

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Urša Vodopivec

Mentor: doc. dr. Peter Stankovič

**DOGMA 95 KOT KRITIKA
TEHNOLOGIJE V UMETNOSTI**

diplomsko delo

Ljubljana, 2006

Vsebina

1	Uvod	1
2	Kultura in tehnologija	4
2.1	Vpliv tehnologije na današnjo družbo in posameznika	4
2.1.1	Vdor tehnologije v umetnost	7
2.2	Tehnokultura	11
3	Hollywood in tehnologija	16
3.1	Novi Hollywood	19
3.1.1	Obdobje od leta 1946 do 1955	20
3.1.2	Obdobje od 1956 do 1965	21
3.1.3	Obdobje od 1966 do 1975	21
3.1.4	Obdobje po letu 1975	23
3.2	Posebni učinki	27
3.3	Digitalni film v nasprotju z analognim	30
3.4	Nove tehnologije v kinodvoranah	32
4	Dogma 95	35
4.1	Dogma 2001 oziroma Izziv za oblikovalce iger	40

4.2	Dokumentarni film	41
5	Primerjava nadaljevanj <i>Kraljestvo</i> in <i>Bolnišnica Kraljestvo</i>	43
5.1	Primerjava tehničnega vidika nadaljevanke <i>Kraljestvo</i> z <i>Bolnišnico Kraljestvo</i>	48
5.2	Sklep	57
6	Zaključek	59
	Literatura	63
	Priloga A	71
	Priloga B	73
	Priloga C	76
	Priloga D	80
	Priloga E	82

Poglavje 1

Uvod

V današnjem času so posebni učinki preusmerili pozornost občinstva. Vsebinsko je zamenjal videz. Ključna teza diplomskega dela je, da uporaba tehnologije ne pripomore vedno k oblikovanju prepričljivosti filmske pripovedi. To bom skušala prikazati skozi teoretski in praktični del.

V teoretskem delu bom opisala današnji trend prehajanja tehnologije v vsakdanje življenje. Zanimalo me bo kako tehnologija vpliva na človeka, na njegov odnos do realnosti in na današnjo umetnost. Nato se bom v tretjem poglavju osredotočila na filmsko industrijo. Zanimalo me bo zakaj je Hollywood tako velik potrošnik sodobne tehnologije, od kod motivacije in kako to vpliva na spremembe v produkciji, postprodukciji in kinodvoranah. V četrtem poglavju bom predstavila manifest gibanja Dogma 95 kot radikalni odklon od tehnologije. Kljub temu, da Dogma 95 ne predstavlja zgolj odpovedi prenasičenosti Hollywoodskega filma s posebnimi učinki, temveč se osredotoča tudi na estetske in ostale vidike, menim, da je v zadnjem desetletju ta manifest najbolj odmeven in učinkovit. V podpoglavju bom predstavila manifest Dogumentarizma, manifest za dokumentarne filme, ki so tudi podlegli vplivu fasciniranja občinstva. Kot primer vpliva Dogme 95 na druga področja bom prikazala področje računalniških iger. V empiričnem delu bom primerjala nadaljevanki *Kraljestvo (Riget)* in *Kraljestvo*

II (Riget II), režiserja Mortena Arnfreda in Larsa von Trierja, z nadaljevanko *Bolnišnica Kraljestvo (Kingdom Hospital)* režiserja Craig R. Baxleya. Stephen King je zasnoval *Bolnišnico Kraljestvo* na podlagi doživetja avtomobilske nesreče in navdušenosti nad nadaljevanko *Kraljestvo*. Richard Dooling je napisal scenarij za pet delov, Lars von Trier pa je pomagal oblikovati like ter bil, poleg Stephena Kinga in Marka Carlinerja, eden izmed treh izvršnih filmskih producentov. Primerjala bom predvsem tehnološki vidik. Čeprav se izbrani primer ne uvršča v okvir Dogme 95, menim, da je najbolj ilustrativen. V nadaljevanki *Kraljestvo* (1994) so že razvidni tehnološki prijemi Larsa von Trierja za katere se je kasneje zavzemal v Dogmi 95, v nasprotju z nadaljevanko *Bolnišnica Kraljestvo*, ki zaradi vpeljave številnih posebnih učinkov predstavlja ameriško komercialno različico. Gomery in Allen (1999: 26-27) ločita štiri področja filmske zgodovine:

1. zgodovina, ki se "ukvarja z zgodovino kinematografije kot umetnostne oblike" (Gomery in Allen 1999: 26). Pri tem je potrebno upoštevati, da definicije kaj je umetnost in kaj estetika niso enotne. Avtorja izhajata iz definicije estetske zgodovine kinematografije, "ki obsega proučevanje vseh načinov, na katere se filmska tehnologija uporablja že od začetkov filma, da občinstvu nudi čutno (estetsko) zadovoljstvo in ustvarja pomen" (Gomery in Allen 1999: 26). Tako skuša estetska zgodovina preučiti poleg režiserjev, filmskih slogov in umetniških gibanj tudi vzrok prevladanja nekaterih estetskih praks.
2. Osrednji predmet proučevanja tehnološke filmske zgodovine je nastanek in razvoj tehnologije, ki v znatni meri vpliva na razvoj mnogoterih filmskih praks.
3. Ekonomska filmska zgodovina se osredotoča na finančno ozadje. V Združenih državah Amerike (ZDA) je filmska industrija že od samega začetka komercialno podjetje.

-
4. Socialna filmska zgodovina se ukvarja predvsem s tremi osrednjimi vprašanji kdo je snemal filme in zakaj; kdo je gledal filme, kako in zakaj; kaj so gledali, kako in zakaj. Raziskovanje obsega široko področje od raziskovanja medsebojnih odnosov v studiu do družbenih funkcij obiskovanja filmskih predstav. Med drugim se osredotoči tudi na raziskovanje filmskih vsebin kot odraza družbenih vrednot in odnosov.

Čeprav se bom v svojem diplomskem delu osredotočila predvsem na preučevanje vloge tehnologije pri izdelavi filmov, bom prikazala pogloblitne premike tudi na ostalih treh ravneh, kajti med seboj se tako tesno prepletajo in vzajemno vplivajo, da ni moč nobene izpustiti.

Poglavje 2

Kultura in tehnologija

V tem poglavju želim predstaviti spremembe, ki so nastale kot posledica tehnološkega napredka v sodobni družbi. V prvem podpoglavju bom prikazala značilnosti današnje družbe, se nato osredotočila na spremembe v umetnosti, predvsem na področju filma, ter v drugem na tehnokulturo in njene posledice. Želim prikazati, da so se spremembe v sodobni družbi pojavile na raznovrstnih področjih, ter da so le-te pogosto v povezavi z vpeljevanjem tehnologije. Poleg tega nameravam prikazati tesno prepletenost med splošno prežetostjo s tehnologijo in težnjo po čim večjem dobičku. V naslednjem poglavju se bom osredotočila izključno na filmsko industrijo, predvsem na Hollywood, ki je po besedah Bardinija (2004) odigral pomembno vlogo pri ustvarjanju kiberprostora (*angl. cyberspace*) s produkcijo filmov *Vojna Zvezd* (*Star Wars*) v osemdesetih letih 20. stoletja. Očitno je, da se je tehnologija še toliko bolj razvila prav zaradi potrebe filmske industrije.

2.1 Vpliv tehnologije na današnjo družbo in posameznika

Vdor tehnologije v današnjo družbo je tesno povezan z idejo postmodernizma. Oba termina označujeta obdobje druge polovice 20. stoletja, ko je prišlo do številnih družbenih sprememb. Čeprav so različni avtorji začetek postmodernizma

umeščali v različna obdobja, med drugimi Federico de Onís (Alastuey 2002: 2) že v obdobje med obema svetovnjima vojnama, se je kasneje ustalilo mnenje, da izraz postmodernizem zaznamuje predvsem obdobje druge polovice 20. stoletja. Tudi začetka tehno-kulture ne moremo točno določiti, saj se je začela razvijati z vedno pogostejšo uporabo tehnoloških pripomočkov, predvsem z razvojem računalniške industrije in prepletenostjo sveta z medmrežjem. Zato lahko rečemo, da je tehno-kultura termin, ki bo tudi v prihodnje opisoval trenutno obdobje, kajti pogojuje ga obstoječa tehnologija. Vendar pa sta oba izraza tesno prepletajoča in opisujeta spremembe, ki se dogajajo v družbi, le da tehno-kultura predvsem poudarja vpliv tehnologije, medtem ko se postmodernizem ukvarja tudi z ostalimi vprašanji. Kljub vsemu je obema skupen osrednji pojem preučevanja, to je družba elektronike oziroma visoke tehnologije.

Najbolj pogoste kulturne spremembe v času postmodernizma naj bi po besedah (Featherstone 1998: 192) bile:

1. Filozofske, kajti s postmodernizmom se pojavi težnja po anti-univerzalističnem stališčem v filozofiji, družbeni in kulturni teoriji in potreba po védenju, ki je bolj občutljivo za lokalne razlike.
2. Demokratično in populistično razbijanje hierarhij znotraj umetniških krogov, kar pripelje do zabrisanja meje med visoko in popularno kulturo. Tradicionalne oblike potrošnje kultur, kot na primer obiskovanje muzejev, skušajo z vpeljavo najrazličnejših tehnologij približati čim širšemu občinstvu, medtem ko velika nakupovalna središča prirejajo razstave (npr. v newyorški veleblagovnici so v času kitajskega tedna pripravili tudi razstavo). Nakupovalni centri, muzeji, tematski parki, kinematografi si postajajo vedno bolj podobni in imajo skupni cilj privabiti čim več ljudi, dobiti čim več dobička in ljudem nuditi čim več zabave.

3. Diskurzivne oblike kulture nadvladajo figurativnim, kar pomeni da vizualno prevlada nad tekstovnim.
4. Preteklost ne dojemamo več kot urejen zgodovinski koncept temveč kot konglomerat podob, fragmentov in predstav.

Začele so se brisati meje med kulturo kot načinom življenja ter kulturo kot umetnostjo. Življenjski stil se je popolnoma podredil stilizaciji. Vplivi so raznovrstni ter prihajajo tako iz tradicije kot tudi iz subkulturnega okolja in v končnem izdelku izgubijo svoj pomen. Znaki postanejo plitki ter neberljivi. Poleg tega so mladostniški življenjski stili vedno bolj namenjeni tudi starejšim. Slednje predstavlja tudi enega izmed kazateljev današnjega razsrediščenega subjekta. Glede na našeta dejstva lahko sklepamo, da svet stremi po infantilnosti. Tudi Disneyworld je pogosto omenjen kot predstavnik postmoderne simulacijskega izkustva, ki ni namenjen zgolj otrokom. Lahko rečem, da svet stremi po zabavi, ki ne pozna starostnih omejitev, in zato uvaža številne novosti (Featherstone 1998: 189-207).

Jameson (2001: 10-11) razume postmodernizem kot kulturno dominantno in ne kot slog, kajti slednji ne dopušča soobstoja različnih lastnosti. Prepričan je, da je glavni vzrok nastanka samega postmodernizma institucionaliziranje modernega gibanja. V postmodernizmu se je estetska produkcija integrirala v splošno produkcijo potrošnih dobrin, kar je privedlo do večje proizvodnje novega blaga ob vse hitrejšem obračanju kapitala, mediji pa so nadomestili privilegirane forme ali žanre značilne za vsako obdobje. Termin medij združuje področja umetniških specifičnih form, tehnologije in družbenih institucij, ki medija ne definirajo, temveč prikazujejo njegovo razsežnost (Jameson 2001: 156).

2.1.1 Vdor tehnologije v umetnost

V 20. stoletju se je ponovno pojavila težnja po definiranju pojma umetnost. Umetniška dela ne služijo več ugajanju čustev, posnemanju realnosti in ne omogočajo vživljanja obiskovalcu. Ne moremo zanikati izobraževalne vloge umetnosti, le da se je danes vloga izobraževalca spremenila, kajti umetniki so pogosto tisti, ki kritično opozarjajo na dogajanje v svetu. Umetnika tudi ne ocenjujemo več glede na izdelano umetnino, temveč glede na idejo in izvirnost. Razširilo se je tudi področje same umetnosti, saj zajema marsikatero prakso, ki jih v preteklosti ni. Predvsem je opazen porast nematerialne, digitalizirane in performativne umetnosti. Značilnosti 20. stoletja so, kot pravi Strehovec (2003: 157): komodifikacije oziroma oblagovljenje, estetizacija in virtualizacija.

Začetke premikanja mej v umetnosti lahko zasledimo že v drugi polovici 19. stoletja s pojavom filma in fotografije, ki sta vplivala tudi na kasnejše umetnostne smeri. Vpliv znanstvenih in tehnoloških naprav ter industrijske revolucije je opazen tako v abstraktnem slikarstvu, kot tudi v umetniških smereh, ki so se pojavile na koncu 19. in v začetku 20. stoletja (Arts and Crafts Movement ter kasneje fin de siècle in njegove različice secesija, jugendstil in art nouveau) (Zagorac 2004: 13). Vpliv naštetih gibanj je razviden v vsaj štirih umetnostnih smereh (futurizem, kinetična in svetlobno-kinetična umetnost, dadizem in konstruktivizem), ki so odločilno vplivale na vpeljavo tehnologije v umetnost v začetku 20. stoletja (Zagorac 2004: 15). Tehnološke iznajdbe so prispevale tudi k spodbudi eksperimentiranja na ostalih področjih kot so fotografija, glasba in film. Pozneje sta se izoblikovali tudi šoli Bauhaus in Chicago Institute of Technology, ki sta vpeljali "strojno" estetiko v sodobno življenje (Popper 1997: 11). Čeprav so se omenjena gibanja različno opredeljevala do tehnologije, so imele pomemben vpliv na kasnejše umetnostne smeri. Prepletanje tehnologije in umetnosti vidi Baudrillard (Strehovec 1999: 370-373) predvsem v popartu, ki postane homogen z industrijsko in serijsko produkcijo. Popart je

umetnost, ki vstopa v družbeno resničnost z reprodukcijo znakov. Kot posledico eksplozije umetnosti in umetnostnih centrov Baudrillard (Strehovec 1999: 372) navaja upad kakovosti, ki je rezultiral v nepregledni količini del in dogodkov. Veliki umetnostni centri so postali tovarne, umetniška dela pa zgolj simulacije. Umetniki so v svoja dela začeli vpeljevati tudi druga področja, kot na primer šport, seks, politiko in druga. Tako lahko rečemo, da je umetnost prerasla meje svoje discipline, kajti umetnik ni več zgolj izdelovalec, temveč tudi filozof, sociolog, ekolog... Zaradi eksplozije umetniških del je občinstvo postalo ravnodušno, kajti to omogoča, da lahko sprejme takšno količino, ne da bi bilo prenasičeno.

Postmoderna kultura je izrazito vizualna, predvsem je odločilen obrat od pisave k slikovnemu (Strehovec 1998: 45). Bistvo sodobne umetnosti je, da so stvari vidne, zato je tudi poudarek kulturne vrednosti prešel na razstavno (Strehovec 1998: 125). Vrednost predmeta ne predstavlja več izdelava, temveč ideja. Pogosto umetnik ni več izdelovalec lastnih umetnin, ampak zgolj koncepta. Lahko govorimo o spremenjeni vlogi avtorja, ki ne igra vlogo stvaritelja, temveč je njegova naloga stvari spraviti v smiselne odnose. Zato še vedno lahko govorimo o umetnikovi ustvarjalnosti, kajti njegova inovativnost je v spravljanju razpršenih delov v smiselno celoto. Za umetniško delo ni nujno, da je razumljeno kot umetniško zaradi njegove vrednosti, temveč lahko tudi zato, ker ga njegovi uporabniki opazujejo kot umetnine in imajo o njem umetniško izkustvo (Strehovec 2003). Tudi od obiskovalca se ne pričakuje več le občudovanje, temveč predvsem razumevanje in poglobitev v delo. Včasih so slike odslikavale realnost, prikazovale dani trenutek, danes pa so predlog za nekaj kar ne obstaja, so kalkulacije in enačbe (Flusser 2000: 81).

Zato se je pojavilo vprašanje kje so meje umetnosti in kaj je umetnost. Pri tem ima poglobilno vlogo tudi galerijski prostor, namreč že sam razstavni prostor prispeva k pojmovanju nekega dela kot umetniškega. Po drugi strani pa je

umetnost prerasla zaprte galerijske prostore, saj se je preselila tudi na medmrežje. Spremenila se je tudi sama vloga muzeja. Kot pravi Groys (2002: 66-67):

Vsi muzeji, ne le umetnostni, so pokopališče predmetov: kar je zbrano tam, nima več življenjskih funkcij, je torej mrtvo. Življenje umetnine se začne šele v muzeju: od vsega začetka je to življenje po smrti. Moderni umetnostni muzej ni prostor spomina, kajti predmeti, zbrani tam, pred muzealizacijo niso veljali za umetnost. Nasprotno, sprejetje v muzej izbriše spomin na prejšnje, predmuzejsko življenje umetnin. Ta izguba je pogoj za to, da predmeti iz praktičnega življenja dobijo novo funkcijo in zaživijo novo življenje kot umetnine. Moderni umetnostni muzej torej ni pokopališče, temveč cerkev za predmete. Tam doživijo obrat, prerod paruzijo. Tam so krščeni - ali povampirjeni - in s tem obujeni k novemu, večnemu življenju. Le takšnim prerojenim predmetom v moderni dobi pravimo umetnine.

V zadnjem času zaseda vse pomembnejše mesto tudi tako imenovana kibernetska umetnost. "S kibernetično umetnostjo poimenujemo različne usmeritve tistega dela sodobne umetnosti, ki je oprta na elektronske medije" (Strehovec 1994: 71). V času tehnokulture tehnologija pogosto zasede mesto kjer se umetnost konča in jo nadgradi s programi ekstremnih doživetij (Strehovec 1998: 99). Začetki segajo v konec 19. stoletja, kajti zaradi posledic industrijske revolucije so se začela zблиževanja med tehnologijo in umetnostjo (Strehovec 1994: 71).

Različne kulturne forme, predvsem popularna glasba in glasbeni videi, so imele pomemben vpliv na popularizacijo in razvoj kiberprostora. Čeprav na prvi pogled izgleda, kot da se odpira nov svoboden prostor, tudi ta izhaja iz sodobnega kapitalizma kot ostale oblike sodobne kulture ter reflektira njegove kulturne forme in paradigme (Hayward 1994: 180-204).

Spremenila sta se tudi film in fotografija. Nekoč je vsaka slika imela svoj negativ, danes pa s pojavom digitalnih aparatov, po besedah Baudrillarda (Strehovec 1999: 378), je fotografija izgubila svojo negativnost, nanašanje na resničnost ter iluzijo, saj je postala virtualna. Izguba naj bi predstavljala mesto zapiranja, smrti, katastrofe. Problem sodobne umetnosti je v prenasičenosti s tehnološkimi učinki. Kot primer omenja Baudrillard filmsko umetnost v kateri ni več prostora za praznino in tišino. S tem, ko skušajo režiserji čim bolj perfekcionirati podobo, film izgubi moč iluzije in posledično čar. "Virtualnost teži k popolni iluziji, vendar to ni tista ustvarjalna iluzija, kot jo ima podoba." (Strehovec 1999: 379)

V filmski teoriji so termin postmodernizem vpeljali relativno pozno in je opisoval specifične filme kot npr. *Iztrebljevalec* (*Blade Runner* 1982), sčasoma pa je slednji termin dobil širši pomen. Z uporabo posebnih učinkov se je film začel odmikati od modernizma k postmodernizmu. Razširila se je zavest o izražanju filma na različnih ravneh ter o lastnem zornem kotu gledalca. V postmodernih filmih se je pripovedovalec pogosto začel obračati tudi k občinstvu. Značilnost filmov je odsotnost realnosti filmskih zgodb in umankanje dokončne interpretacije. Tudi montaža uvaja v zgodbo neko dezorientacijo zaradi katere se začnejo prepletati fikcijski elementi z resničnimi. Nastopilo je obdobje ponovno ustvarjenih (*angl. remake*) filmov, ki so z novimi tehnikami skušali doseči učinek starih uspešnic (Degli-Esposti 1998: 3-18). V modernizmu so prevladovali avtorski filmi, nato je nastopilo obdobje eksperimentalnega filma, videa ter nova vrsta komercialnega filma. Tudi žanrski filmi so dočakali svoj konec, kajti žanr v prvotnem smislu ne obstaja več, in posledično je nastopilo obdobje metažanrske produkcije (Jameson 2001).

