

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Petra Kjuder

KONSTRUKCIJA GROZLJIVEGA V SODOBNI HOLLYWOODSKI GROZLJIVKI

Diplomsko delo

Ljubljana 2007

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Petra Kjuder

Mentor: doc. dr. Peter Stankovič

Somentorica: asist. dr. Ksenija Šabec

KONSTRUKCIJA GROZLJIVEGA V SODOBNI HOLLYWOODSKI GROZLJIVKI

Diplomsko delo

Ljubljana 2007

KONSTRUKCIJA GROZLJIVEGA V SODOBNI HOLLYWOODSKI GROZLJIVKI

V približno petdesetih letih ustvarjanja ameriških grozljivk so si ustvarjalci prizadevali ustvariti vse bolj učinkovite načine ustvarjanja groze. Ustvarjalci grozljivk so ves čas iskali bolj novo in grozno grozo, hkrati pa tudi konkretizirali dejanske strahove ljudi iz časa, v katerem so filmi nastajali. Grozljivke so zgrajene po nekem smiselnem vzorcu; vsaka izmed njih vsebuje pošast, s katero se gledalec običajno seznani na začetku filma in jo kasneje tekom filma boljše spozna. Pošast ima moč, vendar pa tudi pomanjkljivosti, prek katerih je lahko premagana. Običajno gre v grozljivkah za univerzalen strah – strah pred smrtjo. Junak grozljivke se bori za svoje bližnje in nedolžne, želi pokončati zlo. Konec grozljivk ni nujno srečen, lahko je začetek ali razkritje, ki šokira in pusti gledalca, da sam zaključi zgodbo. Skozi analizo filmov sem ugotovila, da so se grozljivke zgodovinsko spreminjale, a hkrati ohranjale svoje bistvo – šokirati in prestrašiti. Ne glede na to da je način šokiranja postal subtilne narave oziroma da uporablja manj glasbe, krvi in barve, je namen ostal enak. Ljudje so se naveličali vedno novih in grozljivih pošasti, zato so ustvarjalci grozo raje preusmerili v sugestijo. Element pošasti se je v žanru ohranil, čeprav je neviden. Element strahu in groze se v filmu da prikazati tudi brez konkretizacije grozljivega.

Ključne besede: film, grozljivka, ustvarjanje grozljivega, pošast, horor.

CONSTRUCTION OF HORROR IN CONTEMPORARY HOLLYWOOD HORROR MOVIE

For the past fifty years creators of American horror movies have been trying to produce more efficient ways of evoking horror. They have been constantly searching for newer and more horrific horror and at the same concretizing actual fears people have had at the time certain movies were made. Horror movies' structure follows a logical pattern; each of them includes a monster which viewer usually meets at the beginning of the movie and gets to know during it. The monster has power, but it also has weaknesses which can be used to defeat it. Horror movies usually use universal fear – fear of death. The hero is fighting to save his close ones and all the innocent, while at the same time he wants to destroy the evil. Ending of horror movies is not necessarily happy, it can be a beginning or shocking disclosure that allows the viewer to finish the story himself. By analyzing movies I found out that horror movies have been changing throughout the history, but at the same time they have been preserving their essence – to shock and to scare. No matter that the way how to shock became subtle and that movies nowadays use less music, blood and colour, the purpose remained the same. People got tired of always new and horrible monsters; therefore the creators chose to redirect horror to suggestion of it. The monster element, although invisible, remained in the genre. Fear and horror elements can be represented in the movie also without concretization of the horror.

Keywords: movie, horror movie, creating of horror, monster, horror.

KAZALO

UVOD	6
1. RAZLAGA POJMOV	7
2. ZGODOVINA FILMA IN ZAČETKI GROZLJIVEGA FILMA	8
2.1 PREDZGODOVINA	8
2.2 RAZVOJ FILMSKE GROZLJIVKE	12
2.2.1 Trije veliki začetniki po Petriću	12
2.2.2 Eversonovih 7 kategorij grozljivke	13
2.2.3 Začetki filmske grozljivke	14
2.2.4 Kdo nas je strašil v petdesetih?	22
2.2.5 Kdo nas je strašil v šestdesetih?	25
2.2.6 Kdo nas je strašil v sedemdesetih?	28
2.2.7 Kaj se dogaja z grozljivko danes?	31
3. ELEMENTI DOBRE GROZLJIVKE PO NOLANU	34
3.1. ELEMENT »POŠASTI«	34
3.2 KDAJ NAJ BO »POŠAST« PREDSTAVLJENA?	35
3.3 KAKO MOČNA NAJ BO »POŠAST«?	35
3.4 ZAKAJ RAVNO HOROR?	36
3.5 UNIVERZALNI ALI OSEBNI STRAHOVI	36
3.6 JUNAK GROZLJIVKE	37
3.7 NAPETOST	38
3.8 »THE END« GROZLJIVKE	41
3.9 NARATIVNE TEHNIKE GROZLJIVK	42
3.9.1 Vizualno – sugestivno	42
3.9.2 Ožanje kadrov	43
3.9.3 Pogled morilca ali žrtve	44
3.9.4 Statika proti dinamiki	45
3.9.5 Trzanje	45
3.9.6 Toni, barve in svetloba	46
3.9.7 Glasba in zvok	47
4. OGLED IN ANALIZA FILMOV	48
4.1 KROG	48
4.2 VAS OB GOZDU	50
4.3 VSILJIVCI	51
4.4 ZORA ŽIVIH MRTVECEV	53
4.5 OMEN 666	54
4.6 ŽAGA 2	56
4.7 GOTHIKA	57
4.8 POVZETEK ANALIZ	59
SKLEP	61
LITERATURA/VIRI	63

