Avengers Endgame: The Marvel Cinematic Universe explained*. Viewed:10.12.2021. Retrieved from: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-47623536>
2. *Black Widow*. Viewed: 20.12.2021. Retrieved from: [https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Black_Widow_\(film\)](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Black_Widow_(film))
3. *Black Widow*. Viewed: 20.12.2021. Retrieved from: https://www.forumcinemas.lv/event/302941/title/meln%C4%81_atraitne/
4. *Black Widow Cinematography*. Viewed:21.12.2021. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=f6BL-h2kTUs&t=2684s>
5. Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2017) *Film Art: An Introduction* 11th Edition. NY: McGraw-Hill Education.
6. Brokāne.L. (2007) *Dzimtes reprezentācija: īpatnības un izpausme garīgas kultūras aspektā*. Daugavpils: Daugavpils Universitātes Akadēmijas apgāds “Saule”.
7. Chandler, D. *Semiotics for beginners*. Skatīts: 25.10.2021. Izgūts no: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>
8. Corrigan, T., White.P. (2004). *The Film Experience*. Boston: Bedford/St.Martin's
9. Dzimte & Dzumums. *Kāda atšķirība?* (2020) Skatīts: 21.10.2021. Izgūts no: <https://ieej.lv/NcGK5>
10. Gauntlett.D. (2008). *Media, Gender and Identity An Introduction*. New York: Routledge.
11. *Gender equality: what is it and why do we need it?* Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://www.vic.gov.au/gender-equality-what-it-and-why-do-we-need-it>
12. Giannetti, L., Leach, J. (2001). *Understanding Movies*. Toronto: Practice Hall.
13. Hall, S., Evans, J., Nixon, S. (2013). *Representation*. (2nd ed.). London: SAGE
14. Hall, S. (Ed.). (2003). *Representation, Cultural representations and signifying practices*. Thousand Oaks: Sage
15. Herbert, L. (2008). *Tools for Text and Image Analysis: An Introduction to Applied Semiotics*. Retrieved from: <http://www.signosemio.com/greimas/actantial-model.asp>
16. *How We Do the Work*. Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://metoomvmt.org/get-to-know-us/vision-theory-of-change/>
17. Hunt, R. E., Marland, J., Rawle, S. (2010). *Basics Film-Making 04: The Language of Film*. London: AVA Publishing SA

18. Iconic Marvel characters that exist because of Stan Lee. Viewed:10.12.2021.
Retrieved from: <https://www.insider.com/characters-created-by-stan-lee-2018-11#the-incredible-hulk-has-appeared-in-multiple-movies-and-on-shows-3>
19. Iron Man. Viewed:14.12.2021. Retrieved from:
[https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Iron_Man_\(film\)](https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Iron_Man_(film))
20. Kimmel. M., Aronson. A. (2016) *The Gendered Society Reader*. New York: Oxford University Press.
21. Layne, R., (2021). Has #MeToo Changed How Hollywood Hires? Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://hbswk.hbs.edu/item/has-metoo-changed-how-hollywood-hires>
22. Luo, H., Zhang, L. (2021). Measuring the Impact of #MeToo on Gender Equity in Hollywood. Viewed:05.12.2021. Retrieved from: <https://hbr.org/2021/05/measuring-the-impact-of-metoo-on-gender-equity-in-hollywood>
23. Marvel Cinematic Universe. Viewed 15.11.2021. Retrieved from:
https://lv.wikipedia.org/wiki/Marvel_Cinematic_Universe
24. McKinney, K., (2015). Hollywood's devastating gender divide, explained Viewed:04.12.2021. Retrieved from:
<https://www.vox.com/2015/1/26/7874295/gender-hollywood>
25. Mulvey. L. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Viewed: 19.10.2021. Retrieved from <https://www.asu.edu/courses/fms504/total-readings/mulvey-visualpleasure.pdf>
26. Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia*, 3rd Edition. NY:Oxford University Press.
27. Phase one. Viewed:12.12.2021. Retrieved from:
https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_One
28. Phase two. Viewed:12.12.2021. Retrieved from:
https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Two
29. Phase three. Viewed:12.12.2021. Retrieved from:
https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Three
30. Phase four. Viewed:12.12.2021. Retrieved from:
https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Phase_Four
31. Semiotika. Skatīts: 25.10.2021. Izgūts no: <https://enciklopedija.lv/skirklis/8068-semiotika->
32. Smith, K., Moriarty, S. (2005). *Handbook of Visual Communication. Theory, Methods and Media*. Mahwah, New Jersey.