Konec je odprl nov prostor v katerem se nahaja peščica avantgardnih ustvarjalcev (Bergman, Kurosawa in drugi), medtem ko so večji del produkcije

zavzeli *blocksterji*¹, ki so tesno povezani z drugimi vejami kulturne industrije. Nove tehnologije so omogočile, da se sodoben film prepušča predvsem kultu blesteče podobe. Pretirano perfekcionirane podobe so postale poslednja forma blagovne potrošnje (Jameson 2001). Kot pravi Baudrillard (Gane 1993: 30) je film postal hiper-realističen, tehnično dovršen in učinkovit. Meni tudi, da so vsi filmi tehnično dobri, saj za nobenega ne bi mogli reči, da je slabe kvalitete, vendar pa je ta kvaliteta film naredila plitek in prazen.

2.2 Tehnokultura

Eden izmed problemov pri preučevanju tehnologije je, kot pravi Melita Zajc (2000), pogosto ločevanje predmeta preučevanja od družbe ali celo njeno neupoštevanje. Pri obravnavanju slednje problematike se moramo zavedati, "d/a je tehnologija pravzaprav sestavni del vsega, kar počnemo" (Zajc 2000: 22). Obstajata dve teoriji o vplivu tehnologije: "prva pripisuje tehnologijam moč, da generirajo nove oblike družbenosti in individualnosti, druga razume tehnologije kot učinek družbenih zahtev, pričakovanj, razmerij" (Zajc 2000: 22). Torej, tehnologija kot vzrok družbenih sprememb in tehnologija kot posledica sprememb v družbi. Vsaka teorija daje prednost zgolj enemu zornemu kotu, zato moramo pogledati obe plati.

Današnji človek je nadvse estetiziran in manipuliran s strani velikih družb kot so Mc'Donalds, Benetton, MTV in druge, ki potrošniku prodajajo svojo podobo. Predstavnik današnje družbe sta, kot pravi Strehovec (1998: 50), simulator in "rejvarski estetski človek", kajti današnja družba je vedno bolj obdana z nenadzorno količino informacij in visokimi frekvencami. Zlasti je to razvidno v tehno-umetnosti, ki s skrajnostmi skuša uporabnika pripeljati do transa. Tudi internet predstavlja skrajnost v smislu količine informacij. Na spletu je za

¹Čeprav je najbolj ustrezen prevod termina *blockbuster* besedna zveza *velika uspešnica*, jo v svojem delu ne bom uporabljala, kajti vsi *blockbusterji* dejansko niso bili uspešnice.

vsakega uporabnika prevelika količina informacij za njegovo potrebo in zmožnost dojetanja. Vseprisotnost tehnologije je ponekod že pripeljala do obstoja novega tehnološkega oz. virtualnega razreda in pojava tako imenovanega virtualnega kapitalizma (Strehovec 1998: 82).

Značilnost tehno-kulture je, da vključuje in povezuje tehnologijo, umetnost in znanost. Današnjega sveta brez tehnologije, ki je postala že podaljšek našega telesa, si ne moremo predstavljati in tudi od nje se ne moremo distancirati. Zanikanje tehnologije torej pomeni zanikanje današnjih vrednot in predvsem človeške eksistence (Flusser 2000: 89). Človeška telesa smo zamenjali z raznovrstnimi stroji oziroma pripomočki, kot na primer roko je zamenjala podatkovna rokavica in telo podatkovna obleka, pri tem pa smo pozabili na lastno telo (Virilio v Wilson 1994). Nove tehnologije nam omogočajo tudi stalno spreminjanje lastne identitete, saj si človek lahko že s pomočjo medmrežja ustvari nešteto identitet. Ustvarile so svet, ki ni realen, vendar smo kljub temu od njega odvisni. Meta simboli so nadomestili fizične, zato govorimo o metasimbolizmu, metaprostoru, metavprašanju (Beckmann 1998: 2-7).

Tehnologija je prešla v vse človekove dejavnosti, od izobraževanja, prostega časa do zabave. Kot pravi Flusser (2000: 131) " /j/e bistvo naše krize prekodiranje besedil v tehno-slike: eksplozivni barvitosti in begajoči mnogoličnosti sveta, ki nas obkroža, je skupno dejstvo, da nosilci sporočil, ki nam omogočajo doživljanje, spoznavanje in vrednotenje sveta, niso več vrstice, temveč površine (in sicer povsem novovrstne površine)." Tehnokultura ima številne posledice, ki jih Strehovec (1998: 57-60) razdeli v osem kategorij:

1. antropološke: Posameznik je nenehno v interakciji z informatičnimi stroji. Mejo človekovega telesa ne predstavlja več koža, saj se telo širi v prostor pametnih strojev. Pojavi se tudi vprašanje identitete v razmerju osebe do klona v kiberprostoru. Impulzi, ki obdajajo človeka so močnejši kot njegove sposobnosti sprejemanja.

2. filozofske: Poglavitnega pomena postanejo vprašanja, ki se nanašajo na virtualni svet.
3. sociološke: Pojavijo se nove skupnosti v kibernetnem prostoru, ki do sedaj zaradi geografske oddaljenosti in drugih razlogov niso bile mogoče.
4. politične: So posledica prehoda iz nacionalno-državne enote v transnacionalno, ki se odvija v kiberprostoru, kajti ni več časa za počasni nacionalni parlamentarizem. Politika je podprta z visoko tehnologijo in zahteva tehnokodirane in hitre odgovore.
5. vojaške: Nastopil je nov tip vojne, ki je v tesni povezavi z mediji, uporabljajo številna inteligentna in zavajajoča orožja, da bi preslepili sovražnika. Sčasoma vojaški aparat prehaja tudi v kiberprostor.
6. urbanistične in arhitekturne posledice: Pojavil se je nov tip mest, ki se gradi tam kjer so zgoščene informacije in znanje. Poleg tega se gradijo t.i. "pametne" hiše.
7. ekonomske: Virtualna ekonomija za razliko od realne poteka na ravni divjih in ekstatičnih iger z številnimi spekulacijami. Bogastvo virtualnih ekonomij ni več mogoče prenesti v realno vrednost.
8. estetske: Kultura je postala izrazito estetizirana, vsak dogodek skuša narediti estetski. V umetnostni prostor so vstopili projekti, ki so interaktivni in digitalno kodirani, ter s številnimi frekvencami delujejo na čute. Poleg tega so se projekti preselili iz galerij tudi na medmrežje. Med drugimi novimi vrstmi se je pojavil tudi nov tip literature t.i. tehnoliteratura.

Seveda vseh naštetih lastnosti ne moremo posploševati na cel svet, kajti to velja izključno za razviti, tehnokulturni del, medtem ko je za druge predele zgolj fikcija. Tehnologija kot globalna kultura je ob koncu 20. stoletja prevzela svet postindustrijskih, spektakelskih, informacijskih družb. Lahko govorimo o

”digitalni ločnici”, ki loči tehnokulturni del sveta od ostalega. Kot pravi Don Slater (Strehovec 1998: 53) je ”tehnologija sama postala kultura preko svoje sposobnosti, da proizvaja spektakelske kulturne oblike”. Kljub vsemu lahko rečemo, da je nova tehnologija na neki ravni kreativna, kajti ustvarja veliko množico novih realnosti.

Posledice novih tehnologij so vidne na raznovrstnih področjih od spremembe ideologije, delovnih mest, rekreacije, zabave do politike. Bistvo današnje ideologije je postala zabava, ki je zaznamovana z različnimi segmenti popularne kulture (Strehovec 1998: 39). Pojavili so se zabavišni parki, kot na primer Disneyland, ki je zasnovan kot imaginarni svet z namenom, da bi zunanji svet lahko dojemali kot realni. Resnica pa je, da je svet v katerem živimo že hiperrealen, torej je zabavišče zgolj krinka realnosti. Hiperrealno ni več realno, ampak je realnejše od realnega, saj je simulacija simulacije. Realnost sveta je izginila s tehnično simulacijo. Poleg tega se je spremenila tudi vrhovna funkcija znaka, saj je postala izginotje realnosti ter njegovo prikritje (Baudrillard 1999). V nasprotju za Baudrillardom Strehovec (2003: 157) ne zanika realnosti, kajti meni, da je današnja realnost povečana realnost z drugimi ”podrealnostimi” in ne ”protirealnostimi”. Z novimi mediji se oblikuje povečana realnost, ki hkrati obsega tudi virtualne in druge umetne realnosti (Strehovec 2003: 159). ”V jedru tehno-kulture je tehnologija, ki proizvaja realnost in ima pomembno vlogo pri modeliranju in širjenju človeške zaznave” (Strehovec 1998: 57). V današnjem času ne moremo govoriti o odpovedi realnosti, temveč o nadgradnji realnosti, realnost, ki je realnejša od realnega. Govorimo o bolj realističnem izkustvu realnosti kot ga lahko nudi realnost. To izkustvo nam omogočajo simulatorji. Moritz Geiger (Strehovec 1998: 92) je ”v umetnosti odkrival posebno, kar se da avtonomno realnost, ki se bistveno razlikuje od, pogojno rečeno, dane, naravne realnosti.”

Virilio (Wilson 1994) v nasprotju z Baudrillardovo idejo simulacije meni, da bi bil ustrežnejši izraz nadomestitev (*angl. substitution*), saj tehnologije z virtualno

resničnostjo nadomestijo dejansko resničnost. Značilnost današnje dobe je, da se je realnost razdvojila na dejansko in virtualno. V prihodnosti bo virtualna realnost uničila dejansko. Na nek način skušajo tehnologije virtualne realnosti človeka povzdigniti na raven boga, ki lahko sam nadzoruje svet. Fenomen današnjega sveta so stalno naraščajoče hitrosti. Naša predstava časa je predstava trenutnosti in vsenavzočnosti, primanjkuje pa nam zavedanje pomena hitrosti. Kot pravi Virilio (Armitage 2001: 114) ne živimo več v času sekund, temveč v neskončno majhnih časovnih enotah, in to vpliva na reorganizacijo družbenih običajev in predstavo o svetu. Resnični svet in naša predstava o tem svetu ne sovpadata več.

”Sedanje informatične tehnologije, oprte predvsem na interaktivne aplikacije s področij multimedije in virtualne resničnosti in na neodvisne mrežne povezave, skušajo ”hladno digitalnost” nevtralizirati tudi z odpiranjem drugim, povsem čutnim plastem individualnega življenja, saj niso le orodja v službi t.i. instrumentalnega uma” (Strehovec 1994: 66). Ljudje smo izstopili iz sebe kajti razlike med oddaljenim in tukajšnjim so še bolj nejasne. Nekdanji intervali med prostorom in časom, notranjim in zunanjim, razumom in telesom, imaginarnem in realnem niso več merljivi faktorji. Danes smo priča hitremu preskoku iz analognega v digitalno. Razvite tehnologije niso zgolj dohitele realnosti, ampak celo prehitele. Naša podoba vizualnega sveta se je spojila z ekranom, kajti televizija in računalnik sta postala predstavnika zunanjega sveta (Beckmann 1998: 2-7).

Nove tehnologije ne prilagodijo zgolj naših potreb, ampak spremenijo vzorce obnašanja in spoznavanja (angl. cognition). Spreminjajo na ta način, da prodirajo v kulture, gospodarstva in družbe. Digitalna multimedia, v gladkih sivih škatlah, bo naredila več kot samo preoblikovala naše povišstvo.

(Rickett 1994: 91)

Poglavje 3

Hollywood in tehnologija

V poglavju želim predstaviti kako je razvoj tehnologije vplival na filmsko industrijo. Predvsem obravnavam Hollywood, kajti le-ta predstavlja filmsko industrijo, ki služi izključno ustvarjanju profita. Zato se tudi osredotočam na obdobje po drugi svetovni vojni, kajti od tedaj dalje je hollywoodski film postal sredstvo za pridobivanje dobička. Želim prikazati, da se tehnologija in filmska industrija tesno prepletata in druga drugo pogojujeta. Lahko rečemo, da tehnologija prodira v filmsko industrijo na dveh ravneh. Na eni strani pripomore k ustvarjanju čim bolj prepričljivih posebnih učinkov, na drugi strani pa je pomembna za razvoj kinematografske opreme, ki bi gledalcu omogočila čim bolj pristna doživetja. Zato tudi namenjam eno podpoglavje digitalni tehnologiji, eno spremembam kinodvoran ter eno posebnim učinkom. Poleg tega želim prikazati od kod izvira potreba po razvoju tehnologije, kajti ni prišlo zgolj do sprememb v produkciji filma, temveč se je spremenila tudi vloga gledalca ter mediji predvajanja filmov.

Filmska estetika Hollywooda služi komercialnim namenom. Občinstvo obišče filmsko predstavo z namenom, da bo film vzbudil določena čustva, in naloga režiserja je, da film gledalca čustveno zadovolji. Na ta način želijo pridobiti čim več občinstva ter ustvariti čim več užitka za čim večji dobiček (Maltby 2003: 33-

52). Režiser Henry Jaglom (Maltby 2003: 39) meni, da sodobni hollywoodski filmi lažejo občinstvu neustavljivo, kajti nikoli ne govorijo ljudem o njihovih resničnih življenjih, temveč predstavljajo utopično rešitev njihovih problemov. Filmska industrija predstavlja proizvodnjo sanj na način, da užitek pretvori v plačljiv izdelek. Prodaja skupne fantazije, ki jih moramo kot posamezniki v vsakdanjem življenju zatreti (Maltby 2003: 33-52). Hollywoodski filmi pripadajo publiki in ne njihovim režiserjem. Ker imajo vsi filmi namen ugajati občinstvu, so si zelo podobni in namenjeni zgolj enkratnemu gledanju. Dudley (1993: 80) opozarja na današnje konotacije avtorstva, ki ne opisujejo avtorjeve vizije ali programa, temveč ekonomski tok podob. Filmska industrija je avtorstvo omejila na njegov znak oziroma podpis (Dudley 1993: 82). Režiserji v današnjem času delujejo kot filmske zvezde, ki predstavljajo zagotovilo filmski industriji ter hkrati tržno znamko za občinstvo.

Hollywood predstavlja osrednjo točko današnje kulturne industrije. Janet Wasko (1994: 42) opiše Hollywood kot družbo sestavljeno iz treh slojev. Največji sloj predstavljajo veliki studii: Paramount, Twentieth Century Fox, Warner, Universal, Disney in Columbia. Le-ti obvladujejo večinski del zabavne industrije in praviloma dobijo več kot 90 procentov deleža dohodka ameriškega kinematografskega tržišča. Poleg tega oskrbujejo tudi večinski delež televizijskega programa. Naj navedem, da sta bila leta 1991 največja oskrbovalca osrednjega programa Disney in Time Warner. Drugo plast predstavljajo manjše in manj vplivne produkcijske in distribucijske družbe, kot na primer MGM/UA, Orion, Carolo in New Line Cinema. Spodnjo plast predstavljajo neodvisne distribucijske in produkcijske hiše (Wasko 1994: 41).

Rudolf Arnheim je že leta 1935 v eseju z naslovom Prerokba o televiziji (2001: 136) zapisal:

Televizija bo dejansko fizično navzočnost nadomestila še bolj kot radio. Posameznik bo v svoji odmaknjenosti še bolj izoliran

in trgovinska bilanca bo ustrezno neuravnotežena: ogromen dotok bogastva, potrošnja brez povračila. Pomilovanja vreden samotar, čepeč v sobi na stotine milj od prizora, ki ga doživlja kot svoje trenutno življenje, "gledalec", ki se ne more niti smejati ali ploskati, ne da bi se ob tem počutil bedasto, je končni izdelek stoletnega razvoja, ki je od tabornega ognja, trga in arene pripeljal do osamljenega potrošnika spektaklov.

Glavni vzrok za upad filmskega občinstva ni predstavljal pojav televizije, temveč blaginja ameriške ekonomije, ki je doprinesla k preseljevanju ljudi na obrobje in *baby boom* generacijo. V petdesetih letih se je 18 milijonov Američanov preselilo na mestno obrobje in do leta 1960 je četrtnina celotne ameriške populacije živela v predmestju. Televizija je bila glavni vidni krivec, vendar v Združenih državah Amerike (ZDA) so bile bolj pomembne ekonomske in družbeno-kulturne spremembe. Delovni čas se je skrajšal, plače zvišale. Veliko ljudi se je začelo v prostem času ukvarjati z različnimi dejavnostmi kot so vrtnarjenje in šport. Temu načinu življenja je televizija zelo ustrezala, saj je omogočila pasivno zabavo v vsakem trenutku. Med vojno so se plače podvojile in prihranki potrojili, zato so v povojnem času ljudje začeli trošiti denar pogosto za razvedrilne dejavnosti, ki jim pred tem niso bile dostopne (Maltby 2003: 161-163).

Hollywood je med drugimi vzpodbujal razvoj zvočnega filma, radia in televizije. Od sredine sedemdesetih let dalje lahko govorimo o sindromu proizvodnje *blockbusterjev*, ki je omogočil preživetje Hollywooda. To obdobje, po letu 1975, najbolje opisuje izraz "Novi Hollywood", ki zaznamuje ponovno bleščeče stanje Hollywooda po "klasičnem" obdobju, ki ga umeščamo v čas dvajsetih, tridesetih in štiridesetih let, ko so filmski studii množično proizvajali filme za točno določen trg. Najštevilčnejšo produkcijo *blockbusterjev* opazamo v sredini sedemdesetih, ki je morala kljubovati pojavu videorekorderjev in plačilnih programov (Schatz 1993: 8-9).

Veliki studii so od petdesetih let naprej vsako leto vložili več denarja v produkcijo *blockbusterjev*, kajti izračunali so, da bo produkcija le-teh po vsej verjetnosti postala hit. Ti filmi so tudi dobro oglaševani, medijsko opazni ter hkrati predvajani v več kinematografih. Tako termin *blockbuster* ne opredeljuje zgolj vloženega denarja, temveč tudi način reklamiranja, prikazovanja in distribuiranja. *Blockbusterji* hkrati promovirajo tudi novo tehnologijo, ne zgolj s področja posebnih učinkov, temveč tudi izboljšane načina prikazovanja (npr. široko platno, IMAX, Dolby zvočni sistem in druge novitete). Izraz *blockbuster* je prvotno označeval bombo, ki so jo uporabljali v drugi svetovni vojni, Hollywood pa je s tem izrazom sprva opredelil dobičkonosne filme in kasneje tudi tiste v katere je bilo vloženo veliko denarja. Pogosto opredelitvi sovpadata (Neale 2003: 47-60).

3.1 Novi Hollywood

V najširšem zgodovinskem smislu lahko govorimo o "Novem Hollywoodu" kot obdobju po drugi svetovni vojni, ki ga je zaznamovalo propad sistema studiev in veliko zanimanje za televizijo (Schatz 1993: 8). Pred obdobjem petdesetih let je ogled kino predstave predstavljal najpogostejšo razvedrilno dejavnost. Največ vstopnic v ZDA, 95 milijonov, je bilo prodanih leta 1946 (Austin v Kochberg 1996: 35).

Z razvojem Novega Hollywooda se je spemila tudi žanrska produkcija. Današnji filmi, ki predstavljajo hibridizacijo in transformacijo klasičnih žanrov, izvirajo kljub vsemu iz klasičnih zapovedi. V današnjem času lahko govorimo o filmskem *bricolagu*, kot mešanici raznovrstnih umetniških obdobj in stilov (Phillips 1996: 127-134).

Natančneje lahko obdobje po drugi svetovni vojni razdelimo na tri obdobja, ki jih zaznamujejo spremembe v vlogah studiev, pojav komercialne televizije,

premiki v neodvisni produkciji, spremembe v življenjskem stilu in medijski potrošnji.

3.1.1 **Obdobje od leta 1946 do 1955**

Prvo obdobje od leta 1946 do 1955 se je začelo z velikim uspehom ter nadaljevalo z protitrustovskim zakonom leta 1948, ki je onemogočal monopol nad tržiščem velikim studiem. Zaradi tega so studii postopoma razpadali ter se začeli vključevati v sofinanciranje in koprodukcijo. Obiskanost kinodvoran v ZDA je po letu 1946 začela drastično upadati. Kot pravi Maltby (2003: 167) večina manjših dvoran ni uspela poslovati z dobičkom, zato se jih je nekaj preusmerilo v prikazovanje filmov, ki niso bili hollywoodskega porekla. Upoštevati moramo tudi dejstvo, da v tistem času veliko gospodinjstev še ni imelo televizijskih sprejemnikov, zato ne moremo za upad obiskanosti kinodvoran kriviti zgolj pojava televizije.

Med letoma 1947 in 1950 je število televizijskih sprejemnikov v ZDA iz 250000 naraslo na 8 milijonov in leta 1956 doseglo 42.2 milijonov (Film daily year book v Kochberg 1996: 37). Kljub temu, da je zaradi televizije vedno več ljudi ostalo doma, je v kasnejšem obdobju zopet opazen porast občinstva. "Veliki" studii niso imeli več zajamčenega tržišča za svoje filme in so morali tekmovati z neodvisno produkcijo. Za slednjo je to pomenilo drastično izboljšanje položaja, saj so "veliki" ugotovili, da je njihova stara infrastruktura predraga, zato so začeli oddajati svoje studiske prostore ter distribuirati njihove filme. Petdeseta leta predstavljajo velik porast filmov neodvisne produkcije (Kochberg 1996: 22).