Kazalo slik

Slika 4.1.1: Krog	48
Slika 4.2.1: Vas ob gozdu.....	50
Slika 4.3.1: Vsiljivci.....	52
Slika 4.4.1: Zora živih mrtvecev	53
Slika 4.5.1: Omen 666.....	55
Slika 4.6.1: Žaga 2.....	56
Slika 4.7.1: Gothika.....	58

UVOD

Znano je človekovo nagnjenje, da prek domišljije in predvidevanja doživlja strah, ki se prenaša v svet nemogočih dogajanj in psihoz, da odkriva neznano, da je prisoten ob nedovoljenih dejanjih, pohujšanjih, okrutnostih, vsem, kar je zunaj meja »normalnega« človeškega izkustva, utrjene morale, resničnosti, logike in možnega. To potrebo čutijo že otroci in se zato tako zanimajo na primer za zgodbe o vilah, vampirjih in volkodlakih. Domišljija ljudskih pesnikov je v vseh deželah pokazala veliko zanimanje za spredanje mitov o božanstvih, bajkah o čarovnicah, pravljic o polljudeh polživalih, velikanih in čarovnikih. Vse to je skozi stoletja vsebovala pisana in govorjena beseda, nato pa je prišel film, ki je bil s svojo »magijo« v sliki in zvoku zmožen materializirati vse, o čemer so ljudje do takrat lahko samo poslušali, kar so si lahko samo zamišljali ali videli na statičnih risbah oz. silhuetah t.i. kitajskih fantazmagorij.

Prav nič čudno ni dejstvo, da so grozljivke bile in so še vedno tako popularen žanr. Njihova posebnost in bistvo je prav njihovo grozljivo in šokantno. Morda je v tem tudi razlog, zakaj se je grozljivk prijel sloves manjvrednega žanra – grozljivka oziroma horor pri človeku vzbudi dokaj intenzivne emocije strahu, presenečenja ali gnusa. Gre za žanr, ki človeka zagotovo ne pusti ravnodušnega, prav zato se bom v diplomskem delu osredotočila na grozljivi del grozljivega filma, ki gledalca prestraši in vzbuja emocije.

V diplomskem delu bom najprej opredelila ključne pojme, ki so bistvenega pomena za nadaljnje in boljše razumevanje filmskih likov, situacij in zgodb. Teoretična izhodišča mi bodo podlaga za nadaljnje raziskovanje. V prvem delu svojega diplomskega dela se bom osredotočila na nekatera zgodovinska dejstva; tu bom uporabila deskriptivno metodologijo in se poslužila sekundarnih virov oziroma literature (knjige in strokovni članki). V drugem delu bom prav tako na podlagi sekundarnih virov opredelila ključne elemente oziroma najbolj prepoznavne značilnosti grozljivega žanra, v tretjem delu pa bom po ogledu nekaterih sodobnih filmov oblikovala kratke povzetke ter skušala ugotoviti, ali se filmi ujemajo z zgoraj omenjenimi ključnimi elementi oziroma značilnostmi. Na koncu jih bom poskušala aplicirati na problematiko oziroma bolj ali manj aktualno dogajanje v svetu, predvsem v ZDA, od koder tudi prihaja večina tovrstnih filmov.

1. RAZLAGA POJMOV

Groza po Slovarju slovenskega knjižnega jezika pomeni velik strah, združen z odporom do nečesa; v povednoprislovni rabi izraža veliko težavnost, mučnost česa; v prislovni rabi z roditeljskim izražajo zelo veliko količino; v medmetni rabi izraža strah, močno vznemirjenje (SSKJ 2002: 263).