33. Stam, R., Burgoyne, R., Lewis-Flitterman, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Poststructuralism and Beyond*. Oxon: Routledge
34. Taika Waititi Breaks Down a Fight Scene from Thor: Ragnarok | Notes on a Scene | Vanity Fair. Viewed: 18.12.2021. Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=7WahFlp7LKI>
35. Thor: Ragnarok. Viewed: 15.12.2021. Retrieved from: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Thor:_Ragnarok
36. Wearing, S., Richardson, N. (2014). *Gender in the media*. New York: Palgrave Macmillan
37. Webb, J. (2009). *Understanding representation*. Los Angeles; London: SAGE
38. What are gender roles and stereotypes? Viewed: 27.10.2021. Retrieved from: <https://www.plannedparenthood.org/learn/gender-identity/sex-gender-identity/what-are-gender-roles-and-stereotypes>
39. WHAT IS A FRANCHISE? Viewed:12.12.2021. Retrieved from: <https://www.franchise.org/faqs/basics/what-is-a-franchise>
40. Women on screen. Viewed:04.12.2021. Retrieved from: <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2019-statistics/>

PIELIKUMI

1. pielikums

Aktantu modeļa tabula "Dzelzs vīrs"

Subjekts	Objekts	Sūtītājs	Saņēmējs	Palīgs	Pretinieks
Tonijs Stārks/Dzelzs vīrs	Miers pasaulē <i>Identitate</i>	Sabiedrība <i>Trauma</i>	Sabiedrība	Zināšanas Armija Tehnoloģijas Bruņu kostīms Pepera	Obedaja <i>Terorists</i>

2. pielikums

Aktantu modeļa tabula "Tors: Ragnaroks"

Subjekts	Objekts	Sūtītājs	Saņēmējs	Palīgs	Pretinieks
Tors	Asgarda	Odins	Asgardas tauta	Loki, Valkīra, Halks, Odins, Heimdals, Tora spēks	Hela Lielmeistars

3. pielikums

Aktantu modeļa tabula "Melnā Atraitne"

Subjekts	Objekts	Sūtītājs	Saņēmējs	Palīgs	Pretinieks
Nataša	Sarkanās istabas iznīcināšana	Nataša	Nataša	Jeļena, Aleksejs, Melina, Riks	Sarkanā istaba, Dreikovs

Dokumentārā lapa

Bakalaura darbs „Dzimtes reprezentācija Marvel filmās” 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 116 646 rakstzīmes (ieskaitot intervālus, bet neieskaitot zemspītras atsauces).

Autors: _____ Linda Balode

(paraksts)

Rekomendēju/nerekomendēju darbu aizstāvēšanai.

Vadītāja: docente Dr. art. Zane Radzobe _____

(paraksts)

14.01.2022.

Recenzents: pasniedzēja Mg. Anastasija Tetarenko _____

(paraksts)

Darbs iesniegts Komunikācijas zinātnes nodaļā 14.01.2022.

Dekāna pilnvarotā persona: metodiķe _____

(paraksts)

Darbs aizstāvēts bakalaura gala pārbaudījuma komisijas sēdē

26.01.2022. prot. Nr. ____

Komisijas sekretārs/e: lekt. Roberts Vīksne _____ *(paraksts)*