Široko platno, barve, 3D in stereofonski zvok so bili predstavljeni v obdobju med 1952 in 1954. Kljub vsem novitetam se je filmska industrija že povezovala s televizijo, saj je svoje filme začela prodajati televizijskim hišam (Kochberg 1996: 23).

Spremenil se je tudi življenjski stil, kajti veliko ljudi se je že odselilo in ustalilo na obrobju ter s tem oddaljilo od kinematografov, poleg tega pa so se pojavili različni televizijski programi (Schatz 1993: 12). Leta 1955 so začeli razvijati idejo *blockbusterjev* in veliki filmski studii so se končno vključili v dejavnost televizije ter začeli producirati televizijske serije. To je zaznamovalo konec prvega obdobja.

3.1.2 Obdobje od 1956 do 1965

Drugo obdobje od leta 1956 do 1965 je zaznamovalo povezovanje večjih studiev s televizijsko produkcijo in razvijanje ideje velikih uspešnic. Drastičen ekonomski padec je Hollywood doživel zaradi izjemno dragih in neuspešnih poizkusov, ki so predstavljali velik finančni zalogaj. Poleg tega so v petdesetih in šestdesetih prišli na tržišče nizkoproračunski mladinski filmi, saj je *baby boom* generacija odrasla v generacijo mladostnikov (Schatz 1993: 12-14).

Studii so prenehali z ustvarjanjem in reklamiranjem studiskih zvezd. Namesto njih so se pojavile agencije, kot na primer Wiliam Morris in Music Corporation of America, ki so prevzele vodilno vlogo in skupaj ustvarile "paket", ki je zagotavljal uspešen film. Izbrali so filmske zvezde, scenarij, včasih tudi režiserja in takšen paket prodali studiu. Do konca šestdesetih let sta dve tretjini filmske produkcije delovali na podlagi opisanih paketov. Sredi šestdesetih let so večje filmske družbe zahtevale od televizijskih mrež visoko plačilo za predvajanje filmov, zato so začele televizijske mreže same snemati, kasneje tudi mini serije, ki so predstavljale glavno oporo programa (Maltby 2003: 171-173).

3.1.3 Obdobje od 1966 do 1975

Tretje obdobje od leta 1966 do 1975 zaznamuje neuspeh velikih uspešnic drugega obdobja, ki je vplival na spremembe filmske estetike in ekonomske usmeritve. V obdobju med 1968 in 1971 je filmska industrija doživela finančno krizo, ker

je preveč denarja vložila v finančno zahtevne filme. Ta kriza predstavlja konec sistema klasičnega Hollywooda in pojav bolj fragmentalnega sistema, ki je temeljil na kratkotrajnih pogodbah (Maltby 2003: 160).

Med leti 1966 in 1969 je opazen drastičen pojav lastništva družb in njihovo združevanje, celo večje kot leta 1930. Veliki konglomerati, ki so prevzeli lastništvo velikih družb, so bile zelo raznolike korporacije. Na primer Gulf in Western, ki sta leta 1966 prevzela lastništvo Paramount, sta se sprva ukvarjala s proizvodno avtomobilskih odbijačev (Maltby 2003: 173). Maltby (2003: 224) meni, da je na ta način vertikalno integracijo nadomestila horizontalna, saj se povezujejo v konglomeratne družbe, katerih film je le eden izmed številnih medijskih oblik.

Pojavili so se novi režiserji, tako v Hollywoodu (Robert Altman, Arthur Penn, Mike Nichols in drugi) kot tudi drugod (Bergman, Kubrick, Polanski,...), ki so "umetniški kino" povzdignili na najvišjo raven. Obdobje so označili kot "Hollywoodsko renesanso" za katero so bili značilni tako imenovani avtorski filmi. Glavno kritično množico je predstavljala tedaj odrasla *baby boom* generacija, ki se je zavzemala za civilne pravice, seksualno revolucijo ter protivojna gibanja, in omenjene teme so odslikavali tudi filmi (Schatz 1993: 12-15). Čeprav je Hollywood v sedemdesetih doživel finančno in umetniško krizo, je takratno razpoloženje omogočilo mlajšim filmskim ustvarjalcem večje eksperimentiranje (Dirks 2005a). Vendar lahko že v tem obdobju razberemo željo občinstva po *blockbusterjih*, kajti raziskava iz leta 1972 prikazuje, da je leta 1971 52% zasluzka od prodaje kart doprineslo le 14 filmov (Maltby 2003: 160). Zatorej je navdušenost velikih studiev nad avtorskimi filmi hitro usahnila in pozornost se je preusmerila na produkcijo *blockbusterjev* (Lewis 2003: 63).

Leta 1972 je bil ustanovljen prvi plačilni televizijski kanal HBO (Home Box Office). Za plačilo 10 ameriških dolarjev na mesec so si gledalci programa lahko ogledali necenzurirane in brez reklamnih spotov prekinjene filme, ki so bili ne dolgo tega predvajani v kinematografih. Hollywoodu je na ta način uspelo

najti pot kako pripraviti televizijske gledalce do plačila. Pritegnili so pozornost ljubiteljev filma, ki niso želeli ali mogli obiskovati kinematografov. V osemdesetih je število plačilnih programov skokovito naraslo (Gomery 2003: 77-78).

Z namenom da bi maksimizirali dobiček so leta 1973 premierno predvajanje iz sredine tedna premaknili na petke. Leta 1974 so začeli izdajati tudi tedensko revijo *People magazine*, ki se je ukvarjala s popularizacijo filmskih zvezd ter promocijo filmov (Dirks 2005a: 1).

3.1.4 Obdobje po letu 1975

Leto 1975 je zaznamovalo predvajanje Hollywoodske filmske uspešnice *Žrelo* (*Jaws*) režiserja Stevana Spielberga, ki je predstavljala visok tehnološki in finančni zalogaj (Schatz 1993: 17). Film je sovpadal z razvojem znotraj in izven filmske industrije. Financiranje in distribucijo je prevzelo podjetje Universal Pictures, ki je filmu namenilo 4 milijone ameriških dolarjev, vendar so stroški na koncu narasli na 8 milijonov.

Film je uvedel tudi novosti v distribuciji in prikazovanju. Z veliko medijsko kampanjo in hkratnim predvajanjem v približno 500 kinodvoranah so dosegli izjemen uspeh (D. Gordon v Kochberg 1996: 32). V prvem tednu predvajanja so zaslužili 14 milijonov dolarjev in z drugim tednom že popolnoma pokrili stroške produkcije (Kochberg 1996: 32). Poleg izjemnega izkupička pridobljenega od vstopnic, so v prvih osmih tednih prodali več kot pol milijona kratkih majic, 2 milijona plastičnih kozarcev za vodo, 200000 albumov z filmsko glasbo in v prvem mesecu več kot 1 milijon publikacije o snemanju filma (Film daily year book v Kochberg 1996: 32).

Reklamiranje filma *Žrelo* se je izkazalo kot zelo uspešno, kajti producenti so veliko pozornosti namenjali reklamiranju na televizijskih programih, kar je kmalu za tem postalo splošna praksa (Gomery 2003: 74).

Kritično občinstvo *baby boom* generacije so zamenjali njihovi potomci in otroci potomcev. Pojavila se je nova generacija, ki je hotela svoj čas in denar porabiti za zabavo in nakupovanje v nakupovalnih središčih. Večina uspešnic v sedemdesetih letih je bila usmerjena na mlado občinstvo, zato so v filmih prevladovali posebni učinki ter akcijski prizori (Dirks 2005a).

Poleg opisanega se je spremenil tudi odnos med televizijo in kinom. Pojavilo se je televizijsko oglaševanje, povečala se je ponudba plačilnih programov, leta 1975 pa je bil predstavljen Sonijev Betamax videorekorder. V sedemdesetih se je spremenila tudi strategija prikazovanja. Pred tem so filme premierno prikazovali redno skozi celo leto, tedaj pa so začeli predvsem v času poletnih in zimskih šolskih počitnic, družinske filme pa predvsem okrog božiča in novega leta (Maltby 2003: 184).

Najvplivnejša filma sedemdesetih let sta bila leta 1975 *Žrelo*, režiserja Stevena Spielberga, in leta 1977 *Vojna zvezd (Star Wars)*, režiserja Georga Lucasa. Oba sta dosegla največji dobiček v zgodovini kinematografije (Dirks 2005a: 1). *Blockbusterji* so šestim največjim studiem prinesli ogromno dobička, jih zopet postavili v zlato obdobje ter s tem ponovno ustvarili Hollywood (Gomery 2003: 81). Večina *blockbusterjev* ima enako obliko, ki jim zagotavlja uspešnost. Nanašajo se na dela, ki so že doživela velik uspeh (romani, računalniške igre, filmi), predstavljajo slavne igralce, nesporne vrednote, tehnološke novitete, vsebujejo elemente spektaklov in posebnih učinkov ter imajo strukturo pripovedi (Buckland 2003: 88). Značilnost sodobnega Hollywooda je, da skuša zaobjeti vse stile popularnih medijev, ki jih uporablja mlado ciljno občinstvo. Slednje je razvidno tudi iz hitre montaže in hitrih premikov kamere (King 2003: 114-126).

Osemdeseta leta so se zgledovala po prejšnjem obdobju. Producirali so trendovske filme, ki so bili namenjeni najstnikom. Filmi so bili manj inovativni in eksperimentalni kot v sedemdesetih letih, pozornost je bila usmerjena v ustvarjanje novih posebnih učinkov, ki bodo fascinirali občinstvo. Tudi v tem

obdobju sta bila v ospredju režiserja Spielberg in Lucas, ki sta režirala nove *blockbusterje*. Čeprav so bili stroški snemanja takšnih filmov visoki, so le ti obljubljali prihodek. Zgolj nekaj neodvisnih filmskih družb je začelo producirati bolj eksperimentalne in nekonvencionalne filme. Odločitve o stroških filmov so sprejemali ekonomisti in ne ustvarjalci filmov, zato so snemali zgolj tiste, ki so zagotavljali dobiček (Dirks 2005c). V osemdesetih letih se je razvila tudi industrija interaktivnega videa, predvsem v Evropi in ZDA. Uporabljali so ga v večjih korporacijah, v izobraževalne in umetniške namene. Ta naj bi uporabniku nudil svobodne odločitve, kot na primer kako naj se premika po galeriji, izbira določeno ozemlje,..., vendar je bilo proizvajalcev več kot potrošnikov (Rickett 1994: 72-91).

Od sredine osemdesetih let je najbolj donosni del filmske distribucije predstavljala distribucija filmov preko video kaset, plačilne in neplačilne televizije. V tem obdobju se je vzpostavil popolnoma drugačen ekonomski sistem. Ko so večje družbe prepoznale velikost in pomembnost video trga, so prevzele video distribucijo. V osemdesetih so glavno občinstvo kinodvoran predstavljali najstniki in samski mladi ljudje, medtem ko so video občinstvo predstavljali generacija *baby boom* in njihovi potomci (Maltby 2003: 196).

V devetdesetih se je glavnina pozornosti usmerila v multiplekse. Še vedno je šlo za vero, da dobiček lahko prinese le drag film s številnimi posebnimi učinki ter video trg, ki je predstavljal večji posel kot prodaja vstopnic (Maltby 2003: 205). Poleg omenjenega predstavlja začetek devetdesetih rojstvo digitalnega obdobja. Do leta 1997 so se v trgovinah pojavili prvi DVD-ji (*digital video disc*), ki so omogočali ostrejšo resolucijo, boljšo kvaliteto, več prostora in bolj sigurno zaščito pri presnemavanju (Dirks 2005b). Spremenilo se je tudi občinstvo kinodvoran. Od leta 1984 je število obiskovalcev starejših od štirideset let naraslo iz 15% na 24% glede na celotno občinstvo in zato so postali pomembnejša ciljna skupina. Poleg tega je pomemben vpliv na produkcijo predstavljala generacija Y. Do leta 1995

je skupina otrok starih 18 let ali mlajših predstavljala 28% celotne populacije v ZDA in zato je industrija v poznih osemdesetih začela proizvajati družinske filme za postmoderne družine (Maltby 2003: 19-30).

V zadnjem času je zopet narasla neodvisna produkcija (Kochberg 1996: 27), vendar moramo pri tem upoštevati, da se termin neodvisni pogosto uporablja tudi v hollywoodski industriji, kajti uspešno so se integrirali v dejavnosti velikih distributerjev. Zato lahko govorimo o dveh hollywoodskih filmskih kategorijah: internacionalni filmi z visokim proračunom in filmi z manjšim proračunom, ki niso tako zelo odvisni od internacionalnega trga (Maltby 2003: 224).

Kot trdi Robert Allen (Maltby 2003: 208) "Hollywoodska kinematografija - institucionalni, kulturni in tekstualni aparat kot ga poznamo že od 1910- je mrtva". Veliki studii niso več le v filmskem ali televizijskem poslu, temveč skušajo z sodelovanjem z drugimi družbami razširiti svojo znamko. Tako je leta 1996 Disney podpisal desetletni licenčni sporazum z McDonald'sem, ki mora plačati 100 milijonov dolarjev na leto za ekskluzivno licenco Disneyevih junakov in tako postal največji distributer Disneyevih karakterjev (Maltby 2003: 208).

Globalizacija je prinesla spremembe v lastništvu. Z Japonsko invazijo tudi ameriška filmska industrija v celoti ne pripada več Američanom. Do devetdesetih let je v ZDA zabava postala eno izmed najpomembnejših izvoznih proizvodov (Maltby 2003: 212-217). Hollywoodski filmi so postali vse bolj internacionalni, tako glede finančnih virov, ustvarjalnega osebja in dohodkov. Potreba po filmih še nikoli ni bila tako velika kot v današnjem času, spremenila pa se je tehnologija predvajanj. Prihodnost *blockbusterjev* izgleda svetla in igra veliki vlogo v svetovni medijski ekonomiji, kajti v današnjem času nič ne more ogroziti moči šestih velikih studiev, ki imajo še vedno največ dobička (Gomery 2003: 72-83).

V drugi polovici 20. stoletja je prišlo do največjih sprememb v postprodukcijskem procesu, kajti le-ta zaobjema številne dejavnosti od vizualnih in zvočnih učinkov, do miksanja in nasnemavanje zvoka. Med drugimi je tudi

film *Dick Tracy* (1990) predstavil noviteto na področju zvoka, šest-kanalni sistem imenovan *Cinema Digital Sound* (Wasko 1994: 33). Na področju montiranja so uvedli avtomatizacijo nekaterih postopkov in s tem zmanjšali stroške, tako je na primer leta 1982 podjetje Kodak predstavilo izdelek Datakode *Magnetic Control Surface*. Čeprav le-ta omogoča hitrejšo delovanje, marsikdo prisega na neavtomatiziran postopek. Občinstvu so najbolj vidne spremembe na področju posebnih učinkov, kajti omogočili so iznajdbo novih svetov in nove realnosti. Vseprisotnost raznovrstnih učinkov je vplivala na razvoj številnih novih podjetij, ki se ukvarjajo zgolj z ustvarjanjem novih efektov. Naraslo je število znanstveno-fantastičnih in akcijskih filmov. Razvoj tehnologije je vplival tudi na porast animacijskih filmov ter v osemdestih letih omogočil barvanje črno-belih filmov.

Vse te tehnološke spremembe so privedle do upada zaposlovanja v filmski industriji in zaostajanja manjših produkcijskih hiš, ki ne morejo slediti hitremu razvoju tehnologije.

3.2 Posebni učinki

Od začetka kinematografije so bile vpeljane številne inovacije na področju avdiovizualne tehnologije, ki so omogočile občinstvu nova in bolj intenzivna doživetja. Vzpodbuda za razvoj tehnologije na avdiovizualnem področju ne izhaja toliko iz realističnega projekta kot iz iluzionističnega. Iluzija realnega je morala postati bolj prepričljiva in spektakularnost bolj realistična (Hayward in Wollen 1994: 2). Uvedene so bile številne novosti, ki so gledalcu omogočile čim večjo identifikacijo z igralci. V petdesetih letih je skušal Hollywood gledalce pritegniti s 3D filmi, vendar poizkus ni uspel, kajti občinstvo se je pritoževalo, da jim očala povzročajo glavobole in obremenjujejo oči. Namesto 3D filmov je široko platno dalo Hollywoodu novo dimenzijo. Formati kot so *TODD-AO*, *70 mm*, *CinemaScope* (1: 2.35) in *Cinemara* (1: 2.6) so pripomogli k odvrnitvi občinstva

od televizijskih ekranov (Wollen 1994: 15). Kot opazuje John Belton (Maltby 2003: 236) "razvoj na področju zvoka, barv in širokega platna ni bil istoveten zgolj z realizmom, temveč s spektaklom."

Najopaznejše novosti v zadnjem času so na področju računalniške grafike. Ta lahko ustvarja zastrašujoče realistične like ljudi, živali, ostalih bitij ter predmetov. Razvoj tehnologije je doprinesel večja pričakovanja občinstva in višje stroške filmske produkcije. Številni triki, ki so jih uporabljali v preteklosti, danes ne bi bili več sprejemljivi. Pozornost se je iz vsebine in originalnosti ideje preusmerila na tehnološke inovacije. Z raznovrstnimi efekti naj bi prikazali čar filma in gledalcu omogočili nepozabno doživetje, vendar pa pogosto predstavljajo krinko kreativne šibkosti.

O prvih posebnih učinkih lahko govorimo že pred nastankom filma. Vendar so za ponazoritev teze naloge pomembnejši tisti po rojstvu Novega Hollywooda, ki je skušal s tehnološkimi novostmi privabiti občinstvo.

Računalnike so začeli v filmsko industrijo vključevati postopoma, zato ne moremo določiti kdaj je bila uporabljena prva računalniško generirana sekvenca. Nedvomno pa je eden izmed prvih tovrstnih filmov *2001: Odiseja v vesolju* (*2001: A Space Odyssey*, 1968)¹, v katerem so računalniško animacijo uporabili za prikazovanje kontrolnih konzol na palubi (Webster 2004: 74). Za tisti čas so ti posnetki pomenil višek tehnologije in velik finančni zalogaj. Konec sedemdesetih let se je računalniška grafika v Veliki Britaniji začela razvijati kot disciplina predvsem znotraj akademskih institucij. Režiser Ridley Scott je za film *Osmi potnik* (*Alien*, 1979) izbral družbo System Simulation z sedežem v Londonu, vendar pa so večino sekvenc izdelali na Royal College of Art (Baker 1994: 33). Leta 1979, ko so začeli predvajati film, je računalniška zabavna industrija že zelo napredovala

¹Film 2001: Odiseja v vesolju predstavlja tudi druge dosežke na področju snemanja. Douglas Trumbull je razvil tehniko *slit-scan*, projiciranje ozadja z uporabo *front projection* ter sistem za nadzor gibanja *motion control*. Za podrobnejše informacije glej Kavčič, Vrdlovec 1999.

in tudi ljudje so se že začeli privajati na delo na računalnikih. S predvajanjem filma *Tron*, leta 1982, je računalniška animacija drastično napredovala. Čeprav film ni dosegel komercialnega uspeha, je predstavljal spodbudo za nadaljnji razvoj računalniške animacije.

Prvo obdobje računalniške grafike je zaznamovalo spoznanje, da računalnik lahko služi kot resno in učinkovito orodje za ustvarjanje podob. Vendar v tistem času programska oprema še ni bila dovolj razvita, da bi bila primerna za ustvarjanje novih podob. Strojna oprema je bila še draga in malo ljudi je bilo usposobljenih za delo na računalnikih. Moramo upoštevati, da računalnik ni bil ustvarjen kot umetniško orodje, temveč ga je bilo potrebno tem potrebam šele prilagoditi. Za to sta bila potrebna čas in denar (Baker 1994).

V začetku osemdesetih so mnoge računalniško animacijske in računalniško grafične družbe propadle, kajti stroški so bili previsoki in roki oddaje prekratki. Tehnološke novosti sredi osemdesetih let so omogočile popolnoma nove produkte, medtem ko so se konec osemdesetih let pojavile tudi druge uporabe računalniške grafike, na primer v televizijskih oglasih. Povpraševanje po družbah, ki se ukvarjajo z računalniško grafiko in animacijo, je skokovito naraslo. Film *Jurski park* (*Jurassic Park*, 1993) predstavlja novo obdobje računalniške grafike, kajti poleg stvaritve prazgodovinskih živali so uporabili kombinacijo računalniške in klasične *go-motion*² animacije skupaj z resničnimi posnetki. Najzahtevnejše je bilo oblikovati povrhnjico dinosavrov, kajti naravni material je zahtevnejše generirati kot umetnega (Webster 2004: 76). Velik izziv je predstavljal tudi film *Terminator 2: sodni dan* (*Terminator 2: Judgment Day*, 1991), v katerem se je moral človek pretopiti iz ene podobe v drugo. Uporabili so novo tehniko imenovano *morphing*³,

²*Go-motion* je variacija *stop motion* animacije, ki sta jo razvila Industrial Light & Magic ter Phil Tippett za potrebe filma *Dragonslayer* (1981). Za podrobnejše informacije glej Webster 2004.