Od tod izhaja tudi ime filmskega žanra, o katerem bom pisala v svojem diplomskem delu: grozljivka. Marijana Borčič razloži, da je grozljivka film, ki z nevsakdanjimi zapleti in junaki ustvarja v gledalcu občutek groze. Dogaja se v nenavadnem in grozljivem okolju: npr. v laboratoriju, kjer znanstvenik ustvarja umetna bitja, v starih hišah in srednjeveških gradovih ter v temnih ulicah, ki že same po sebi učinkujejo grozljivo. Junaki grozljivke so običajno prikazni, vampirji, monstrumi, blazneži, pošasti, spake itd., ki imajo moč in bolno strast, da mučijo ljudi in ubijajo nedolžne. Najizrazitejši junaki grozljivke so bili Nosferatu, Dracula in Hyde. Avtorica je tudi mnenja, da je večina grozljivk nastala iz komercialnih potreb in so zato brez vrednosti. V tem žanru je največ cenjenih zlorab, ki le napenjajo gledalčeve živce in dražijo instinkte. Redki so filmi tega žanra, ki atmosfero groze in skrivnosti uspešno prenašajo v umetniške izpovedi in ki v gledalcu razvijajo potrebo, da se zamisli nad svojim bivanjem (Borčič 1988: 21).

Iz zgoraj povzete razlage Borčičeve lahko vidimo, da so grozljivke definirane kot manjvreden žanr, da so redke tiste, ki pri gledalcu pustijo globlji vtis, še redkejša pa tista, ki bi jih lahko umestili med umetniška dela. Vendar pa si tu ne smemo dovoliti te ozkoglednosti – tudi grozljivka je lahko kakovostno odigran in posnet film, ki gledalca navduši s svojo vsebino, videzom in vtisom ter ga pusti brez besed ob zaključku oziroma nepričakovanem razpletu. Gre za filmski žanr kot vsak drug, ki pa si je skozi leta »prislužil« sloves cenenosti, saj v zgodbi uporablja nerealne stvore, prikazni in pošasti, za katere vemo, da ne obstajajo in niso resnični. Zato ga ljudje podcenjujejo. Po pregledu številnih grozljivih filmov lahko rečem, da se med njimi nahaja nekaj takšnih, ki ne sodijo v sam vrh ustvarjalnosti, po drugi strani pa obstaja množica izredno kakovostnih in dobro zasnovanih grozljivk, ki lahko upravičijo svoj žanr.

2. ZGODOVINA FILMA IN ZAČETKI GROZLJIVEGA FILMA

V tem poglavju bom podrobneje opredelila zgodovino filma; njegov nastanek in razvoj od začetkov do sodobnega filma (filmi zadnjega desetletja), nato pa se bom usmerila k razvoju grozljivega filma – začetki, razvoj in kaj se z omenjenim žanrom dogaja danes (zadnjih deset let). V tem delu bom povzemala predvsem enega avtorja, Petrića, saj je njegova zgodovinska opredelitev dejstev filmskega ustvarjanja res celovita. Avtor je lepo povzel bistvo vsakega obdobja oziroma zgodovino razvoja filma ter v nadaljevanju tudi zgodovinsko razdelal razvoj žanra filmske grozljivke.

2.1 PREDZGODOVINA

Veliko odkritij je bilo potrebnih, preden se je uresničil človekov večni sen, da bi se slika premikala. To težnjo opazamo že pri najstarejših poskusih ljudi, ki so si prizadevali na stene jam naslikati živali v gibanju. Na teh prastarih risbah (na primer v jami v Altamiri), ki prikazuje bizone, jelene in konje v diru, imajo živali več nog; nekateri teoretiki v tem odkrivajo prizadevanja človeka, da bi pričaral gibanje in to povezujejo s kinematografskim procesom animacije. Čeprav se zdi ta sklep morda pretiran, je treba vendarle priznati, da je človek naše »jamske« zgodovine instinktivno prenesel v svojo risbo tisto, kar je videl: optično iluzijo večjega števila nog pri živali, ki teče. Od tod dalje pa je le korak do kinematografske iluzije gibanja. Ta učinek temelji na lastnosti ali boljše pomanjkljivosti našega očesa, da pri opazovanju stvari vedno obdrži odraz predmeta še potem, ko je opazovanja tega predmeta že konec. Če torej gledamo predmet v gibanju, se vsaka faza njegovega gibanja, vsak njegov položaj zadrži v našem očesu nekaj delcev sekunde dlje, kolikor traja percepcija, in se »spoji« s prihodnjo fazo, ki se »prilepi« na prejšnjo. To je znan trik in na njem je osnovana iluzija, ki jo ustvarjajo tako imenovane optične igrače. Otroci so včasih večkrat vrteli na vrstico pritrjen karton, na katerem je bil na eni strani narisana ptica, na drugi pa kletka; ko so ga obračali, je nastala iluzija, da je ptica v kletki. Ta optična igrača je znana v fiziki pod imenom tavmatrop in jo je prvi skonstruiral angleški zdravnik John Paris leta 1826. Potem so zapovrstjo prihajale številne druge, vedno popolnejše igrače, na primer Plateaujev fenakistiskop, von Stampferjev stroboskop ... To so naprave, ki so ustvarjale iluzijo, recimo, konja v diru ali dekletca, ki skače čez vrh (Petrić 1971: 13–14).

Drugi pomemben trenutek za filmsko projekcijo je konstrukcija »čarobne svetilke«, znane pod imenom *laterna magica*. Že v stari Indiji in Kitajski je bila priljubljena zabava opazovanje senc in silhuet, ki jih je na steno ali zaslon metal kateri izmed svetlobnih virov. Odkritje izpopolnjene čarobne svetilke pa pripisujejo nemškemu jezuitskemu duhovniku Athanasiusu Kirchnerju, ki je živel sredi 17. stoletja. Mož, ki je princip, na katerem so temeljile optične igrače, združil z učinkom čarobne svetilke, je bil Avstrijec Franc von Uchatius. Leta 1853 je skonstruiral prvi projekcijski aparat in mu dal ime kineskop; z njim je na steno projiciral gibljive risbe. Vendar film ni gibljiva risba, temveč gibljiva fotografija, zato sta za zgodovino filma pomembna tudi pionirja fotografije Nicéphore Niepce in Mandé Daguerre, ki sta s pomočjo za svetlobo občutljivih kemikalij in *camere obscurae* (lat. temna soba) v prvi polovici 19. stoletja izdelala fotografske posnetke v negativu na bakrenih ploščah, premazanih s srebrovim kloridom. Ekspozicija sta jih po več deset minut. Sčasoma se je čas ekspoziranja skrajševal in fotografija izpopolnjevala, dokler ni prišlo do tako imenovane trenutne fotografije, se pravi do možnosti, da se snemajo faze gibanja, ne da bi se moral objekt, ki se giblje, ustavljati. Na področju izpopolnjevanja fotografske analize so pomembni tudi Jules Janssen, ki je leta 1874 skonstruiral t.i. astronomski revolver, Etienne-Jules Marey, ki je leta 1882 izdelal »fotografsko puško«, in zlasti Eadweard Muybridge, ki se mu je leta 1879 s pomočjo aparata, imenovanega zoopraksiskop, posrečilo ustvariti fotografsko iluzijo gibanja živalskih in človeških postav. Nemški fotograf Ottomar Anschütz je leta 1883 izdelal aparat elektrotašiskop, ki ga je poganjal električni tok in je ustvarjal iluzijo gibanja slike. Mareyev sodelavec Georges Demey je leta 1891 skonstruiral prvo kamero za snemanje objektov v gibanju. V istem času so tudi drugi izpopolnjevali kamero za analitično snemanje gibanja ter aparat za projiciranje. Pravzaprav so bile kamere prvi projekcijski aparat s čarobno svetilko kot svetlobnim virom, ki je metal sličice na steno ali na platno.

Za predzgodovino filma sta vsekakor najpomembnejša Thomas Alva Edison in njegov sodelavec William-Kenedy Dickson. Po vzoru svojega fonografa, ki je na voščeni valjih zapisoval in reproduciral zvok, je Edison skonstruiral kinetograf, ki je posnel dejanje v delcu sekunde na celuloidni trak s štirimi perforacijami na vsaki strani, kakor to počno še danes. Leta 1884 se je pojavil Edisonov »kinetoskop« v obliki lesene škatle, v katero je bilo treba vreči kovanec, »oživljene« slike pa je lahko opazoval en sam gledalec. Istega leta so odprli na Broadwayu prvo kinetoskopsko dvorano (*Kinetoscope Parlour*), kjer so imeli poleg kinetoskopa še druge Edisonove aparate (gramofone, fonografe) (Boglić 1980: 48). Čudež je

bil dosežen, podobe so oživele, človek je imel vtis, da gleda življenje, ki teče pred njim in se giblje, zaprto v leseno škatlo, ki ni bila večja od pisalne mize.