³*Morphing* tehniko je izumil Phil Tippett za film *Willow* (1988). Za podrobnejše informacije glej Kavčič, Vrdlovec 1999.

ki je omogočila eleganten prehod. Poleg tega predstavlja ta film prelomnico v uporabi računalniške grafike in posebnih učinkov, kajti prvič v filmski zgodovini je bil glavni junak delno računalniško generiran. Velik vpliv je imela računalniška grafika tudi na animirane filme. Prvič so jo uporabili v animiranem filmu *The Great Mouse Detective* (1986), medtem ko se je nova doba računalniške grafike pričela z v celoti računalniško animiranim filmom *Svet igrač* (*Toy Story*, 1995) (Webster 2004: 62-87). Konec leta 2004 je digitalna tehnologija dokončno prodrla v animirani film z novo tehniko imenovano *performance capture*. Uporabili so jo v animiranem filmu *Polarni vlak* (*The Polar Express*, 2004) pri katerem so snemali igro resničnih igralcev, ki so imeli nameščene senzorje na telesu in obrazu, nato pa posnetke digitalno obdelali in vključili v film (Rugelj 2005: 34-35). V zadnjem času se je pojavilo povpraševanje po računalniško generiranih junakih in dogodkih tudi v zabaviščnih parkih.

Z vsemi naštetimi iznajdbami se je izbor možnosti povečal, cene posebnih učinkov pa vsako leto padejo za 90%, kajti marsikdo lahko že z osebnim računalnikom ustvariti številne podobe (Schoenfeld v Krečič 2005: 9).

3.3 Digitalni film v nasprotju z analognim

Leta 1998 so film *Vojna zvezd I: Grozeča prikazen* (*Star Wars I: The Phantom Menace*) elektronsko distribuirali digitalnim kinematografom. To je prvi film, ki je bil projiciran digitalno v kinematografih za javnost. Nekateri režiserji, kot na primer George Lucas in Robert Rodriguez (McGorry 2005), smatrajo, da je prihodnost filma v popolnoma digitalnem mediju. Med drugimi je tudi režiser Wim Wenders (Meden 2001: 13), ki meni, da bo v prihodnosti "digitalni medij povsem nadomestil film", kajti vpeljal je novo estetiko in videz. Tudi Lars von Trier po snemanju filma *Plesalka v temi* (*Dancer in the Dark*, 2000) ni več videl

razloga, da bi se vrnil k analogni kameri (Rugelj 2005: 37). Lars von Trier pravi (Meden 2001: 13) o filmih *Idioti* (*Idioterne*, 1998) in *Plesalka v temi*:

Zdaj, ko delam na nov način, lahko začnem iz nič - in karkoli dobim, je na nek način uporabno. Če začneš z že izdelano idejo o tem kaj hočeš, potem gre lahko samo še navzdol - rezultat je lahko samo slabši od zamišljenega. Nov način vnaša pozitivno energijo, sprosti snemanje in razbremeni igralce, saj lahko vsaka njihova ideja predstavlja nov začetek.

Čeprav predstavlja digitalizacija na nek način demokratizacijo sveta filma ter zniža stroške tako produkcije kot postprodukcije in distribucije, moramo upoštevati, da je vsako leto produciranih preko 5000 digitalnih filmov. Takšna porast produkcije pomeni, da marsikateri film ne uspe prodreti do distributerjev. Prinaša pa tudi številne prednosti, saj je med drugim tudi dostopnejša uporabniku. Veliko režiserjev je začelo uporabljati video montiranje klasičnega filma, ki je veliko lažje in manj zamudno glede na klasične tehnike montiranja. V primerjavi z obdelavo video posnetkov pa je dražje, zamudno in izgubi kvaliteto. Digitalna kinematografija ima velike ekonomske prednosti pred filmom, kajti že sam digitalni video je neprimerno cenejši. Za ponazoritev, za digitalno posneti film *Vojna zvezd II: Napad klonov* (*Star Wars II: Attack of the Clones*, 2002) so za 220 ur snemanja porabili 16000 ameriških dolarjev, medtem ko bi za klasičen film 1.8 milijonov ameriških dolarjev. Velike prednosti ima digitalna kinematografija tudi pri distribuciji, saj so kopije veliko cenejše, vendar pa so stroški projiciranja digitalnih filmov v kinodvoranah višji. Prednost digitalne tehnike je tudi, da pri prenosu in kopiranju ne izgublja informacij v nasprotju z analogno tehnologijo, vendar pa problem predstavlja piratstvo (Harris 2006: 2-8).

3.4 Nove tehnologije v kinodvoranah

Prvi avtomobilski kino (*angl. drive-in*) je bil ustanovljen leta 1933, vendar je do leta 1945 število naraslo le na 25. Leta 1948 jih je bilo še 800, leta 1950 2000 in leta 1956 že 4000. Do leta 1958 pa so predstavljali eno tretjino vseh kinodvoran v ZDA. Prednost avtomobilskih kinov je bila v tem, da se občinstvu ni bilo potrebno lepo obleči, iskati parkirni prostor in počutili so se domače. Leta 1952 je 25% dobička od celotne prodaje kart prinesel avtomobilski kino (Maltby 2003: 164).

V obdobju med leti 1947 in 1963 so v ZDA zaprli 48% klasičnih kinodvoran, približno dve na dan. Leta 1956 je v ZDA izmed 19000 dvoran 5200 poslovalo z izgubo, medtem ko se jih je 5700 borilo za preživetje, 56% pa jih ni ustvarjalo dobička. Večina dvoran, ki so jih zaprli, je bila majhnih in namenjenih lokalnemu občinstvu. Lastniki si niso mogli privoščiti tehnoloških novosti in zato je občinstvo raje ostalo pred televizijskimi ekrani ali pa obiskalo posodobljene kinodvorane (Maltby 2003: 1643).

Veliko inovacijo so predstavljala široka platna, ki so po neuspehu predvajanja prvih 3D filmov pritegnila občinstvo nazaj v kinodvorane. *Cinemarama* je bilo prvo komercialno uspešno široko platno, nato so leta 1953 predstavili *CinemaScope*, ki je uporabljal zgolj en predvajalnik in platno je bilo manj ukrivljeno. Najbolj inovativni široki platni, ki sta sledili, sta *IMAX* in njegova različica *OMNIMAX*. Predsednik *IMAXA* Bill Breukelman (Wollen 1994: 10) je leta 1990 izjavil: "Mi prodajamo vživetje (*angl. involvement*)...Ko gledaš naš film o gorskih gorilah nisi človeško bitje, ki gleda gorilo. Ti si gorila."

Novi val kinodvoran se je pričel konec sedemdesetih let z grajenjem znotraj nakupovalnih središč, ko sta General Cinema in American Multi-Cinema (AMC) zamenjala stare. V osemdesetih letih se je začel drastičen razvoj multipleksov z namenom, da bi lastniki kinodvoran občinstvo izpred domačih ekranov pritegnili nazaj v dvorane (Maltby 2003: 184). Uspeh je bil tako velik, da je AMC

kmalu predstavljal eno izmed petih največjih kino verig v ZDA (Kochberg 1996: 6). Za načrtovanje dvoran so uporabljali računalniške programe, da so zagotovili enako zvočno kakovost za vse sedeže. Dvorane so opremili z *Dolby sound* sistemom, gledalcem omogočili nakup kart preko spletnih strani in mobilnih telefonov. Avtomatiziralo se je tudi predvajanje filmov, omogočili so večje formate slik, boljšo kakovost, holografijo, interaktivne sisteme in digitalno predvajanje. Namesto standardnega 35 mm formata filma so nekateri omogočili predvajanje 70 mm, ki poleg večje podobe omogoča boljše detajle in bolj realistično sliko. Ta format omogoča tudi 60 sličic na minuto namesto standardnih 24. S pojavom digitalne tehnologije se je pojavila potreba po digitalnih projektorjih, ki predstavljajo enega izmed najvišjih stroškov v celotni digitalni kinematografiji. Kot pravi Carl Schoenfeld (Krečič 2005: 9) so v letu 2005 v Nemčiji namestili 80 projektorjev, v Veliki Britaniji jih je vlada sponzorirala približno 120. Podoben porast je opazen tudi v Indiji in ZDA. V bližnji prihodnosti naj bi se v ZDA polovica kinodvoran preusmerila na digitalno predvajanje (Rugelj 2005: 34) in s tem bi omogočili prikazovanje širšemu občinstvu, saj kopije analognega filma predstavljajo velik strošek.

Drugi so omogočili obiskovalcem dejansko doživljanje situacij, tako da so dvorane postale simulatorji prikazanega okolja. Takšna nova oblika tehnološke zabave, ki je bila razvita na podlagi novejših tehnologij, je vedno bolj popularna. Začetek predstavljata *Star Rides Tour* v Disneylandu in *Back to the future* v Universal studiih, danes pa so nam na razpolago že številni drugi posnemovalci (Strehovec 1998: 41). Uporabnik simulatorja dobi občutek popolnega doživetja dogajanja na ekranu, hitreje se identificira z junaki in "h/alucinatorično uživa v takšnem tripu po umetni realnosti" (Strehovec 1998: 42). Vožnja s simulatorjem se tudi navezuje na trend, ki povezuje hedonizem in disciplino, kar pomeni, da je zabava pogosto povezana s trpljenjem ali mukotrpnimi vajami (Strehovec 1998: 47).

Vse te novitete so skušale ustvariti večje navdušenje občinstva in velike uspešnice so tako postale promotorji novih tehnologij. Nova tehnologija in velike uspešnice se v soodvisnosti. Po eni strani so velike uspešnice edino sredstvo, ki lahko v zadostni meri ustvari navdušenje nad novimi tehnologijami, po drugi strani pa nove tehnologije omogočajo filmom, da prikažejo vse kar lahko film ponuja (Allen 2003: 101-113).

Poglavje 4

Dogma 95

Za ponazoritev obrata od filmske industrije, ki je usmerjena zgolj k dobičku, sem izbrala gibanje Dogma 95. Menim, da je izbrani primer najbolj ilustrativen v zavračanju novih trendov, ki prihajajo v Hollywoodske filme, in predvsem posebnih učinkov. S tem želim prikazati, da nova tehnologija še ne predstavlja zagotovila za uspešnost filma. Čeprav tudi to gibanje uporablja tehnološke novosti, kot na primer digitalno tehnologijo, so glede odsotnosti posebnih učinkov predstavniki Dogme 95 toliko bolj striktni. Ker je imela Dogma 95 vpliv tudi na druga področja, bom nato prikazala še dva primera. Vpliv na računalniške igre, kajti menim, da je zelo ustrezen, ker le-te pogosto temeljijo na posebnih učinkih in ne posvečajo pozornosti vsebini. Poleg tega bom prikazala nadaljnji razvoj gibanja, ki je svojo pozornost usmeril tudi na dokumentarne filme.

Lars von Trier je 13. marca 1995 naznanil danskim medijem osnovanje Dogme 95. Že pred tem je osnoval in preučeval številne manifeste, vendar se je le v primeru Dogme 95 gibanje hitro razširilo in vplivalo tudi na številne druge režiserje. Lars von Trier je 20. marca v Parizu, na filmski konferenci, predstavil skupino Dogma 95. Prebral je osrednjih deset zapovedi, katerih podpisnika sta bila skupaj z Thomasom Vinterbergom, ter jih nato raztrosil med občinstvo in zapustil prostor. Opisani dogodek predstavlja dramatično rojstvo radikalnega filmskega gibanja

Dogma 95. "Bratovščina" kateri so se pridružili še trije člani, Søren Kragh-Jacobsen, Kristian Levring in Anne Wivel, je sperejela odločitev, da bodo leta 1996 posneli pet filmov z zelo nizkim proračunom (533000 ameriških dolarjev za film). Ker niso dobili pričakovanega denarja, se je projekt prestavil še za eno leto (Stevenson 2003). Anna Wivel je po enem letu izstopila iz "bratovščine", preostali štirje člani pa so posneli filme svetovnega slovesa (*Praznovanje (Festen, 1998)*, *Idioti (Idioterne 1998)*, *Mifune (Mifunes Sidste Sang, 1999)* in *The King is Alive (2000)*). Proračun za vseh pet filmov je bil vnaprej določen in zaradi izjemno nizkih stroškov so nekateri menili, da gre za projekt nizkoprorračunskih filmov. Najdražji film, ki je tudi presegel določeno vsoto, je bil *Idioti* Lars von Trierja (Stevenson 2003: 75) katerega stroški so dosegli 1 milijon ameriških dolarjev. Vendar, kot pravi Lars von Trier (Stevenson 2003: 75), je Dogma 95 umetniški in ne ekonomski koncept. Kljub vsemu pa je treba opozoriti, da so z načeli Dogme 95 omogočili neznanim talentom prodreti v ospredje. Sprva so k sodelovanju povabili nekaj danskih in tujih režiserjev, med drugimi tudi Akija Kurismakija, ki je sodelovanje zavrnil, kajti menil je, da je ideja otročja in neumna (Stevenson 2003: 74).

Dogma 95 je nastala kot odziv na razvoj filmske tehnologije, ki naj bi omogočala, da lahko vsakdo posname film. Namen Dogme 95 je bil posneti filme, ki niso zgolj iluzije. Da bi se temu izognili, so režiserji filme z izmišljeno vsebino skušali posneti na dokumentaristični način. S takšnim načinom snemanja naj bi gledalca prikrajšali za fascinacije in magičnost ter za navdušenost nad fikcijskimi svetovi, ki jih prikazujejo filmi. Kot menijo podpisniki Dogme 95 (Dogma 95 v Šprah 1999: 19): "Z uporabo novih tehnologij lahko vsakdo in ob vsakem času odplakne poslednje delčke resnice ter sprejme smrtonosni senzacionalizem." V današnjem času je pomembna zgolj spektakularnost iz katere tudi izhaja fascinacija nad tehniko in posledično je poetika izgubila svoje mesto. Temelj njihovega obrata v realnost moramo iskati predvsem v tehničnem principu (Šprah

1999: 20). Dogma 95 naj bi filmu povrnila njegovo "čistost", ki so jo zasenčili sleparija, lenoba in denar.

Osrednji del Dogme 95 predstavlja manifest "Zaobljuba nedolžnosti" (glej Priloga A), ki je sestavljen iz desetih zapovedi. Te zapovedi se nanašajo izključno na ustvarjalni proces in ne na distribucijo ter trženje. "Zaobljuba nedolžnosti" naj bi režiserjem predstavljala nekakšno osvoboditev iz spon sedanjega omejujočega sistema, ki je podrejen čim večjemu dobičku. Deset zapovedi lahko razdelimo v dva sklopa, "vsebinski" in "tehnični". V "tehnični" del bi tako lahko umestili prvih pet in deveto zapoved. Te se nanašajo na avtentičnost lokacije snemanja, prepoved kasnejšega spreminjanja zvoka, obvezno uporabo ročne kamere, barvnega filma, formata 35 mm ter prepoved filtrov in optične obdelave. V "vsebinskem" delu zavračajo vsako neavtentično akcijo, časovno in zemljepisno odtujitev, žanrske filme ter avtorski podpis (Krečič 2004). Kot pravi Lars von Trier (Goodridge 2002: 63) je pravila osnoval na ideji odpovedi omejitev, ki jih je doživljal pri ustvarjalnem procesu. S takšnim delom naj bi se režiser osredotočil na igralce in ne na tehnično osebje.

Vendar pa se moramo zavedati, da vsa ta načela in postopki, ki so jih vpeljali, niso nič novega, saj so jih prinesla že prejšnja avantgardna filmska gibanja (Škafar 1999: 24). Kljub temu, da zavračajo uporabo novodobne tehnologije, se jo tudi v veliki meri poslužujejo. Sprva je bilo mišljeno, da bodo vsi filmi posneti na akademiskem 35mm formatu, vendar so na koncu zaradi finančnih razlogov odločili, da mora biti zgolj končna verzija omenjenega formata, da ji s tem omogočijo predvajanje širom sveta (Stevenson 2003). Vinterbergov film *Praznovanje* predstavlja prelomnico v obdobju digitalne kinematografije. Je prvi digitalni film, ki je prejel glavno nagrado v Cannu in si s tem pridobil možnost distribucije po ZDA in po Evropi. S tem je dokazal, da se lahko z majhno kamero posname film, ki ni ameriške produkcije in dobi distributerja tudi v ZDA (Schoenfeld v Krečič 2005: 9). Thomas Vinterberg je omejitve videl kot močan

vir svoje inspiracije. Razkrile so mu kaj se lahko ustvari z osnovnimi filmskimi kvalitetami (Rundle 1999). Tudi Lars von Trier je pri snemanju filma *Idioti*, kot tudi kasneje v *Plesalki v temi*, uporabil ročno digitalno kamero. Po njegovem mnenju ta zagotavlja filmu bolj osebno noto. Razliko v fotografiji filmov, ki so posneti v okviru Dogme 95, in ostalih vidi v tem, da pri snemanju filma po načelih Dogme 95 nekaj poudarjaš v drugih primerih pa nekaj uokvirjaš. V slednjem primeru režiserja zanima celota slike, kadar nekaj poudarja pa ga zanima predvsem vsebina. Rezultat je odvisen zgolj od režiserja, ker je film posnel sam. Z ročno kamero je igralcu prepuščena svoboda, da naredi kar bi po njegovem najbolje učinkovalo (Goodridge 2002: 57). Peter Wuss (2002) meni, da ima ročna kamera pomemben vpliv na celoten film, ker kamera ne pripoveduje le zgodbe, ampak dogajanje, ki ga ujame, ter s tem vizualno pridobi svoj pomen brez katerega je težko razumeti celotno strukturo zgodbe.

Drugi obrat, poleg tehnike snemanja, se nanaša na odpoved avtorstva, ki naj bi pogosto predstavljal zagotovilo za uspeh filma, vendar so s slednjo potezo dosegli prav nasprotno. V medijih smo pogosto poleg filma lahko zasledili tudi režiserja in zato so tudi ti "avtorji" (kot npr. Lars von Trier in Thomas Vinterberg) prišli do svojega deleža slave. Ker so se režiserji zavedali, da se avtorstvu dejansko ni mogoče odpovedati, naj bi bila njihova poteza izključno simbolična. Skušali so se odmakniti od svoje običajne pozicije in ustvariti kolikor se da neavtorske filme, vendar imajo filmi kljub temu močan avtorski pridih. Težnja po odpovedi avtorstva se je izrodila in postala tudi eden od vzrokov, da se je snemanje filmov v okviru Dogme 95 tako rekoč zaključilo. Paradoksalno je dejstvo, da so prav hollywoodski filmi najbolj radikalni v ideji odpovedi statusa umetnika in avtorja, kajti njihov cilj je predvsem ugajati gledalcu (Škafar 1999: 24).

Junija 2002 so sekretariat Dogme 95 ukinili, saj je zaradi svoje popularnosti že skoraj prerasla v "žanrsko formulo". V času od podpisa "Zaobljube nedolžnosti", 13. 3. 1995, do ukinitve sekretariata je bilo v okviru Dogme 95 posnetih 31

filmov. Ti filmi prikazujejo veliko raznolikost interpretacije desetih zapovedi. Filme pa načelih Dogme 95 so posneli tako v Koreji, Argentini, Španiji, Ameriki, Švici, Norveškem, Italiji kot tudi v Veliki Britaniji, Mehiki, Afriki, Belgiji, Čilu, Luxemburgu, Turčiji in Avstraliji (Splet 1995).

Osnovanci Dogme 95 so se usmerili na druga področja in tako zaključili novo poglavje v zgodovini filma. Vendar kljub zaprtju sekretariata, lahko režiserji še danes zaprosijo za certifikat Dogme 95. Glede na dejstvo, da je bilo novembra 2005 na uradni internetni strani objavljenih 63 filmov, lahko rečemo, da so zapovedi še vedno atraktivne.

Marsikdo ne more mimo dejstva, da so vsi štirje podpisniki Dogme 95 (Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Søren Kragh-Jacobsen in Kristian Levring) kršili zapovedi, predvsem tiste, ki se nanašajo na tehnični vidik. Kršitve so režiserji tudi javno priznali, kot na primer Søren Kragh-Jacobsen, ki jih je objavil na uradni internet strani Dogme 95 (Splet 1995). V svojem priznanju in hkrati opravičevanju pa je izpostavil dejstvo, da je sekretariat Dogme 95 kljub prekrškom film odobril. Na te kršitve lahko gledamo kot na nekaj čemur se niso mogli ogniti, ker so bile omejitve preozko zasnovane, ali pa kot na poraz glavnih akterjev gibanja. Kljub vsemu je večina filmov doživela velike uspehe, ne samo na Danskem, temveč tudi drugod po svetu.