Edisonovi filmi so bili dolgi komaj dvajset sekund in so se v kinetoskopu vrteli v krogu kot brezkončen trak ter prikazovali razne akrobate, gasilce pri gašenju požara, dresiranje živali, smešne prizore ali baletne točke. Snemali so jih v Edisonovem studiu Črna Maria (*Black Maria*). To je bila prenosna baraka iz desk z odprtino v strehi, skozi katero so padali sončni žarki. Kinetoskop je navdušil občinstvo. Časopisi so pisali: »Doslej smo mogli svojim potomcem zapustiti samo fotografije. Odslej bodo naši vnuki lahko prisostvovali poroki svojih dedov. Videvali bodo mladoporočence, kako pristopajo k oltarju, njihove spremljevalce, vsi bodo kot živi. O, čudež znanosti!« (Petrić 1971: 15)! Podobe so se začele gibati, oživele so in očarale gledalce, vendar to še vedno ni bil pravi film, za katerega je značilno, da projicira pred večjim številom ljudi, kakor se odigrava gledališka predstava. Edison ni dovolil, da bi filmski trak vzeli iz kinetoscopa in ga projicirali na platno v dvorani, ker je mislil, da od tega ne bo imel toliko zaslužka. Pod pritiskom svojih sodelavcev je šele 23. aprila 1896 priredil prvo javno predstavo v neki broadwayski glasbeni predstavi; uporabil je aparat, ki se mu reče vitaskop. To se je zgodilo štiri mesece po javni predstavi bratov Louisa in Augusta Lumièra, ki prav zato veljata za »očeta kinematografije« in najpomembnejša pionirja filma poleg Thomasa Edisona. V prvem programu filmov, ki jih je pokazal Edison, so bili med kakimi desetimi prizori tudi naslednji: *Morski valovi*, *Ples z dežnikom*, *Brivnica*, *Smešno boksanje*, *Benetke*, *prikazovanje gondol*.

Nekateri filmski zgodovinarji ne posvečajo pozornosti »predzgodovini« kinematografije, ker se po njihovem film začenja z odkritji Edisona in Dicksona ali pa šele s prvo javno projekcijo, ki sta jo organizirala brata Lumière (kasneje tudi Georges Méliès). Drugi filmski zgodovinarji pa, nasprotno, posvečajo posebno veliko pozornosti vsemu, kar je nastajalo pred rojstvom kinematografije.

Sama menim, da je potrebno poudariti, kaj vse je moralo nastati pred filmom, da bi razumeli, koliko naporov in poskusov je bilo potrebnih, preden so nastale oživljene podobe. Predzgodovina kinematografije potrjuje, v kako veliki meri je film proizvod tehnike, zato ni čudno, da je v začetku kinematografija veljala za tehnično atrakcijo, ki se nima pravice uvrščati v umetnost.

Zgodovinar Terry Ramsaye (v Petrić 1971: 16) z ironijo sklepa, da je predzgodovina filma podobna »sejmarskemu šotoru«, kjer so pomešani filozofi, znanstveniki, raziskovalci in zabavljači, ki so jim skupna »prizadevanja« na področju optike; kažejo napredek človeštva skozi stoletja in postopen razvoj tehnike, brez česar ne bi bilo kinematografa. Vsi ti entuziasti, eksperimentatorji, mistiki in čarovniki so hoteli uresničiti čudež, oživeti podobe sveta in upravljati njihovo usodo. Kakor hitro se jim je posrečilo, so to takoj pokazali drugim, ker so čutili svojo premoč.

Nekateri avtorji so mnenja, da je Athanasius Kircher pripravil prvo javno predstavo »čarobnih senc« nekega večera (to naj bi se zgodilo nekje v letih od 1644 do 1645) v zatemnjeni dvorani, kjer je svetloba ustvarjala slike, ravno tako kakor danes prikazujejo film v kinematografih. Ljudje so bili od nekdaj nekako obsedeni s svetlobo, brez katere optične vizije ne bi bile izvedljive. Človek je iskal učinke, ki jih ustvarja svetloba, in z njimi omogoča, da vidimo najbolj fantastične vizije. Prek vseh teh prizadevanj so ljudje prišli tudi do izraznega sredstva, ki je omogočilo rojstvo nove umetnosti (Vasilevski v Boglić 1980: 63).

Mnoge izumitelje optičnih aparatov, ki so prispevali k ustvarjanju iluzije gibanja na platnu, lahko prištevamo med pionirje filma kot tehničnega pripomočka, iz katerega se je kasneje razvila filmska umetnost. Claude Bonneyfoy pravilno sklepa, ko v enem od svojih del pravi, da so tehnična odkritja pomenila samo izrazna sredstva, ki jih je bilo mogoče porabiti na različne načine. Tehnično odkritje filma je torej pomenilo možnost predstavljanja ali možnost izražanja, od ljudi pa je bilo odvisno, kako bodo to odkritje uporabili: v kakšne namene in s kakšnim ciljem. Bonneyfoy je zapisal: »Tako se je pokazalo, da v kinematografiji tehnika pomeni isto, kar pomenijo glasovi in sintaktična pravila v pisanem ali govorjenem jeziku. Vendar jezik in slog sama po sebi nista umetnost (ta je samo ena izmed njenih funkcij), predvsem sta sredstvi komuniciranja« (Bonneyfoy v Petrić 1971: 82). Tak je bil na začetku tudi film, tako so ga pojmovali novinarji in tudi njegovi izumitelji. Tehnično odkritje filma je omogočilo ustvarjanje iluzije gibanja in s tem je bila pot za razvoj filmske umetnosti odprta. Film je uporabljal vse druge umetnosti, predvsem gledališče, slikarstvo, kiparstvo in arhitekturo, pa tudi mehaniko in vse vrste ročnega dela; zato je ta izjemni poklic, poklic ustvarjalca filmov, veljal za najzabavnejšega in najzanimivejšega na področju umetnosti.