Zanimiv je vpliv gibanja Dogma 95, kot predstavnikom danske kulture, na ameriško produkcijo, kot sinonim Hollywooda kateremu Dogma 95 najbolj nasprotuje. V nobeni drugi državi niso posneli več filmov po zapovedih "Zaobljube nedolžnosti" kot v ZDA, celo več kot na Danskem. Pri tem je potrebno upoštevati, da je ameriška produkcija veliko večja kot danska. Kljub temu da, kot pravi Kevin Smith (Stevenson 2003: 260), verjetno več kot 95% prebivalstva ZDA ne ve kaj je Dogma 95, je imela velik vpliv na filme. Vplivala je tako na umetniški del publike, kot tudi na ameriško družbo filmarjev in na poglavitni tok ameriške filmske industrije. Če ne s svojim sporočilom, pa vsaj s stilom in jezikom. Kot

pravi Jack Stevenson (2003: 261), so številni režiserji posneli filme pri katerih je vidna estetika Dogme 95 (kot na primer: Spike Lee *Bamboozled* (2000), Mike Figgis *Time Code* (2000), Mira Nair *Monsoon Wedding* (2001) in drugi). Kljub veliki produkciji filmov po načelih Dogme 95 ameriški filmi že zaradi kulturnih razlik ne morejo doseči kvalitete danskih. Že sam pogled kako se Američani in Danci vidijo v odnosu do širše družbe se razlikuje. Večina danskih filmov se ukvarja z družbeno problematiko, ameriških pa bistveno manj, ali pa jo obravnavajo le politično (Stevenson 2003: 223-261).

4.1 Dogma 2001 oziroma Izziv za oblikovalce iger

Posledice Dogme 95 niso opazne zgolj na filmskem področju, temveč tudi na številnih drugih, kot na primer na področjih internetnega filma (glej Priloga B) in računalniških iger. Tako je eden izmed primerov delo Ernesta Adamsa, ki je "rešitev" za oblikovalce računalniških iger formuliral v desetih zapovedih na podlagi Dogme 95. Svoje zapovedi je poimenoval Dogma 2001 oziroma "Izziv za oblikovalce iger" (glej Priloga C). Tako kot v Dogmi 95 tudi v Dogmi 2001 vidi dva poglobljena cilja. Prvi cilj Dogme 95 naj bi bil ločevanje ustvarjanja filma od tehnologije in drugi, da režiserjeva vloga ni "demagoška", temveč del skupinskega procesa katerega cilj je drama in ne estetika samega filma. Adams (Adams 2001) vidi cilj Dogme 2001 na eni strani v manjši vlogi tehnologije (tako naj bi se ustvarjalci osredotočili na samo igro) in na drugi strani v tem, da ne bi ustvarjali igre, ki so le izpeljanke predhodnih.

Reakcija na Dogmo 2001 je bila opazna čez eno leto. 15. marca 2002 se je skupina 14 oblikovalcev programov zbrala v Oaklandu v Kaliforniji. Njihov namen je bil oblikovati igre v katerih bi uporabili dano tehnologijo, vendar naj se pri delu ne bi obračali na njihovo prodajno vrednost. Ta projekt, ki so ga poimenovali The Indie Game Jam, je potekal štiri dni in rezultat je bil 12 novih iger. Pred začetkom

projekta so izdelali enostaven stroj in en vzorec igre, ki je služila kot odskočna deska. Povabili so skupino oblikovalcev, ki naj bi s tem strojem oblikovali nove igre. V tem projektu vidi Ernest Adams (Adams 2002) reprezentacijo točno te vrste kreativnega duha, ki ga je hotel vnesti z Dogmo 2001. Težnja Dogme 2001 je, da se oblikovalci ne bi ukvarjali s tehnologijo, temveč s samim oblikovanjem.

4.2 Dogumentarni film

Aprila leta 2000 so se zbrali Lars von Trier in novinar, režiser, pesnik, Jørgen Leth ter kolegi iz Zentroppe, da bi razpravljali o dokumentarnem žanru, ki naj bi bil zapostavljen v primerjavi s komercialnimi atraktivnimi filmi. Na podlagi tega zasedanja so ustanovili produkcijsko hišo Zentropa Real, ki se je zanimala za produkcijo dokumentarnih filmov ter stvarne televizije (*angl. non-fiction TV*). Posneli so dokumentarni film o snemanju filma Plesalka v temi (*The 100 Eyes of Lars von Trier*), o pogovorih med Lars von Trierjem in njegovim dobrim prijateljem Klausom Rifbjergom (*Big Klaus and Little Lars*), o fenomenu Marije, ki joka kri (*Pølsesnak*) ter številne druge (Stevenson 2002: 145).

Šestega maja 2000 so izšli štirje manifesti, ki naj bi veljali za dokumentarne filme in temeljijo na Dogmi 95. Poleg Lars von Trierja so pri snovanju manifestov sodelovali še Trierjev stric, Jørgen Leth, Børge Høst in urednik revije Politiken, Tøger Seidenfaden. Združenje so poimenovali "The Documentary Dogma Brothers" (Stevenson 2003: 204).

Lars von Treirjev (Stevenson 2002: 146) manifest se začne:

Iščemo nekaj kar ni ne fikcija ne dejstvo...kar ne more biti vsebovano v "zgodbi" ali dojeta iz določenega stališča.

...Material, ki ga iščemo, moramo najti v resničnosti, v isti resničnosti iz katere ustvarjalci fikcije najdejo svojo inspiracijo, ista realnost za katero novinarji verjamejo, da jo opisujejo, vendar jo v

resnici ne morejo videti, ker so zaslepljeni z tehnikami-tehnike, ki so postale lastni in zunanji cilj...

Spomladi leta 2001 so danski režiserji dokumentarcev ustanovili "Dogumentarno" skupino režiserjev, ki so se ji kasneje pridružili še skandinavski in norveški režiserji. Oktobra 2001 je Lars von Trier izdal manifest z devetimi zapovedmi (glej Priloga D). Zeontropa Real je pozvala k sodelovanju tudi druge države, da izberejo režiserja, ki bo naredil film po navedenih zapovedih (Stevenson 2002: 145-147), vendar odmeva tega gibanja še nisem opazila. Kljub temu predstavlja zanimive smernice za nadaljni razmislek.

Poglavje 5

Primerjava nadaljevank *Kraljestvo* in *Bolnišnica Kraljestvo*

V uvodu sem obrazložila izbiro obeh nadaljevank kot najbolj ilustrativen primer različne uporabe tehnologije. Čeprav v tretjem poglavju diplomskega dela obravnavam le filmsko industrijo, katere namen je prikazovanje v kinematografih, in njen odnos do televizije, sem si izbrala za ponazoritev moje teze primer televizijskih nadaljevank. To lahko izgleda sporno, vendar menim, da izbrani primer lahko apliciramo tudi na področje kina. Namreč, ne osredotočam se na medij, temveč na tehnične prijeme, ki so značilni tako za televizijske filme, kot tudi za tiste namenjenim kinematografom. Upoštevati je tudi treba, da je bila nadaljevanka *Kraljestvo (Riget)* predvajana tudi kot filmska različica. Izbrani primer je ustrezen tudi zato, ker obe nadaljevanki obravnavata enako tematiko, vendar na različna načina. Kot bomo videli v nadaljevanju, je Lars von Trier uporabil zgolj preproste filmske trike, medtem ko so za nadaljevanko Stephena Kinga razvili celo nove računalniško generirane učinke. To ponazarja, da sta se avtorja spoprijela s podobno vsebino, a s popolnoma različnimi tehnološkimi prijemi in dosegla povsem različne estetske in doživljajske učinke. S primerjavo želim prikazati, da tehnologija ne pomeni vedno zagotovila kakovosti.

Čeprav ne moremo objektivno ovrednotiti katera nadaljevanka je kvalitetnejša, menim, da enega izmed možnih kazateljev predstavljajo nagrade (glej Priloga E). Že na prvi pogled je razvidno, da je nadaljevanka *Kraljestvo* dobila ali bila nominirana za več in bolj prestižnih nagrad kot *Bolnišnica Kraljestvo*. Pri tem je sicer potrebno upoštevati dejstvo, da obstaja tudi filmska različica nadaljevanke *Kraljestvo* kar pripomore k širši distribuciji, vendar pa je bila večina nagrad podeljena *Kraljestvu* v kategorijah najboljši režiser in najboljši igralec, medtem ko je *Bolnišnica Kraljestvo* dobila večino nagrad za posebne učinke. Torej sta obe nadaljevanki na festivalih pritegnili pozornost, vendar vsaka na svojem področju. *Bolnišnica Kraljestvo* s tehnično dovršenostjo in posebnimi učinki, medtem ko *Kraljestvo* z igralsko zasedbo in režijo.

Nadaljevanki bom primerjala predvsem s tehnološkega vidika in nato ugotovitve aplicirala na končne učinke. Za metodo sem si izbrala analizo tekstovnih in vizualnih vsebin iz katerih sem ugotovila kateri tehnološki prijemi so bili uporabljeni in kako učinkujeta različna pristopa.

Z namenom, da bi obravnavani nadaljevanki približala bralcu, bom na kratko predstavila osrednjo zgodbo, ki je v obeh nadaljevankah enaka.

Dogajanje je postavljeno v bolnišnico, v kateri namišljena bolnica sliši v dvigalu jok deklice. Preko celotne nadaljevanke skuša ugotoviti čigav je ta jok in njegov vzrok. V svoje iskanje vključi še del osebja bolnišnice, ki pa ji sprva ne verjame. Najbolj nasprotuje njenemu početju gostujoči zdravnik, ki sovraži vse in meni, da je celotno osebje noro. Pacientka odkrije, da je bolnišnica postavljena na temeljih nekdanje stavbe. V primeru *Kraljestva* na temeljih bolnišnice in v primeru *Bolnišnice Kraljestvo* tovarne, v kateri je jokajoča deklica prestala svoje otroštvo. Skrivnostni dogodki v bolnišnici začnejo vzbujati dvome tudi pri ostalem osebju, kajti pojavi se navidezni rešilni avto in slišijo glasove. V primeru *Kraljestva* tudi fetus zdravnice raste nenormalno hitro in rodi se gigantski otrok, katerega oče je demon. V *Bolnišnici Kraljestvo* pa se

osrednjemu pacientu poleg jokajoče deklice prikazuje tudi bitje, ki spominja na mravlinčarja. Čeprav izgledata zgodbi na prvi pogled zelo podobni, se v določeni meri razlikujeta. Kraj dogajanja je enak, le da se v Lars von Trierjevi različici odvija na Danskem, pri Stephenu Kingu pa v ZDA. King je v nadaljevanke vpeljal svojo izkušnjo avtomobilske nesreče. Eno izmed rdečih niti nadaljevanke predstavljata ponesrečenec in njegova žena, ki je v vsakem delu na robu joka in v gledalcu vzbuja sočustvovanje. King je dodal številne zgodbe, ki z osrednjo nimajo tesne povezave. Te po moji oceni delujejo predvsem kot dopolnilo osrednji zgodbi, ki je odveč. Zato izgleda ta različica veliko manj koherentna. Z vrinjenimi čustvenimi zgodbami spominja na "žajfaste" nadaljevanke.

Na spletni strani *Internet Movie Database* (Splet 2006a) je *Kraljestvo* opredeljeno kot drama, grozljivka, misterij, komedija, medtem ko *Kraljevski bolnišnici* pripisujejo vse navedene oznake z izjemo slednje. Osebnost se s tem strinjam, kajti prav preplet navedenih žanrov kaže na domiselnost, izvirnost in dodelanost Lars von Trierjevega dela. Kot ponazoritev omenimo, da je eden izmed osrednjih likov doktor Stig Helmer, oziroma v ameriški različici Dr. Stegman, v *Kraljestvu* veliko bolj izdelan, medtem ko so v Kingovi različici njegove karakterne značilnosti pretirano poudarjene, tako da ne učinkujejo prepričljivo. Producent Mark Carliner (Gilbert 2004: 1) je na srečanju s televizijskimi kritiki izjavil, da je Stephen King "vzel nekaj kar je bilo v svojem bistvu tako dansko in napravil izrazito ameriško." Poleg tega naj bi po njegovih besedah nadaljevanke predstavljala komentar k ameriškemu zdravstvenemu sistemu, kajti "Steve verjame, da so bolnišnice zelo nevarna mesta." Izjava producenta, po mojem mnenju, le potrjuje banalnost ameriške različice. Ponovno je razvidno dejstvo, ki sem ga omenila pri primerjanju ameriških in danskih filmov, posnetih po pravilih Dogme 95, da kultura odločilno vpliva na končni filmski izdelek.

Za razumevanje Lars von Trierjevega dela bom predstavila tudi način njegovega dela, saj menim, da je v veliki meri pripomogel h končnemu rezultatu.

Leta 1992 je Denmark Radio ponudil Lars von Trierju, da naj posname televizijsko miniserijo. Zaradi pomanjkanja finančnih sredstev za delovanje produkcijske družbe Zentropa Entertainment, ki sta jo na podlagi sodelovanja ustanovila Lars von Trier in Aalbæk Jensen leta 1991, je Lars von Trier ponudbo sprejel. Poleg tega ga je delo za televizijo rešilo pričakovanj, da mora biti končni izdelek velik umetniški dosežek. Predstavljalo mu je svojevrstno razbremenitev ustvarjalnega procesa, osvoboditev od perfekcionizma, deloholičnosti ter spoprijem s krajem, ki mu je predstavljal strah in grozo. Izognil se je utesnjenosti filmske industrije tako na ravni finančnih kot tudi umetniških pričakovanj. Pri snemanju nadaljevanke *Kraljestvo I* ni bilo časa za izpopolnitve, kajti na razpolago so imeli zgolj 15 ur snemanja za 5 ur nadaljevanke. Obstaja tako filmska kot televizijska različica. Snemali so v največji bolnišnici v Kopenhagenu, ki se imenuje Rigethospital (riget v prevodu pomeni kraljestvo). Pri pisanju teksta sta Lars von Trierju pomagala še Niels Vørsel in Tómas Gíslason. Za nadaljevanko je izbral znane danske in švedske večinoma gledališke igralce. Snemanje je potekalo od septembra do decembra 1993. Ker je imel Lars von Trier fobije pred dvigalom, višino (zgornja nadstropja bolnišnice) in pred bolnišnicami, je pogosto spremljal snemanje v drugi sobi preko monitorja in kontaktiral z ostalimi preko prenosnega radijskega sprejemnika (Stevenson 2002: 74-82). Snemanje je potekalo hitreje in veliko bolj intuitivno kot pri njegovih drugih filmih. Nadaljevanka *Kraljestvo* predstavlja začetek eksperimentiranja z bolj odprto in prosto obliko filma (Stevenson 2003: 145-146). Posneta je bila v dveh delih, *Kraljestvo I (Riget I)* so posneli leta 1993 in ga dokončali v naslednjem letu, *Kraljestvo II (Riget II)* pa leta 1997. Prvi del je danske kritike zelo navdušil, medtem ko drugemu delu niso bili tako naklonjeni, kajti zgodba in karakterji naj ne bi bili več tako dobro zgrajeni. V drugem delu je tudi več dogajanja, več zgodb, trikov ter zapletov, vključil je nove osebe, zato je opazna razlika tudi v "ritmu". V prvem delu je pet zgodb, ki se prepletajo, medtem ko v drugem enajst ali dvanajst (Stevenson 2002: 113-114). Oba dela sta med seboj povezana in vsak je sestavljen iz štirih nadaljevanj. V

nasprotju s *Kraljestvom I* so *Kraljestvo II* snemali veliko dlje. Čeprav *Kraljestvo II* predstavlja nadaljevanje prvega dela, se v marsičem tudi razlikuje. Lahko bi rekli, da je drugi del bolj organiziran, kajti brez tega gledalec ne bi mogel slediti begajočim posnetkom in kompleksni vsebini. Za leto 2000 so napovedovali tudi *Kraljestvo III*, ki bi predstavljal zaključni del. Bila naj bi ena sama zaključena epizoda, ki bi trajala 110 minut in povezala skupaj vse odprte konce, vendar se za enkrat snemanja še niso lotili. Kljub temu, da je eden izmed glavnih igralcev, Ernst-Hugo Järegård, že preminil, je Lars von Trier nameraval uporabiti njegove stare posnetke in ga vključiti v podobi duha.

Stephen Kingova različica je nastala zaradi njegove navdušenosti nad nadaljevanke *Kraljestvo*, ki si jo je ogledal leta 1996 med snemanjem televizijske miniserije, priredbe filma *The Shining* (1980). Menil je, da je nadaljevanke izvirna, saj je hkrati grozna in smešna. Leta 1999 je doživel prometno nesrečo, ko ga je povozil tovornjak. Po okrevanju je bil tako presenečen nad dogajanjem v bolnišnici, da je napisal petnajst urni scenarij, čeprav še ni imel pravic za projekt. Televizijska in radijska hiša ABC je bila nemudoma zainteresirana za snemanje nadaljevanke in podjetje Sony kot lastnik pravic za snemanje filma je tudi pristal na ponudbo (Pirece 2004: 1). Julija 2001 je bilo razglašeno, da bo Stephen King kot velik ljubitelj Lars von Trierjeve verzije, napisal nov scenarij, ki mu bo dodal osebna doživetja. Tako naj bi njegova nadaljevanke predstavljala popolnoma novo ameriško različico in ne le nove verzije (*angl. remake*), ki bo pritegnila tako ameriško kot tudi drugo občinstvo. Aalbæk Jensen je celo izjavil, da jim je popolnoma vseeno kaj bo posnel Stephen King, le da bodo dobili plačilo (Stevenson 2002: 116). Nadaljevanke *Bolnišnica Kraljestvo* je bila dokončana leta 2004 in ima 13 delov.

5.1 Primerjava tehničnega vidika nadaljevanke *Kraljestvo z Bolnišnico Kraljestvo*

Pri ustvarjanju *Kraljestva II* so uporabili več novih tehnologije kot pri snemanju prvega dela. Predvsem pri procesu montiranja, pri katerem so uporabili računalnik, kajti uporabljeno je veliko veliko posebnih učinkov. Zato se bom pri primerjavi osredotočila predvsem na prvi del, ki bolj ponazarja dva popolnoma različna pristopa. Poleg tega je bil drugi del slabše ocenjen (na primer na internetni strani *Internet Movie Database* in druge kritike) s čimer se strinjam. Že ta primer odslkava, da uporaba tehnologije ne doprinese vedno h kvaliteti.

Obe nadaljevanki sta posneti na 35 mm film, vendar se že na prvi pogled razlikujeta. Celotno nadaljevanko *Kraljestvo* so sprva posneli na 16 mm film, nato so film prenesli na video in ga zmontirali, zmontirani video pa so zopet presneli na 35 mm film. Format 35 mm ali standardni filmski format je najstarejši in obenem najbolj razširjen v profesionalni kinematografiji, medtem ko format 16 mm uporabljajo predvsem za dokumentarne in televizijske posnetke (Kavčič in Vrdlovec 1999: 219-220). S prvotnim snemanjem na 16 mm film so pridobil večjo zrnatost in "izpranost" slike, ki učinkuje na gledalca bolj realistično. Na drugi strani pa je podjetje Sony picture želelo posneti nadaljevanko *Bolnišnica Kraljestvo* na HD (*angl. high definition*) video, ki naj bi zagotavljal boljšo kvaliteto. Vendar se režiser Craig R. Baxley, ki je v svoji karieri posnel predvsem televizijske filme in televizijske nadaljevanke, z njihovo odločitvijo ni strinjal, saj je menil, da bi bil 35 mm film učinkovitejši. To je pomenilo povečanje stroškov snemanja in Stephen King, ki je bil enakega mnenja, je dodatne stroške plačal sam. Poleg tega je vložil denar tudi, da bi se izognili studiskemu rezanju zaradi pomanjkanja sredstev, ter za večjo reklamiranost nadaljevanke (Varnadore 2004).

Z namenom, da bi dosegel bolj realistično dogajanje, se je Lars von Trier odločil za snemanje zvoka na samem prizorišču. Zato so igralci nosili mikrofone

pod oblekami in v laseh. Zvok in slika sta bila prenesena v nadzorno sobo kjer ju je lahko režiser spremljal (Stevenson 2002: 76-84). Vendar pa so se temu načinu odrekli v *Kraljestvu II* pri snemanju glasu gigantskega dojenčka in demona. Čeprav obe vlogi igra isti igralec, so mu dodali glas, tako da so sliko in glas združili v procesu montiranja. Zaradi težavnosti natančnega usklajevanja slike in zvoka, saj se mora premikanje ustnic ujeti s posnetim glasom, je v dialogih kamera večinoma usmerjena v sogovorca.