2.2 RAZVOJ FILMSKE GROZLJIVKE

Že Méliès je vznemirjal gledalce, ko jim je na platnu prikazoval *Izginitev dame* (1896) ali *Moža z gumijasto glavo* (1901), ki se je pred očmi gledalcev neizmerno povečevala, ko jih je slepil s *Štiristotimi hudičevimi burkami* (1906), in vse to dosti bolj impresivno in prepričljivo, kakor je to mogel početi v svojem iluzionističnem gledališču t.i. Robert Houdin. Kmalu ga je začel posnemati tudi Lumière, medtem ko so nekateri pionirji angleške kinematografije že pred Mélièsom večkrat ustvarjali iluzije in fantastiko na platnu ter pri tem uporabljali razne filmske trike. Danes je trik glavno izrazno sredstvo znanstvenofantastičnega filma, medtem ko je za filmske grozljivke važnejša atmosfera ambienta, osvetlitev in tudi maska igralcev, ki igrajo npr. pošasti (Petrić 1971: 145). Tu se strinjam z avtorjem in njegovo opredelitvijo žanrov, saj bi nekdo zlahka pomešal oziroma enačil znanstveno fantastiko z grozljivim žanrom, vendar Petrić tu, sicer v grobem, lepo loči žanra.

2.2.1 Trije veliki začetniki po Petriću

Predstavila sem začetke grozljivega žanra in nekatere vidnejše avtorje ter njihove filme, v tem podpoglavju pa bom nanizala tri izmed najvidnejših začetnikov žanra. »Zibelka« žanra se nahaja v Hollywoodu, tudi trije veliki začetniki so ameriški režiserji, ki so veliko prispevali k razvoju filmske grozljivke, na kratko jih bom predstavila. To so: Tod Browning, James Whale in Terence Fisher (Petrić 1971: 148):

- Tod Browning velja za očeta grozljivke. Njegovi prvi filmi niso bili iz tega žanra, vendar so bili vedno polni mistične atmosfere, zmedenih osebnosti in melodramatične vsebine. To so filmi, kot so npr. *Zunaj zakona* (1921), *Črna ptica* (1926), *Neznani* (1927); v vseh je Lon Chaney igral junake-pohabljenca. Browning je prvi začel vnašati v ameriški film elemente »caligarizma«¹, vendar tako naivnega, kot je ustrezal komercialnim misterijem tipa *London po polnoči* (1927), *V znamenju vampirja* (1935) in *Vražja lutka* (1936). Browning je tudi sam napisal več skrivnostnih zgodb; imel je bujno domišljijo za ustvarjanje skrivnostne atmosfere in izmišljanje grozljivih prizorov, o katerih je menil, da so po svoji naravi filmični.

¹ Po filmu *Kabinet dr. Caligarija* iz leta 1919; film govori o zlobnem doktorju, ki svojega pacienta sili v zločin (Parkinson 2002: 58).

- James Whale je po uspehu z ekranizacijo *Frankensteina* prenesel na platno Wellsov roman *Nevidni človek* (1933), v katerem je pokazal izreden smisel za vizualizacijo fantastične proze. Morda je prav nezadovoljstvo z naivnostjo grozljivk razlog, da je Whale začel režirati musicale, v katerih se je njegov smisel za fantastične prizore lahko popolnoma izkazal.
- Terence Fisher velja za Browningovega in Whalovega naslednika. Še naprej je ustvarjal filme z Drakulo in Frankensteinovo pošastjo, vendar ne vselej s posebnim uspehom (kriv pa ni le režiser, ampak tudi okus takratne publike, katere odnos do filma se je precej spremenil). Po filmih *Frankensteinovo prekletstvo* (1957), *Frankensteinovo maščevanje* (1958), *Groza Drakule* (1958) in *Drakuline neveste* (1960) je Fisher posnel novo verzijo *Fantoma v operi* (1962), vendar ni dosegel nekdanjega uspeha Ruperta Juliana. Fantom, ki živi v opernih kletah, je strašil po Evropi in Ameriki leta 1925. Fisherjev zadnji film *Frankenstein ustvari ženo* (1966) je uspel vlti temu žanru poetičnost (v atmosferi) in zagotoviti likom simboličen učinek (asociacije na blazneže v sodobni zgodovini). Po likih iz Stokerjevega romana je Fisher naredil film *Dracula – princ teme* (1965), vendar spet brez večjega uspeha.