S stalnim premikanjem kamere so dosegli bolj realističen vtis. Za snemanje dolgih kadrov, ki so morali biti statični, so uporabljali statično kamero (*angl. fixed camera*) in *steadicam*. *Steadicam* je nosilec kamere, ki si ga snemalec pritrudi, in je opremljen s stabilizatorjem za preprečevanje tresljajev med snemanjem (Kavčič in Vrdlovec 1999: 586). Statična kamera je bila uporabljena tudi za posebne učinke pri katerih je moral film dvakrat teči skozi kamero. Prizori, ki vsebujejo dialoge, pa so bili posneti z ročno kamero (*angl. handheld camera*), zaradi katere je slika tresoča. Poleg filmskega snemalca sta bila prisotna še asistent in snemalec zvoka. Isto sceno so ponavadi posneli štirikrat ali petkrat brez prekinitev, pri tem so bili igralci v večini primerov prepuščeni lastni improvizaciji. Večinoma so jih snemali iz vseh štirih kotov sobe. Da ne bi bilo vidnih kablov, je moral biti snemalec zelo iznajdljiv. Pri nekaterih posnetkih se je snemalec zavrtel tudi za 360 stopinj in tedaj sta se morala asistent in snemalec zvoka plaziti po tleh. Režiser mu je dal zgolj napotke, da naj snema tisto kar se mu zdi najučinkovitejše. Snemalec ni poznal niti položaja igralcev, saj so bili ti prepuščeni lastni presoji (Stevenson 2002: 76-84). Za igralce je bila to težka preizkušnja, kot na primer za Ernesta-Hugo Järegårda, ki je sredi stavka umolknil, ker se je kamera odmaknila, saj je bil vajen, da je kamera stalno usmerjena nanj (Björkman 2003: 156). Drugačen pristop je razviden tudi v nenavadnih kotih snemanja. Kamera včasih prikazuje dogajanje še predno se scena zares začne ali postoji dlje kot bi pričakovali.

Pri snemanju nadaljevanke *Kraljestvo* so tudi pogosto prekršili pravilo 180 stopinj, ki zapoveduje, da kamera ne sme prekoračiti linije. To pomeni, da ko je gledalec uveden v prostor, v katerem je oseba A na levi in oseba B na desni, se kamera ne sme okrog njiju zavrteti za več kot 180 stopinj. To bi namreč gledalca zmotilo, saj bi se oseba A pojavila na desni in B na levi. Predvsem velja to pravilo pri dialogih. Nadaljevanka *Kraljestvo* pa pravilo krši prav pri snemanju številnih dialogov. To dokazuje, da gledalec loči pripovedni in vizualni stil. Ker je situacija tako predvidljiva, gledalca preobrat iz ene strani na drugo ne zmoti, kajti vedno bo skušal vsebino in videz povezati v koherentno celoto (Højbjerg 1997). Lars von Trier je prekršil splošno veljavno zapoved in s tem dokazal, da v primeru, ko pripovedna linija ni presekana, lahko montažerji poljubno preskakujejo v času in prostoru.

Barve nadaljevanke so v rjavkasto rdečih odtenkih. Izgleda kot da bi bil uporabljen sepija efekt, vendar menim, da je to zgolj posledica odsotnosti dodatne osvetlitve. Pri snemanju nadaljevanke so namreč uporabljali zgolj dnevno svetlobo. S tem jim je uspelo doseči, da posnetki izgledajo veliko bolj realistično. Deloma so s tem pridobili tudi videz dokumentarnega filma, kajti izgubili so kontraste in barve niso več tako izrazite. Z izjemo posnetkov dogajanja v operacijskih dvoranh in še nekaterih, je nasičenost barv šibka. Spreminjanje barv gledalca ne zmoti, kajti prehodi niso zelo očitni, vendar pa osebno ne morem razbrati povezave med spreminjanjem barv in dogajanjem. V drugem delu, v katerem je uporabljenih več efektov, se pojavijo tudi črno-zeleni posnetki, ki prikazujejo demonov pogled. Poleg barve so uporabljeni tudi dodatni efekti, ki so jih dodali grafični oblikovalci v procesu presnemavanja, zato da gledalec lažje razume dogajanje. V nadaljevanki *Bolnišnica Kraljestvo* pa barvna sprememba nakazuje prostor med življenjem in smrtjo. Slednji je prikazan v veliko bolj temačnem prostoru, namreč izvor svetlobe predstavlja zgolj razpoke v prostoru.

S tem so dosegli izgubo kontrastov in predvsem sive odtenke, zato je tudi celoten občutek bolj temačen.

V navedenih prijemih Larsa von Trierja že lahko vidimo zametke manifesta Dogma 95. Ročna kamera, uporaba dnevne svetlobe, snemanje zvoka na samem prizorišču so osrednje zapovedi Dogme 95 (Stevenson 2003: 63). Čeprav Lars von Trier že v nadaljevanke *Kraljestvo* začrta glavne ideje, ki jih nato povzame v "Zaobljubi nedolžnosti", lahko govorimo tudi o kršitvi le-teh, kajti vsi prizori niso posneti z ročno kamero, uporabil je posebne učinke, očiten je režiserjev podpis, celotna nadaljevanka ni bila posneta na kraju dogajanja, upodobil je duhove, predvsem pa so bili prizori obdelani v fazi montiranja (kot na primer urejanje in filtriranje barv in prenos iz 16 mm filma na video).

Medtem ko Lars von Trier skuša z najrazličnejšimi pristopi gledalca prepričati v realnost dogajanja, to ni razvidno pri različici Stephena Kinga. Predvsem je Lars von Trier želel realnost doseči na popolnoma drugačen način kot Stephen King. Slednji se je zavzemal za čimbolj dodelane like in celotni izgled. *Bolnišnica Kraljestvo* predstavlja predvsem velik dosežek računalniške animacije. Osrednja tri podjetja, ki so ustvarile vizualne učinke so: Atmosphere Visual Effects, Rainmaker Digital Picture, ki je sodelovalo tudi pri filmih *Elektra* (*Elektra*, 2005), *Zvezdna vrata: Atlantida* (*Stargate: Atlantis*, 2004), *Jaz robot* (*I Robot*, 2004), *Garfield* (*Garfield*, 2004) in še drugimi (navedla sem zgolj tiste, ki so tudi pri nas doživeli večjo pozornost in so bili predvajani v tem desetletju), ter podjetje Spin West VFX, ki je z Rainmaker Digital Picture že sodelovalo pri filmu *Zvezdna vrata: Atlantis*. Z naštetim želim ponazoriti, da so bila pri nastanku nadaljevanke vključena podjetja, ki so uspešno sodelovala pri velikih filmskih uspešnicah. Le-to je tudi eden izmed razlogov, da se stroški nadaljevanke veliko višji od *Kraljestva* (Splet 2006a).

Podjetje Digital Kitchen je dokončalo glavno naslovno špico in digitalne grafike *Bolnišnice Kraljestvo*. Uporabili so delo fotografa Jerrya Uelsmanna in

ustvarili lep in počasen začetek, ki predstavi serijo diorama podob. Skupaj so postavljene tako, da ustvarijo temno, napovedujoče in privlačno vzdušje, ki se ujema z mističnim in mračnim tonom nadaljevanke (Makal 2004). Uvodni špici obeh nadaljevanek sta si na nek način podobni. V obeh primerih sta sestavljeni iz dveh delov, medtem ko prvi skuša prikazati preteklost, se drugi del, v katerem predstavita zasedbo, bistveno razlikuje. V prvih dveh delih niso uporabljeni računalniško generirani učinki, oba zgolj vpeljujeta gledalca v mračno vzdušje preteklosti, ki je vplivalo na sedanjo dogajanje v bolnišnici. V drugem delu uvodne špice nadaljevanke *Kraljestvo I* so prikazani izseki prejšnjih delov (nekateri v filmskem negativu), medtem ko so v *Bolnišnici Kraljestvo* prikazane podobe, ki niso v skladu z aktualnim dogajanjem, temveč so izrazito estetizirane in privlačne za gledalce. S tem ne želim ocenjevati obeh uvodnih špic, temveč zgolj prikazati razlike. Uvodna špica *Kraljestva* želi gledalca vpeljati v dogajanje, med tem ko uvodna špica *Bolnišnice Kraljestvo* poskuša pritegniti pozornost. Poleg drugih podobnostih se v obeh različicah pojavi podoba roke, ki prodre skozi zemljo. Ta podoba učinkuje zelo močno že v *Kraljestvu*, saj po mojem mnenju nadomešča človeški krik, in zato ne preseneča, da se isti motiv pojavi tudi v Kingovi različici.

Ustvarjalci nadaljevanke *Bolnišnica Kraljestvo* so dobili nominacije za nagrado Emmy na podlagi uporabe *LightWave 3D*® kot osrednjega računalniškega orodja za vizualne učinke (Baker 2004). *LightWave 3D*® so uporabljali za generiranje optične maske (*angl. matte painting*) in razširjanje postavitve (*angl. set extension*) (NewTek 2005). Ker so za snemanje *Bolnišnice Kraljestvo* uporabljali premikajoče kamere, je skoraj vsak posnetek zahteval računalniško sledenje pogleda kamere v treh dimenzijah, zato da so lahko v posnetke kasneje vključili računalniško generirane like. Velik dosežek nadaljevanke *Bolnišnica Kraljestvo* predstavlja že sam lik *Antbuisa*, ki je mešanica mravljinčarja in pošasti. Generiran je popolnoma računalniško in se pojavi v vseh delih. Je eden izmed karakterjev, ki se gledalcu zelo priljubi, in zaradi svoje izjemne pojave postane

najprivlačnejši lik. V prvem delu reši ponesrečenca v avtomobilski nesreči in se kasneje prikazuje skupaj z jokajočo deklico ljudem, ki mejijo med smrtjo in življenjem. Narejen je zelo realistično, vendar njegova vloga za samo zgodbo ni bistvenega pomena. Predvsem služi kot element, ki naj bi pritegnil dodatno pozornost občinstva. Ima tudi moralno vlogo, kajti tistim, ki so živeli pošteno življenje pomaga, medtem ko se drugim prikazuje kot pošast. Poleg *Antbuisa* je v enem izmed delov prikazan stadion iz različnih zornih kotov, ki je tudi v celoti računalniško generiran (NewTek 2005). V sedmem delu so oblikovalci postprodukcijske družbe SPIN preizkusili dva nova efekta, *Discreet flame*® in *inferno*®, da bi ustvarili najkompleksnejše posnetke. Glava "brezglavega Franka" je bila digitalno odstranjena v postprodukciji in nadomeščena z računalniško izdelanim vratnim štrcljem. Izdelali so krvavo strukturo in 3D model vratnega štrclja ter ju prenesli v Discreetov inferno sistem za sledenje in animacijo. Z novimi efekti so lahko uspešno uskladili osvetlitev štrclja z okolico in uskladitev barv (Autodesk 2004). Poleg navedenih posebnih učinkov pa so v nadaljevanke uporabljali tudi številne preprostejše trike.

Nasprotno pa v nadaljevanke *Kraljestvo* ne moremo govoriti o množici posebnih učinkov. Le-ti so elegantni, vendar preprosti. Uporabljena sta predvsem dva prijema skokoviti rez (*angl. jumping cut*) in dvojna ekspozicija (*angl. double exposure*). Dvojna ekspozicija je posebni učinek, ki je dosežen z dvakratno osvetlitvijo filmskega traku. Obstajata dva načina: ali na istem delu filma vsaj dvakrat eksponirajo iste kadre, ki se pri projekciji prekrivajo, ali pa na izbranem odseku traku osvetlijo en prizor, na preostalem, ki je bil mehansko ali optično zastrt, pa drugega. Prekrivajoča se prizora v istem kadru imata dramatično funkcijo sozvočnosti dveh ravni realnosti. Tovrstne učinke so uporabljali že v nemem filmu za upodobitev mentalnih stanj, za podvojitve osebe ali predmeta v nevidnega dvojnika in za vizualizacijo nevidnega (Kavčič in Vrdlovec 1999: 161). Dvojno ekspozicijo je Lars von Trier, ki si je že dolgo pred tem želel posneti zgodbo

prikazni, uporabil za prikazovanje duhov ter senc. Poleg tega mu je bila dvojna ekspozicija všeč, kajti ni potreboval nobenih drugih učinkov, ampak zgolj trike, ki se odvijajo prav pred kamero (Björkman 2003: 147). Skokoviti rez med kadri pa je montažni postopek pri katerem izrežejo del posnetka. Postopek so prvič uporabili v tridesetih letih, zelo priljubljen pa je bil pri avtorjih novega vala v petdesetih. Danes ga uporabljajo za krajšanje statičnega dogajanja in povečanje dinamike filmske pripovedi (Kavčič in Vrdlovec 1999: 293-294). S tem prijemom so hoteli prikazati bolj dinamična psihološka stanja, saj se razpoloženja hitro spreminjajo, kot na primer jok se nemudoma spremeni v smeh. Neprestano se menjajo tudi žanri, kajti prepletajo se drama, komedija in grozljivka. S skokovitim rezom naj bi tudi pospešili dogajanje in pritegnili pozornost. Poleg tega so s tem dosegli, da si pri majhnih časovnih preskokih gledalec sam ustvari lastno predstavo o dogajanju in s tem poveča napetost zgodbe. V prizorih, ki prikazujejo duhove in so že dovolj grozljivi, rezov niso uporabljali, kajti to bi lahko zmanjšalo grozljivost posnetka. S pojavom duhov se podoba umiri in časovna linija ni prekinjena. Poleg navedenih posebnih učinkov je Lars von Trier uporabil še nekaj manjših kot na primer barvanje pasjih oči, pa umetna glava in telo gigantskega otroka iz umetnih mas. Kot pravi urednica Molly Stensgård v prilogi DVD-ja (von Trier 1997) so za prikazovanje demona, ki mu rastejo rogovi uporabili gumijaste rogove in gumijasto žogo ter v fazi montiranja združili s posnetki njegove glave. Posnetki operacijskih postopkov so resnični, zgolj v enem primeru so za prikazovanje uporabili kravje organe (von Trier 1997). Pri tem moram poudariti, da so tudi v nadaljevanke *Bolnišnica Kraljestvo* operacijski posegi zelo realistično prikazani, kajti pri pisanju je Stephenu Kingu pomagal tudi Richard Dooling, ki ima medicinsko izobrazbo.

Medtem ko so za prikazovanje duhov v *Kraljestvu* uporabili efekt dvojne ekspozicije, pa presenetljivo v *Bolnišnici Kraljestvo* večinoma niso uporabili nobenih posebnih učinkov. Duhovi izgledajo tako kot živi ljudje, le da so oblečeni v starinske obleke in bolj bledolični, zgolj v nekaterih posnetkih so obsijani s

sijem ali pa so transparentni. V Kingovi različici se posebni učinki ne nanašajo toliko na vsebino kot na izgled, zgolj v primeru lika *Antbuisa*, ki brez uporabe računalniške grafike ne bi obstajal. Vendar tudi ta lik, kot rečeno, nima bistvene vsebinske vloge.

Zvočni zapis *Bolnišnice Kraljestvo* kot tudi *Kraljestva I* je v obliki Dolby Digital 5.1, ki je predvsem zelo učinkovit za prikazovanje potresov, šepetanja in krikov. Zvok v *Kraljestvu II* pa je v obliki Dolby Digital 4.0, kar pomeni, da ima le štiri kanale in ne pet plus dodatnega za efekte, torej je v drugem delu manj pozornosti namenjene zvočnim učinkom.

V nadaljevanke *Bolnišnica Kraljestvo* so razmerja med širino in višino projicirane slike 16:9 oziroma 1.78:1. Anamorfično široko platno še bolj poudari črnino in ustvarja mračno razpoloženje, medtem ko je v nadaljevanke *Kraljestvo* razmerje 4:3 oz. 1.33:1 (Varnadore 2004). Razmerje 4:3 uporablja tradicionalna televizija, medtem ko je razmerje 16:9 namenjen HDTV (*high definition television*). Televizija od svojega začetka uporablja format 4:3, saj je enak akademjskemu in so zato lahko filme namenjene kinodvoranam predvajali tudi na televiziji. Ko pa je obiskovanje kinematografov upadlo, so v Hollywoodu predstavili široka platna drugačnih dimenzij, ki naj bi omogočila boljše doživljanje (Powell 2004).

Poleg tehničnih in vsebinskih razlik pa je treba opozoriti tudi na različnost produkcijske družbe obeh nadaljevanek. Ta podatek je pomemben za razlikovanje namembnosti obeh nadaljevanek. Produkcijske družbe *Kraljestva* so: Coproduction Office, Danmarks Radio, Greco, MEDIA Programme of the European Union, Nederlandse Omroepstichting, Nordisk Film- & TV-Fond, Sveriges Television, TV Collaboration Fund, Westdeutscher Rundfunk, Zentropa Entertainments in Arte ter *Kraljestva II*: Danmarks Radio, Det Danske Filminstitut, La Sept-Arte, Liberator Productions, Norsk Rikskringkasting, Radiotelevisione Italiana, Sveriges Television, Zentropa Entertainments. Nadaljevanke *Bolnišnica kraljestvo*

pa financira: Touchstone Television, Mark Carliner Productions Inc., Sony Pictures, Television, American Broadcasting Company. Glede na to, da so produkcijska podjetja slednje nadaljevanke velike konglomeratne družbe, lahko sklepamo, da je bila namenjena čim širši publiki. Glavne produkcijske družbe *Kraljestva* pa so večinoma državna oziroma manjša podjetja, zato je tudi bilo na razpolago veliko manj finančnih sredstev. V *Kraljestvo I* (4 nadaljevanja) so vložili 86.133 ameriških dolarjev, medtem ko v *Bolnišnico Kraljestvo* (13 nadaljevanj) 37.500.000 (Splet 2006a). Razlika ne preseneča glede na velikost korporacij, ki so financirale *Bolnišnico Kraljestvo*. To dejstvo še bolj podkrepi tezo, da je ameriška produkcija vložila veliko denarja v tehnologijo kot zagotovilo uspeha. Bistveno cenejša danska različica, ki so jo financirala manjša podjetja, je Lars von Trierju omogočila zelo svoboden pristop k snemanju.

Presenetljivo je tudi, da je na spletni strani Internet Movie Database (Splet 2006a), na kateri gledalci ocenjujejo filme, prejela nadaljevanka *Kraljestvo* višje ocene kot *Bolnišnica Kraljestvo*. Čeprav bi pričakovali drugačen rezultat glede na to, da je stran ameriškega porekla. Podoben rezultat lahko zasledimo tudi na Amazonovi prodajni spletni strani (Splet 2006b). Ker ocene glede vira niso strokovno relevantne, rezultat še bolj preseneča. Na spletni strani Internet Movie Database so razvidne tudi razlike med *Kraljestvo I* in *Kraljestvom II*. Razlika je v skladu z mojimi pričakovanji, kajti *Kraljestvo I* ima skupno oceno 8,8, medtem ko *Kraljestvo II* 8,2. Vendar pa je najmanj glasov v vseh primerih oddalo ameriško občinstvo. V primeru *Kraljestva I* je ocenjevalo le 310 Američanov od 2733 glasovalcev, *Kraljestvo II* 126 od 1431 in *Bolnišnico Kraljestvo* 211 od 631. Le v primeru Kingove nadaljevanke so tako ameriški kot ostali glasovalci ocenili z enako oceno in sicer 6,5 (najvišja ocena je 10). Prvi del Lars von Trierjevih nadaljevanek so ameriški gledalci ocenili z oceno 8,4, medtem ko ostali z 8,9. Razlika je tudi pri drugem delu, ki so ga ameriški gledalci ocenili z 7,8, medtem ko ostali z 8,2. Na spletni strani Amazona pa so ocenjevali zgolj

Kraljestvo I in *Bolnišnico Kraljestvo*. Ta je dobila oceno 3,5 (najvišja je ocena 5), medtem ko *Kraljestvo I* 4,5. Čeprav razlike niso ekstremne, pa kljub vsemu dokazujejo naklonjenost občinstva Lars von Trierjevi različici. Sicer se v tem primeru pojavi vprašanje filmskih interesov občinstva, vendar se v tem delu ne bomo posvetili tem vprašanjem. Rezultati presenečajo v toliko, ker ne glede na izrazito komercialni značaj ameriške verzije, ocenjuje *Kraljestvo* z višjo oceno kot *Bolnišnico Kraljestvo*.

5.2 Sklep

Različni tehnični pristopi niso prispevali le k drugačnemu videzu nadaljevanke, temveč so tudi preusmerili pozornost gledalca na druge vidike. Medtem, ko so v *Kraljestvu* zelo precizno izdelani karakterji, ki predstavljajo osrčje zgodbe, se v *Bolnišnici Kraljestvo* pozornost preusmeri na videz. Osrednji karakterji izgubijo svoj pomen, kljub temu, da naj bi pri oblikovanju človeških značajev pomagal prav Lars von Trier. V nasprotju z že navedeno izjavo Aalbæka Jensena, da jim je povsem vseeno za Kingovo verzijo, izvršni producent Mark Carliner v prilogi DVD-ja (King 2004), pogosto poudari, da je bil Lars von Trier navdušen nad njihovo idejo, ter da je velik oboževalec Stephen Kinga. Zato menim, da njegov delež v Kingovi nadaljevanki ni tako zelo velik kot poudarja Mark Carliner. V *Bolnišnici Kraljestvo* se prepleta več zgodb, ki se med seboj ne povezujejo, kljub temu pa so nekateri dialogi vzeti iz prvotne nadaljevanke. Tudi imena igralcev so večinoma zgolj amerikanizirana (tako namesto Sigird Druse nastopa Sally Druse). V prvi del je Stephen King vključil celo svojo življenjsko izkušnjo prometne nesreče. Nadaljevanki naj bi dodala čustven pridih, ki pa je tematsko neustrezen. Osebe so pretirano karakterizirane, kar gledalca odvrne. Uporablja več živali, kot na primer črno vrano, žival, ki spominja na mravlinčarja, mravlje, in drakule, ki naj bi na gledalca vplivale strašljivo, vendar to veliko prepričljiveje uspe Lars von Trierju, ki v zgodbo poleg duhov, demona in gigantskega dojenčka,

ne uvede še drugih bitij, temveč skuša grozljivost doseči z realističnim izgledom in dodelanimi liki. Izgled nadaljevanke *Kraljestvo* (v nasprotju z *Bolnišnico Kraljestvo*) ne temelji na fascinaciji občinstva s posebnimi učinki, temveč na uporabi enostavnih trikov in "izpranim" izgledom, ki daje učinek dokumentarnega posnetka, kajti gledalcu zmanjša možnost dvoma v resničnost. Vsebina obeh nadaljevanek je izrazito nerealna. *Kraljestvo II* še toliko bolj kot *Kraljestvo I*, saj v drugem delu nastopi tudi demon in gigantski otrok. V nasprotju s *Kraljestvom* pa sta vsebina in videz *Bolnišnice Kraljestvo* povsem neresnična. Omenjena razlika ni zgolj posledica dejstev, da je v *Bolnišnici Kraljestvo* uporabljenih veliko več posebnih učinkov ter večje število nerealnih zgodb, ki se med seboj prepletajo, temveč se tudi realni in nerealni svet neprestano prepletata. V nadaljevanke *Kraljestvo* lahko ločimo realni svet in svet duhov. V Kingovi različici pa se pojavi tudi svet, ki meji med dejanskim svetom in onostranstvom in je hkrati tudi del stare bolnišnice. Poleg tega se v določenih delih osebje bolnišnice vede nekonvencionalno, zato gledalec podvomi v resničnost dogajanja. Posnetki operacij, ki celotni nadaljevanke *Kraljestvo* dajejo realistični izgled, pa v primeru *Kraljevske Bolnišnice* gledalca zdrami iz realnega sveta nerealno premikanje pacienta. V obeh primerih pa h grozljivosti še toliko bolj pripomore glasba, ki gledalca neprestano "drži" v pripravljenosti.

Poglavje 6

Zaključek

Diplomsko delo ponazarja, da kadar govorimo o vlogi, vplivu in pomenu tehnologije v umetnosti, oziroma v izbranem primeru v filmu, moramo sprva določiti za katere tehnologije pravzaprav gre. Tehnologija prodira v našo družbo na številnih ravneh. V primeru filma lahko v grobem ločimo vsebinsko in tehnično raven. V prvo področje bi uvrstila predvsem računalniško generirane posebne učinke, ki omogočajo realistično prikazovanje nerealnih bitij in dogodkov. V drugo področje pa umeščam vse tehnične izume, ki naj bi bi gledalcu omogočili lažje vživljanje v filmsko pripoved, in tiste, ki so skušali poenostaviti in poceniti nastajanje filma. Obema je skupen cilj, da želita doseči čim večjo identifikacijo gledalca z igranimi junaki in mu nuditi čim večji filmski užitek. V tretjem poglavju predstavljam predvsem drugi vidik, kajti prav v obdobju Novega Hollywooda so začeli vlagati veliko finančnih sredstev v razvoj tehnologije. Obiskanost kinematografov je upadala, zato so želeli s tehničnimi posodobitvami privabiti občinstvo. Predvsem jim je to uspelo z vpeljavo širokih platen in vključevanjem dvoran v nakupovalne centre. Slednje pa je pripeljalo do spremenjene vloge filma, saj je namenjen najširšemu občinstvu (npr. celotnim družinam, ne glede na starost). V takšne filme so vključili posebne učinke in tako iz filma kot umetnosti ustvarili film zabave, ki je postal posebna oblika preživljanja prostega časa. Na vsebinski ravni si filmska industrija želi zagotoviti uspeh s čim pogostejšo vpeljavo

posebnih učinkov, kajti namen filma je predvsem šokirati občinstvo, saj vsebina ni več prvotnega pomena.

Kljub temu, da filmska industrija vlaga veliko denarja v tehnološki razvoj, ta ne prinaša zagotovila za uspeh. V letu 2005 so v svetu zaznali drastičen padec občinstva. V ZDA so opazili največji upad v zadnjih dvajsetih letih. Leta 2005 je bilo prodanih 1,41 milijarde vstopnic, medtem ko so leta 2002 prodali 1,58 milijarde vstopnic. V Evropi je padec še strmejši. V nasprotju ZDA kjer se je obisk zmanjšal za 7%, se je na primer v Nemčiji za 21% in na Poljskem celo za 30% (Delo Stik Teleraz v Košir 2006: 6). Glavna vzroka naj bi bila spremenjene življenske navade in piratstvo. Nedvomno je eden izmed vzrokov tudi pojav DVD, ki je izboljšal kakovost ogleda filmov doma v primerjavi z videorekorderji, ter dejstvo da so videodistributerji izdajo DVD-ja pomaknili bližje premiernemu predstavljanju v kinodvoranah. V ZDA celo razmišljajo o hkratni izdaji DVD-ja in kinopremieri. Izgleda, da vložena sredstva v tehnološki razvoj niso zadostni razlog za povečanje občinstva, zato so se začeli posluževati drugačnih prijemov. Tako so na primer ob premieri filma Gospodar prstanov (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001) pripravili hobitsko gostijo.

Podjetje Kolosej kinematografi se tega še ni domislilo, vendar je začelo z akcijo: "Torek je dan za kino", ki reklamira, da je tedaj vstopnica cenejša. Poleg tega pa naj bi v prihodnosti več denarja namenilo močnejšim marketinškim akcijam potencialnih hitov, marca 2006 pa naj bi odprlo tudi nov 3D kino. Na ta način naj bi preprečilo današnji trend padanja občinstva, kajti v Sloveniji je ogled v enem letu upadel za 18% (Delo Stik Teleraz v Košir 2006: 6). Samo Rugelj (Košir 2006: 6) meni, da glede na lanski upad občinstva še ne moremo sklepati na splošni trend, kajti osrednji dejavniki naj bi bili tudi slabša sezona ameriških, evropskih in slovenskih filmov. Po drugi strani pa je programski vodja Kinokluba Vič, Miro Polanko (Košir 2006: 6), opazil porast občinstva, ki pa ga načrtujejo tudi v letu 2007 z nakupom HD projektorja, ki omogoča cenejši odkup filmov in zatorej večjo

izbiro. Pri tem pa je potrebno upoštevati, da je obisk kina Vič z odprtjem Koloseja zelo upadel, tako da porast še ne pomeni velikega števila obiskovalcev. Tudi pri nas se filmski distributerji prizadevajo za omejitev piratstva na internetu, vendar uspehi niso zagotovljeni, kajti večina strežnikov ni stacioniranih v Sloveniji. Najpogostejša razloga slovenskega občinstva za ogled filma pred televizijo sta, da je doma bolj udobno, ter da te pri ogledu filma doma nihče ne moti (Košir 2006: 6). Oba razloga odražata spremembe v družbi. Prvi se nanaša na potrebo človeka po izolaciji in drugi na upad kulture ljudi, kajti številni obiskovalci kinodvoran med predstavami govorijo po telefonu, se prehranjujejo ali pa komentirajo film s svojim sosedom. Pri obojem pa tehnološke novosti ne pomagajo.

Celoten tehnološki razvoj je privedel do tega, da vsak lahko posname svoj film. Pri tem ima veliko vlogo digitalna tehnologija. Kot odgovor na vse tehnične izume, ki niso z ničemer pripomogli k dvigu kvalitete filma, so se pojavila različna gibanja, kot na primer Dogma 95, ki želijo prikazati, da tehnologija še ne predstavlja zagotovila za kakovost. Dogma 95 skuša to prikazati na vsebinski in tehnični ravni. Njeni predstavniki so dokazali, da lahko posnamejo filme z najosnovnejšo filmsko tehnologijo, ki so privlačni za občinstvo ne le domače, temveč tudi svetovno. Vendar se kljub strogosti svojih načel, niso odpovedali digitalni kameri kot proizvodu današnjega časa. Zato ne moremo govoriti o Dogmi 95 kot radikalnemu zanikanju sodobne tehnologije.

Z primerjavo nadaljevank *Kraljestvo z Bolnišnico* *Kraljestvo* sem želela ponazoriti, da uporaba tehnologije vedno ne zagotavlja kvalitete niti večje gledanosti filma (glede na nominacije, nagrade in ocene lahko ugotovimo, da je v vseh pogledih *Kraljestvo* uspešnejša). Zato lahko rečemo, da je Lars von Trierju uspelo ustvariti prepričlivejšo delo kot Craigu R. Baxleyu in Stephenu Kingu, kljub temu da ni uporabljal posebnih učinkov. Čeprav so v Kingovi nadaljevanki posebni učinki zelo domiselni in inovativni, ne zagotavljajo kvaliteto in prepričljivost. Primer filma le potrjuje spoznanje, ki velja v umetnosti in

kulturi, da uporabljena tehnologija ni v neposredni povezavi s prepričljivostjo in kvaliteto umetniškega dela.

Literatura

Adams, Ernest (2001): Dogma 2001: A challenge to Game Designers.
http://www.gamasutra.com/php-bin/login.php3?from=/features/20010202/adams_01.htm (20.10.2005).

Adams, Ernest (2002): Technology inspires creativity: Indie Game Jam Inverts Dogma 2001! http://www.gamasutra.com/features20020531/adams_01.htm (20.10.2005).

Alastuey, Bericat Edvardo (2002): Fragmentos de la realidad social postmoderna.
<http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/A200202.pdf> (13.2.2006).

Allen, Michael (2003): Talking about revolution: the blockbuster as industrial advertisement. V Julian Stringer (ur.): *Movie Blockbusters*, 101–113. London, New York: Routledge.

Armitage, John (2001): *Virilo live: Selected Interviews*. Armitage, John (ur.). London: SAGE Publication.

Arnheim, Rudolf (2001): *Film kot umetnost*. Ljubljana: Krtina.

Autodesk (2004): Disreet's inferno and flame Visual Effects System Used to Create Headless Horror in Stephen King's Kingdom Hospital Miniseries.
<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/item?siteID=123112&id=4415228&linkID=1977925> (23.10.2005).

-
- Baker, Chuck (2004): Newtek Congratulates 2004 Emmy® Visual Effects Nominees! <http://www.newtek.com/news/releases/08-10-04a.html> (23.10.2005).
- Baker, Robin (1994): Computer Technology and Special Effects in Contemporary Cinema. V Philip Hayward in Tana Wollen (ur.): *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 31–45. London: British Film Institute.
- Bardini, Thierry (2004): A Utopia Realized: Cyber For All. www.ctheory.net/articles.aspx?id=433 (10.2.2006).
- Baudrillard, Jean (1999): *Simulaker in simulacija: Popoln Zločin*. Ljubljana: Šou, Študentska založba.
- Beckmann, John (1998): The virtual dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture. V John Beckmann (ur.): *Merge invisible layers*, 1–17. New York: Princeton architectural press.
- Björkman, Stig (2003): *Trier on von Trier*. Björkman, Stig (ur.). London: Faber and Faber Limited.
- Buckland, Warren (2003): The role of auter in the age of blockbuster: Steven Spielberg and Dream Works. V Julian Stringer (ur.): *Movie Blockbusters*, 84–98. London, New York: Routledge.
- Degli-Esposti, Cristin (1998): Postmodernism in the cinema. V Cristin Degli-Esposti (ur.): *Postmodernism(s)*, 3–18. New York, Oxford: Berghan Books.
- Dirks, Tim (2005a): Film hisory of the 1970s. <http://www.filmsite.org/70sintro.html> (4.10.2005).
- Dirks, Tim (2005b): Film hisory of the 1990s. <http://www.filmsite.org/90sintro.html> (4.10.2005).

-
- Dirks, Tim (2005c): Film history of the 1980s.
<http://www.filmsite.org/80sintro.html> (4.10.2005).
- Dudley, Andrew (1993): Film theory goes to the movies. V Jim Collins, Hilary Radner in Ava Preacher Collin (ur.): *The Unauthorized Auteur Today*, 77–8. London: Routledge.
- Emeršič-Mali, Živa in Simon Popek (1998): Cannes '98. *Ekran*, 35(5,6), 4–17.
- Featherstone, Mike (1998): Mestne kulture in postmoderni življenjski stili. V Andrej A. Lukšič (ur.): *Potrošnja: Zasebne prakse, javni učinki*, XXVI, 189–207. Ljubljana: Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo.
- Flusser, Wilém (2000): *Digitalni videz*. Ljubljana: Šou.
- Gane, Mike (1993): *Baudrillard Live: Selected Interviews*. London, New York: Routledge.
- Gilbert, Mathew (2004): King delivers health-care scares.
http://www.boston.com/news/globe/living/articles/2004/01/17/king_delivers_health_care_scares (27.1.2006).
- Gomery, Douglas (2003): The Hollywood blockbuster: industrial analysis and practise. V Julia Stringer (ur.): *Movie Blockbusters*, 72–83. London, New York: Routledge.
- Gomery, Douglas in Robert C. Allen (1999): Predmet raziskovanja filmske zgodovine. V Simon Popek in Andrej Šprah (ur.): *Kako pisati zgodovino filma oziroma zgodovino umetnosti: mednarodni kolokvij filmske teorije in kritike*, 25–40. Ljubljana: Slovenska kinoteka, Ekran.
- Goodridge, Mike (2002): Lars von Trier. V *Directing*, 54–63. Crans-Pres-Céligny, Hove: RotoVision.

-
- Groys, Boris (2002): *Teorija sodobne umetnosti: izbrani eseji*. Ljubljana: Študentska založba.
- Harris, Tom (2006): How Digital Cinema Works.
<http://entertainment.howstuffworks.com/digital-cinema.htm> (5.3.2006).
- Hayward, Philip (1994): Situating Cyberspace: The Popularisation of Virtual Reality. V Philip Hayward in Tana Wollen (ur.): *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 180–204. London: British Film Institute.
- Hayward, Philip in Tana Wollen (1994): Introduction: Surpassing the Real. V Philip Hayward in Tana Wollen (ur.): *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 1–9. London: British Film Institute.
- Højbjerg, Lennard (1997): Some aspects of Style and Space.
http://imv.au.dk/publikationer/pov/Issue_04/section_1/artc2A.html
(28.1.2006).
- Jameson, Fredric (2001): *Postmodernizem*. Ljubljana: Društvo za teoretsko psihoanalizo.
- Škafar, Vlado (1999): O dogmi: 1. o dogmi 95. *Ekran*, 36(1,2), 24–25.
- Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec (1999): *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
- King, Geoff (2003): Spectacle, narrative, and the spectacular Hollywood blockbuster. V Julian Stringer (ur.): *Movie Blockbusters*, 114–127. London, New York: Routledge.
- King, Stephen (2004): Stephen King's Kingdom Hospital: Post Mortem (DVD), Priloga (Sony Pictures).
- Kochberg, Searle (1996): Cinema as institution. V Jill Nelmes (ur.): *An introduction to film studies*, 7–60. London, New York: Routledge.

-
- Košir, Mateja (2006): So krivi pirati? Ne, gobezdači. *Vikend*, 13.1.(685), 6–7.
- Krečič, Jelka (2004): Film skozi filmski manifest:2.del. *Ekran*, 29(3,4), 58–64.
- Krečič, Jelka (2005): Prišli so v mesto- Carl Schoenfeld: Džungla novih možnosti. *Delo*, (22), 9.
- Lewis, Jon (2003): Following the money in America's sunniest company town: some notes on the political economy of the Hollywood blockbuster. V Julian Stringer (ur.): *Movie Blockbusters*, 61–71. London, New York: Routledge.
- Makal, Katie (2004): Digital Kitchen Deliver 'Kingdom Hospital' Titles. http://www.uemedia.net/CPC/designinmotion/article_7083.shtml (23.10.2005).
- Maltby, Richard (2003): *Hollywood cinema: second edition*. Oxford, Malden: Blackwell Publishing.
- McGorry, Ken (2005): Robert Rodriguez at the 'speed of thought': the director of Sin City was busy during post-because he was also finishing Shark Boy. <http://www.findarticles.com> (13.2.2006).
- Meden, Jurij (2001): Elektronski kino. *Ekran*, 38(9,10), 12–13.
- Neale, Steve (2003): Hollywood blockbusters: historical dimensions. V Julian Stringer (ur.): *Movie Blockbusters*, 47–60. London, New York: Routledge.
- Neocinema (2001): Dogma 2001: The New Rules for Internet Cinema. <http://www.neocinema.com/> (12.3.2006).
- NewTek (2005): Atmospher Visual Effectst: 3D Animation, Pre-Visualization, Visual Effects. <http://www.newtek.com/products/lightwave/profiles/AtmosphereVFX> (23.10.2005).

-
- Phillips, Patrick (1996): Genre, star and auteur: an approach to Hollywood cinema. V Jill Nelmes (ur.): *An introduction to film studies*, 121–166. London, New York: Routledge.
- Pirece, D. Scott (2004): 'Kingdom Hospital' needs some CPR. *Desert Morning News*. (8.12.2005).
- Popper, Frank (1997): *Art of the Electronic Age*. London: Thames and Hudson.
- Powell, Evan (2004): A Key Decision: 16:9 or 4:3. <http://www.projectorcentral.com/formats.htm> (13.10.2006).
- Šprah, Andrej (1999): Dogma 95: O zaobljubi nedolžnosti in njenem dolgu. *Ekran*, 36(1,2), 18–21.
- Rickett, Frank (1994): Multimedia. V Philip Hayward in Tana Wollen (ur.): *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 72–91. London: British Film Institute.
- Rugelj, Samo (2005): Digitalna filmska produkcija in slovenski film. V Barbara Bezec, Tomaž Horvat in Gorazd Trušnovec (ur.): *100 let po filmu*, 220, 33–59. Ljubljana: Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo.
- Rundle, Peter (1999): It's too late. <http://www.dogme95.dk> (10.2.2006).
- Schatz, Thomas (1993): The New Hollywood. V Jim Collins, Hilary Radner in Ava Preacher Collins (ur.): *Film theory goes to the movies*, 8–36. London: Routledge.
- Splet (1995): Dogma 95. <http://www.dogme95.dk> (7.2.2006).
- Splet (2006a): <http://www.imdb.com/> (6.3.2006).
- Splet (2006b): <http://www.amazon.com/> (6.3.2006).
- Stevenson, Jack (2002): *Lars von Trier*. London: The British Film Institute.

-
- Stevenson, Jack (2003): *Dogme Uncut: Lars von Trier, Thomas Vinterberg and the Gang That Took on Hollywood*. Santa Monica: Santa Monica Press LLC.
- Strehovec, Janez (1994): Kibernetična umetnost, druga tehnika in igre. V Marjan Kokot (ur.): *Kiberkultura*, 166-167, 65–86. Ljubljana: Časopis za kritiko znanosti.
- Strehovec, Janez (1998): *Tehnokultura, kultura teha: filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetike umetnosti*. Ljubljana: ŠOU.
- Strehovec, Janez (1999): Teorija posebnih učinkov. V Jean Baudrillard (ur.): *Simulaker in simulacija. Popoln zločin*, 355–389. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.
- Strehovec, Janez (2003): *Umetnost interneta: umetniško delo in besedilo v času medmrežja*. Ljubljana: Študentska založba.
- von Trier, Lars (1997): *Riget II* (DVD), Priloga (Fejui Media Corporation).
- Varnadore, Chad (2004): Kingdom Hospital: 'Where Malevolence Meets Malpractice'. <http://www.hometheaterspot.com/htsthreads/dvd-review.php?sequence=952> (23.10.2005).
- Wasko, Janet (1994): *Hollywood in the information age: Beyond the silver screen*. Cambridge: Polity Press.
- Webster, Chris (2004): Film and technology. V Jill Neldes (ur.): *An introduction to film studies*, 60–87. London, New York: Routledge.
- Wilson, Louise (1994): Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio. www.ctheory.net/articles.aspx?id=62 (10.2.2006).
- Wollen, Tana (1994): The Bigger the Better: From Cinemascope to IMAX. V Philip Hayward in Tana Wollen (ur.): *Future Visions: New Technologies of the Screen*, 10–30. London: British Film Institute.