2.2.2 Eversonovih 7 kategorij grozljivke

Filmska grozljivka obdeluje različne motive in zelo težko je opraviti kakršnokoli klasifikacijo v okviru tega žanra. Vendar je Petrić (1971: 149) po Williamu Eversonu to storil in uvrstil tovrstne filme po predmetu, ki ga obdelujejo, v sedem (kakor sam pravi »precej širokih«) kategorij:

- Znanstveni eksperimenti, laboratoriji; npr. *Muzej voščениh figur* (1933) Michaela Curtiza, *Umori v ulici Morgue* (1932) Roberta Floreya.
- Pošasti, umetna bitja; npr. *Mumija* (1932) Karla Freunda, *Pošast, ki jo je ustvaril človek* (1941) Georga Wagnerja.
- Vampirizem; npr. *Nosferatu* (1922) Friedricha Murnaua, *Vampir* (1932) Carla Dreyerja, *Dracula* (1931) Toda Browninga.
- Vuduizem, črna magija; npr. *Beli Zombie* (1932) Victorja Halperina.
- Stare hiše, srednjeveški gradovi; npr. *Mačka in kanarček* (1927) Paula Lenija, *Stara mračna hiša* (1932) Jamesa Whala.

- Nekromantija, diabolizem; npr. *Črna mačka* (1934) Edgarja Ulmerja, *Sedma žrtev* (1934) Marka Robsona.
- Filmi na meji trilerja in grozljivke; npr. *Fantom v operi* (1925) Ruperta Juliana.

Filmi so ponavadi pričali o naivnosti zapleta in psevdoznanstvenosti eksperimentov, ki jih v filmskih grozljivkah izvajajo polblazni znanstveniki in norci. Da so take prizore »rešili« pred posmehom oziroma plehkostjo, so si pomagali z opremo prostora, ki ima v fantastičnem filmu podoben smisel, kot ga ima prostor v westernu: zapuščena hiša v mističnem kraju, ki ga prepihava veter, temne krive ulice, meščanski interier, kjer je skrivni laboratorij, bolj podoben skrivnostnim dvoranam srednjeveških alkimistov kakor modernim operacijskim dvoranam, podzemni hodniki, ki so tako osvetljeni, da učinkujejo vznemirljivo in grozljivo ...

2.2.3 Začetki filmske grozljivke

Prvi veliki filmski ustvarjalec, režiser David Wark Griffith, je med prvimi zaznal možnost, ki jo ponuja film za oživljanje skrivnostne atmosfere, kakršno je opisal njegov najljubši pripovednik Edgar Allan Poe; navdih za naslov svojega filma je dobil pri *Krokarju* (1845) in drugih zgodbah tega velikega pisatelja. Poe, imenovan »pesnik teme«, je prek filmov *Propad hiše Usher* (1941, Epstein), *Črna mačka* (1934, Ulmer), *Izdajalsko srce* (1941, Dassin), *Calypso* (1956, Lee Wilder), *Nihalo groze* (1961, Roger Corman) vse do danes ostal navdih mnogih grozljivk oziroma horor filmov. Griffith je posnel še en film – *Maščuje se vest* (1941) – po Poejevi povesti *Izdajalsko srce* (1843); Griffith je v tem filmu povezal Poejevo povest *Izdajalsko srce* s pesmijo *Annabel Lee* (1848) in v njem prikazal preganjanje vesti, blodne sanje in zavest mladega fanta, ki je zaradi dekleta in denarja ubil svojega strica. Paralelna montaža, poudarjanje detajlov z bližnjimi posnetki in obilna uporaba dvojne ekspozicije (pojav stričevega obraza, potem ko ga je nečak zazidal v star kamin), zlasti pa še odlično zadeta mistična atmosfera eksterierov, vse to napeljuje gledalca na primerjavo tega filma z Epsteinovo mojstrovino *Propad hiše Usher* (1956), ki je bila posneta petnajst let kasneje in v katero je bila, poleg naslovne zgodbe, vključena tudi vsebina Poejeve novele *Ovalni portret* (1842). Po dramaturški strukturi je Griffithov film dosti bolj naiven in romantičen, posebno konec, v katerem so prikazane religiozne vizije obupanega morilca (nazadnje se izkaže, da so bile vse samo njegove sanje), vendar je dejstvo, da montažna dinamika tega filma še danes drži gledalce v napetosti. Epsteinu se je dosti bolj posrečilo pričarati poetično impresijo

grozote z gibanjem kamere in s počasnejšim gibanjem v kadru, kar omogoča gledalcu, da skoraj čutno doživi in »stopi« v prostor, ki »diha« skrivnostnost (Prince 2004: 18).