Wuss, Peter (2002): Analyzing the Reality Effect in Dogma Films.

http://www.uca.edu/org/ccsmi/journal2/ESSAY_Wuss.htm (29.3.2003).

Zagorac, Mladen (2004): *Vloga znanosti in tehnologije v sodobni umetnosti*.

diplomsko delo, Fakulteta za družbene vede, Ljubljana.

Zajc, Melita (2000): *Tehnologije in družbe*. Ljubljana: ISH Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Priloga A

Zaobljuba nedolžnosti

Obljubljam, da se bom podredil naslednji seriji pravil, zasnovanih in potrjenih s strani Dogme 95:

1. Snemanje mora potekati na mestu dogajanja samem. Rekvizitov in scenografije ni dovoljeno prenašati (če so posamezni rekviziti potrebni zaradi zgodbe, je treba poiskati prizorišče, kjer so že na voljo).
2. Zvok nikoli ne sme biti posnet ločeno od slike in obratno. (Glasbe ni dovoljeno vključevati, razen če igra na mestu snemanja.)
3. Snemanje mora potekati s kamero "iz roke". Premikanje ali negibnost sta dovoljena, če kamera ostaja v roki. (Filma se ne sme snemati tam, kjer je kamera, temveč se mora snemanje odvijati na mestu, kjer se dogaja film.)
4. Film mora biti v barvah. Umetno osvetljevanje ni sprejemljivo. (Če je premalo svetlobe, se snemanje prekine ali se na kamero pritrdi ena sama svetilka.)
5. Optična obdelava in filtri so prepovedani.
6. Film ne sme vsebovati navidezne akcije. (Umori, orožje ipd. se ne smejo pojavljati.)

7. Časovna in zemljepisna odtujitev sta prepovedani. (Film se mora dogajati tukaj in zdaj.)
8. Žanrski filmi niso sprejemljivi.
9. Filmski format mora biti 35 mm.
10. Režiser se na filmu ne sme podpisati.

Obljubljam celo, da bom kot režiser brzdal svoj osebni okus! Odpovedujem se statusu umetnika. Obljubljam, da se bom odpovedal ustvarjanju "dela", saj je trenutnost, neposrednost, pomembnejša od celote. Moj najvišji cilj je iz mojih likov in okolja iztisniti resnico. Obljubljam, da bom to izvajal z vsemi razpoložljivimi sredstvi ter za ceno dobrega okusa in estetskega premisleka. S tem oznanjam svojo zaobljubo nedolžnosti.

Kopenhagen, ponedeljek, 13. marca 1995

Za Dogmo 95

Lars von Trier,

Thomas Vinterberg

(Emeršic-Mali in Popek 1998: 5,6)

Priloga B

Dogma 2001: Nova pravila za internet kino

Prikazovanje filmov, ustvarjenih za festival, na internetu ni nič bolj internet kino, kot postavljanje hišnih opravi na oder. To je drugačno področje z drugačnimi zahtevami: internet ima številne omejitve količine prenosa informacij. Veliko je bojevanja za gledalčevo pozornost in pomemben je skupnostni aspekt, ki je značilen za medij kateremu bi mu morali nameniti pozornost.

To ni gledališče. Tukaj je gledalec pod kontrolo.

Glede na to pravi internet kino sledi tem desetim pravilom:

1. **Celotni čas trajanja naj ne bi prekoračil petih minut.** To je internet in ne televizija. To je ponavadi miza in ne dnevna soba. Čas in pozornost sta na tem področju kompromitirana. Poznaj to! Živi to!
2. **Nekaj zanimivega se mora zgoditi v desetih sekundah.** Okolje v kinu prisili gledalca, da usmeri svojo pozornost na platno, dovoljujoč filmu, da si vzame svoj čas za razvoj. Pri internetu pa so gledalci pri svojih mizah pogosto z mačko v naročju ali zvonečim telefonom ali otroki, ki potrebujejo pozornost, ali nekaj kuhajo ali karkoli že. In že znotraj računalnika so številne motnje: prihajajoča pošta, IM-ji, druge

zanimive aplikacije s katerimi bi se igrali. Da bi se v tem okolju uspešno boril za gledalčevo pozornost, moraš delovati hitro in odločno. To "nekaj zanimivega" ne potrebuje eksplozije (nekdo naj prosim pokliče Hollywood in jim to pove), ampak mora ujeti uporabnikovo pozornost. Raziskave kažejo, da bo uporabnik računalnika kliknil drugam, če se računalnik v času desetih sekund ne odzove na zanimiv način.

3. **Zahteva lahko le štiri najpogostejše dodatke (*angl. plug-ins*).** To pomeni Flash, Real Player, Windows Media Player ali Quick Time. Vse ostalo ima premajhen preboj na trg, da bi pritegnilo občo publiko. Zahtevati od ljudi, da iz interneta posnamejo na disk enega ali več dodatkov, je zelo nesramno in lahko prizadene samega sebe: bolj olikan svet je samo en klik stran. In seveda govorimo o eni verziji v ozadju te že obstoječe; zahtevati od ljudi, da dobijo sodobnejšo verzijo dodatkov kot tisto, ki jo že imajo, je enako nesramno. Traja približno 18 mesecev, da nova verzija dodatka postane dominantna.
4. **Razločljivost mora biti med 320×240 in 640×480.** Vse, kar je manjše od 320×240, je premajhno, da bi bilo zanimivo. Karkoli je večje kot 640×480, je preobsežno za hitrost prenosa podatkov večine ljudi.
5. **Pazi na velikost datoteke.** To je majhen ekran, ne delaj dolgih posnetkov v katerih se poglobliten detajl lahko izgubi.
6. **Filmi naj bodo prenosljivi (*angl. downloadable*).** Če misliš, da je bolj varno gledati posnetke direktno preko interneta, se motiš. Kvaliteta podobe sprejete preko interneta močno zaostaja za filmi, ki jih posnamemo na disk. Ne pusti, da ljudje prenašajo slabe resolucije in nesinhroniziran zvok. Razumi, da je mogoče kakršenkoli elektronski medij deliti, in se sprijazni s tem. Označi ga z opozorilom o avtorskih pravicah in pozabi na to.

7. **Naj bo dvojne velikosti.** Postavljanje filma v dvojno velikost da dvakrat več gledalne površine in ne poveča velikosti datoteke oziroma časa snemanja na disk. Če uporabiš dober kompresor, kot na primer Sorensen, za prenosljiv filmi, bo kvaliteta mnogo boljša kot pri tistem, ki ga sprejemaš direktno preko interneta.
8. **Napisan mora biti URL, ki druge napoti direktno k filmski strani.** Bistvo interneta je v tem, da si ga delimo. Če si vzameš čas, da narediš medij dostopen, si ga vzami še malo več, da razmisliš kako enostaven je ljudem dostop. Html okviri ponavadi ne dovolijo direktnim URL-jem prehoda na določeno stran. Dovoljeni so samo v primerih kadar kažejo na niz okvirov (*angl. frame*) ali CGI ali če druga sredstva omogočajo ljudem nalepiti URL v svoj iskalnik, da dobijo vaš film.
9. **Odjavne špice morajo biti v enem fotogramu na koncu filma.** Glej prvo točko. Ljudi veliko bolj zanima kdo je prispeval kaj k filmu potem, ko so ga že videli. Naj Hollywood dela kot misli, da mora, da zadosti svojim egom; tukaj gre za gledalca in gledalčev čas je najdragocenejša komoditeta. Ne zapravljaj je. Vsak fotogram filma bo trajal točno toliko kot bo hotel gledalec.
10. **Zagotovi naslov elektronske pošte v zaslugah.** Zanimiv film bo jamčil povpraševanje. Naravno je, da bo nekdo, ki si je ogledal film, hotel kontaktirati avtorja preko elektronske pošte. Izpuščanje tvojega elektronskega naslova prisili resnega oboževalca v neskončno iskanje, da bi te našel. Dodatne bonus pike, če narediš naslov elektronske pošte dostopen s klikom.

(Neocinema 2001)

Priloga C

Dogma 2001

”Kot oblikovalec iger obljubljam za dobro moje igre, moje industrije in moje ustvarjalne duše, da bom ustvarjal v skladu s sledečimi Dogma 2001 pravili:”

1. **Dokumentacija ne bo vsebovala nobenega sklicevanja na katerikoli objekt, ki je vgrajen znotraj periferije ciljne mašine.** Vhodne naprave in ekran so lahko omenjeni v razpravi uporabniškega vmesnika igre. Minimalne sprejemljive specifikacije mašine bodo določili programerji v času razvoja.

Obrazložitev: Očitna. Pri oblikovanju iger Dogma 2001 gre za igre in pika. Kot Dogma oblikovalec se odpoveduješ tehnologiji kot delu tvojega oblikovanja iger.

2. **Uporaba kakršnegakoli strojnega 3D pospeševalnika je prepovedana.** Dovoljena je uporaba programske opreme za 3D, vendar mora igra teči s hitrostjo najmanj 20 sličic na sekundo pri razločljivosti 640x480 slikovnih elementov s SVGA 16-bitno barvno globino ali najbližjim možnem približkom.

Obrazložitev: Z uporabo preprostega dobro poznanega prikazovalnega standarda in s tem, ko se ga nepopustljivo držijo, so tako oblikovalci kot programerji osvobojeni, da se osredotočijo na zares pomembne naloge.

3. **Samo sledeče vhodne enote so dovoljene: pri konzolah le priloženi kontroler.** Pri osebнем računalniku pa 2-osna igralna palica z dvema gumboma ali D-pod z dvema gumboma; standardna 101 znakovna PC tipkovnica; miška z dvema gumboma.

Obrazložitev: Večina iger, ki se nanašajo na vhodne pripomočke, so ničvredne. Ne smeš zapravljati svojega časa z oblikovanjem teh.

4. **Naj ne bo nobenih kraljev, škratov, pritlikavcev ali zmajev.** Naj tudi ne bo nobenih čarovnikov, deklin, ljudskih pesnikov, barmanov, golomov, velikanov, duhovnikov, mrličev, kradljivcev, bogov, angelov, demonov, čarovnic, nesmrtnih teles ali delov teles, Nacijev, Rusov, vohunov, vesoljnih marincev, zvezdних pilotov, mesojedih vesoljcev. In nobenih prekletih vampirjev.

Obrazložitev: Očitna. Če ugotoviš, da ne moreš ustvarjati brez naštetih, je nemogoče, da bi ustvaril svojo igro, kajti nisi dovolj ustvarjalen, da bi se lahko imel za oblikovalca iger. Kot dokaz opozarjam, da ne izključujem nobenih od sledečih: kraljične, gobavci, Masai bojevniki, duhovi, Mandarine, Huni, modre ženske, grizli medvedov, hrčkov, vodnih pošasti, vegetarijanskih marsovcev, teroristov, bojevnikov z ognjem, generalov, gangsterjev, detektivov, čarovnikov, duhovnih medijev, šamanov, prostitutk, igralcev kanadske športne igre. Ena izmed iger, ki se je uvrstila med zmagovalne prvega neodvisnega festivala iger, je bila o pticah, tako imenovanih "blue-footed boobies". Torej pozabi, da si kdaj slišal za Geoga Lucasa in J.R.R. Tolkiena in se spravi na delo.

5. **Sledeči tipi iger so prepovedani: prvoosebne streljačine, igre s stranskim pogledom (*angl. side-scrollers*), vse akcijske igre s "specialnimi napadi".** Prepovedane so tudi: simulacije 20. stoletja ali aktualna vojaška vozila, simulacije športov, ki so prenašajo v živo na televiziji, realno časovne strateške igre, ki se osredotočijo le na vojskovanje

in proizvodnjo orožja, ključavnica in ključ pustolovske igre, številne igre s številčnimi vlogami in katerekoli igre s kartami, ki jih najdemo v "Hoyle's Rules of Card Games".

Obrazložitev: Tvoja dolžnost kot Dogma oblikovalec je, da oblikuješ nove žanre iger, ne da preprosto delaš bolj tehnološko impresivne igre starih žanrov.

6. **Uporaba v naprej posnetih filmskih scen, rezanih posnetkov in drugih neinteraktivnih kadrov je prepovedana.** Če igra potrebuje kakšen uvod ali vmesno razlago, mora biti predstavljena v tekstovni obliki.

Obrazložitev: Skrita želja oblikovalcev iger, da bi bili filmski režiserji, je uničujoča za njihove igre in za industrijo na splošno. Želja mora biti izničena.

7. **Nasilje je striktno omejeno na izginevanje ali onespobljanje uničenih enot.** Enote, ki so poškodovane ali uničene, naj bodo nakazane simbolično in ne reprezentativno. Naj ne bo nobene krvi, eksplozij, poškodb ali animacij smrti.

Obrazložitev: Čeprav je spopad osrednji princip večine iger, je trenutna "tekma z orožjem", ki se nagiba k vedno bolj slikovitim prikazom nasilja, škodljiva in moteča. Animacije eksplozij in smrti so v bistvu zelo kratki neinteraktivni filmi. Če porabiš preveč časa z njimi, stran mečeš energijo, ki bi bila bolj koristno uporabljena za razvoj boljše igre ali umetne inteligence.

8. **V igri lahko obstajata zmaga in poraz, nasprotujoči si strani, vendar ne sme biti dobrega in zla.**

Obrazložitev: Dobro v nasprotju z zlim je najbolj obrabljen in prevečkrat uporabljen izgovor, da dve strani spraviš v boj. Z izjemo maloštevilnih morilskih maniakov nobeno človeško bitje sebe ne pojmuje kot zlo. Kot Dogma oblikovalec si zavezan ustvarjati resnične vzroke, zakaj sta dve strani v spopadu (ali narediti povsem brez vzroka kot pri šahu).

9. Če je igra reprezentativna in ne abstraktna, naj ne bi vsebovala nobenih konceptualnih nedoslednosti (kot na primer: zdravstvena oprema ne sme biti shranjena znotraj tanka za olje).

Obrazložitev: Konceptualno nedosledje ni samo površno; je ena izmed stvari, ki aktivno odvrča tiste, ki ne igrajo iger, od igranja iger. Igralci pričakujejo, da moraš, da bi videl ali je kaj skrito, razstreliti vse kar je v vidnem polju, ker so igrali na stotine drugih iger, ki so sledile temu vzorcu-igre, ki so jih oblikovali mladostniki za katere je že razstrelitev sama po sebi cilj. Normalni ljudje uporabljajo svojo sposobnost razmišljanja, da odločajo o tem kaj naj bo razstreljeno in kaj ne. Glede na to, da razumni človek ne bo pomislil, da se zdravstvena oprema lahko najde znotraj tanka za olje, ga razumen človek ne bo nujno razstrelil in zato je to slabost računalniških iger. Dogma oblikovalec mora ustvarjati tako, da bo nagrajeval logično razmišljanje in ne pristope z grobo silo.

10. Če je igra bolj reprezentativna kot abstraktna, črna barva ne sme biti uporabljena za upodabljanje kakršnihkoli umetnih objektov (razen črnila) niti za fiksijske nečloveške organizme. Črna je lahko uporabljena za upodobitev sob v katerih ni prižgana luč.

Obrazložitev: Umetniki, ki naredijo stvari "kul" s preprosto zvijačo, da jih naredijo črne, bi morali biti poslani nazaj na likovno univerzo z ostro brco v rit. Enako velja tudi za krom in pištolsko-metalno sivo, vendar je črna najhujši krivec.

"Končno priznavam, da inovativna igra ni samo zaželjeni atribut, ampak moralni imperativ. Vse ostalo je sekundarno. Zatorej svečano prisegam."

(Adams 2001)

Priloga D

Dokumentarni manifest

Dokumentarizem ponovno oživlja čistost, objektivnost in verodostojnost. Pripelje nas do jedra, nazaj do esence našega obstoja. Dokumentarna in televizijska realnost katero ljudje za kamerami, uredniki in režiserji, vedno bolj manipulirajo in jo filtrirajo, mora biti zdaj pokopana.

Slednje se udejanji s sledečim zagotovitom o vsebini:

Cilj in vsebina vseh dokumentarnih projektov Dogme mora pisno podpirati in priporočiti vsaj sedem relevantnih in pomembnih ljudi, združb ali organizacij. Primarno vlogo v Dogmentarizmu igrata vsebina in kontekst. Format in izraznost sta sekundarna v tem procesu.

Dogmentraizem bo ponovno vzpostavil zaupanje javnosti kot celote kakor tudi posameznika. Pokazal bo surovi svet v fokusu in izven fokusa.

Dokumentarizem je izbira. Lahko verjameš tistemu kar vidiš na televiziji in v filmih ali pa izbereš **Dokumentarizem**.

Dokumentaristov kodeks Dogumentarizma:

1. Vse lokacije v filmu morajo biti podane. (To se doseže z vstavljanjem teksta v sliko. Slednje predstavlja izjemo pravilu številka 5. Ves tekst mora biti čitljiv.)

2. V začetku filma morajo biti izpostavljeni cilji in ideje režiserja. (To mora biti dano na znanje filmskim igralcem in tehničnemu osebju pred začetkom snemanja.)
3. Konec filma mora vsebovati dve minuti prostega govora filmske "žrtve". Ta "žrtev" sama naj priporoča *glede vsebine* in mora odobravati ta del končnega filma. Če nihče od sodelavcev ne oporeka, naj žrtve ali žrtev ne bo. To mora biti razloženo z besedilom vstavljenim na koncu filma.
4. Vsi klipi (*angl. clip*) morajo biti označeni s šestimi do dvanajstimi črnimi fotogrami. (Razen če gre za klip v realnem času, se pravi, posnet je direktno z večimi kamerami.)
5. Ne sme se uporabljati prijemov kot sta manipulacija zvoka in/ali podobe. Filtriranje, umetna osvetlitev in/ali optični efekti so popolnoma prepovedani.
6. Zvok ne sme nikoli biti ustvarjen izven originalnega snemanja in obratno. To pomeni, da dodatna zvokovna podlaga, kot sta glasba in dialogi, ne sme biti naknadno studisko dodana.
7. Rekonstrukcija koncepta ali usmerjanje igralcev ni sprejemljivo. Dodajanje elementov, kot scenografija, je prepovedano.
8. Vsa uporaba skritih kamer je prepovedana.
9. Prepovedana je uporaba arhiviranih podob ali posnetkov pridobljenih z drugih programov.

(Stevenson 2002: 199-200)

Priloga E

Nagrade in nominacije

Nagrade in nominacije za "Kingdom hospital" (2004)

2004 nominacija za nagrado Emmy v kategorijah "Outstanding Main Title Design" in "Outstanding Special Visual Effects for a Series"

2005 nominacija za nagrado IHG (International Horror Guild) v kategoriji "Best television"

2005 nagrada VES (Visual Effects Society) v kategoriji "Outstanding Performance by Animated Character in a Live Act on Broadcast Program"

2005 nominirana igralka Jodelle Ferland za nagrado Young Artist v kategoriji "Best Performance in a TV Series- Young Actress Age Ten or Younger"

Nagrade in nominacije "Riget" (1994)

1996 nagrada Adolf Grimme Award v kategoriji "Series/Miniseries"

1995 nagrade Bodil v kategorijah "Best Actor" (Ernst-Hugo Järegård), "Best Actress" (Kristen Rolffes), "Best Film" (Lars von Trier), "Best Supporting Actor" (Holger Juul Hansen) in "Special Award", ki jo je dobil Niels Vørsel za scenarij

v tem in drugih filmih

1996 Lars von Trier dobi nagrado Bronze Cable for Innovation

1995 nagrade Karlovy Vary International Film Festival za "Best actor" (Ernst-Hugo Järegård) in "Best Director" (Lars von Trier) in nominacija za "Crystal Globe" (Lars von Trier)

1995 nagrade Robert v kategorijah "Best Actor" (Ernst-Hugo Järegård), "Best Actress" (Kristen Rolfes), "Best Cinematography" (Eric Kress), "Best Original Score" (Joachim Holbek), "Best Screenplay" (Lars von Trier, Niels Vørsel), "Best Sound" (Per Streit)

1995 nagrada Golden Space Needle v kategoriji "Best Film"

Nagrade in nominacije "Riget II" (1997)

1998 nagradi Bodil v kategorijah "Best Actor" (Holger Juul Hansen), "Best supporting Actress" (Birgitte Raaberg)

1999 nagrade na festivalu International Fantasy Film Award v kategorijah "Best Director" (Lars von Trier) in "Best Screenplay" (Lars von Trier, Morten Arnfred) ter nominacija za "Best Film" (Lars von Trier)

(Splet 2006a)