Istega leta, ko je Epstein ekraniziral *Propad hiše Usher* (1956), je v Ameriki manj znani režiser eksperimentalnih in abstraktnih filmov John Sibley Watson, drugače kot Epstein, grozljivo atmosfero pričaral z optičnimi triki, z uporabo različnih prizem, skozi katere je snemal igralce, da so bili spačeni, z uporabo ogledal, z zverženim dekorjem in ekscentrično osvetlitvijo; vse to brez dvoma pod vplivom tedanje književnosti in gledališča – film se je lahko razvijal kot posebna umetnost, hkrati pa ostajal tehnično sredstvo, ki je prenašalo dosežke drugih umetnosti (Ranković v Boglić 1980: 42). Po Poejevi povesti je tudi Robert Flory posnel *Umore v ulici Morgue* (1932). V tem filmu so zmaličeni liki temne pesniške imaginacije utelešeni v grozljive človeške prikazni, ki so po Petrićevem mnenju neresnične in prepričljive hkrati (dve desetletji potem je ista Poejeva povest navdihnila režiserja Roya Del Rutha, da je naredil *Fantoma iz ulice Morgue* (1954), vendar v tem filmu Poejevi liki učinkujejo preveč kot lutke, kljub vsej tehniki, ki jo je uporabil, da bi pričaral skrivnostno atmosfero in grozljive maske) (Petrić 1971: 147).

Grozljivo atmosfero standardnih grozljivk dosegajo režiserji z nevsakdanjimi situacijami, v katerih se osebe nepričakovano znajdejo. Zato igra v tem žanru pomembno vlogo zaplet scenarija, ki je bil običajno in je še danes kdaj napisan na osnovi kakšnega romana ali povesti istega žanra (pri tem navadno zapostavljajo vse poetične in psihološke vrednote književnega dela ali pa jih spreminjajo v zunanjo akcijo). Junaki tega žanra so prikazni, vampirji, blazneži, pošasti in spake z izjemnimi močmi in bolno strastjo, da mučijo ljudi. Gibljejo se nadnaravno, imajo srepe, lesketajoče se oči, zmaličene obraze, belo polt in žilave roke, s katerimi (navadno v bližnjem posnetku) največkrat ubijajo nedolžne ljudi. Prihajajo iz morja, neprehodnih planin, izpod zemlje, iz vesolja, največkrat pa jih ustvarjajo blazni znanstveniki, ki oživljajo mrtvece in kombinirajo človeka z živaljo in zapletenimi mehanizmi. Imajo čudna imena – Nosferatu, Mabuse, Golem, Hyde, Dracula, Orlac; nekateri so krvoločni demoni, drugi imajo človeške lastnosti, na primer Golem, glineni velikan stare židovske legende, ki spominja na Baš-Čelika iz srbskih ljudskih pripovedk (Petrić 1971: 147).

Če bi hoteli določiti prototip grozljivke, bi bili to filmi o Draculi in pošasti, ki jih je naredil Frankenstein. V času gotskega romana (žanr, ki izvira iz poznega 18. in zgodnjega 19. stoletja) je v Angliji Shelleyjeva žena Mary leta 1820 napisala roman *Frankenstein*, ki je

postal osnova za mnoge filme na to temo. Frankenstein je znanstvenik, ki je iz trupla, izkopanega iz groba, naredil »monstrum«. Ta oživiljena mumija, strahotna na pogled in z nemoralnimi poželenji, ne ve, kaj je zločin, umor, sovraštvo, sreča; kadar se osvobodi, vpliva in oblasti svojega stvaritelja, počenja strahotne zločine. Frankenstein se tedaj bojuje proti svojemu stvoru in po celi vrsti zapletov stori, da pošast zgori v mlinu. Tako se končuje prvi film *Frankenstein* (1931) v režiji Jamesa Whala. Vendar to ni motilo ne tega ne drugih režiserjev, da bi ne nadaljevali serijskega snemanja epizod o tem oživiljenem mrtvecu, ki so ga vsak s svojo vizijo predstavili na platnu Boris Karloff, Lon Chaney in Christopher Lee (Marigny 1995: 85).

Potem je Whale po Petričevem mnenju (1971: 147) posnel verjetno najboljši film iz te serije, *Frankensteinova nevesta* (1935), nato pa so se vrstili filmi *Frankensteinov sin* (1939) v režiji Rowlanda Leeja, *Frankensteinova mačka* (1942) v režiji Johna Fosterja, *Frankensteinov duh* (1942) v režiji Earla Kentona, *Frankenstein sreča volkodlaka* (1942) v režiji Raya Williama Neila, *Frankensteinova hiša* (1944) v režiji Earla Kentona, *Frankensteinova hči* (1958) v režiji Richarda Cuna in *Frankensteinovi zločini* (1964) v režiji Freddieja Francisa. Večina teh filmov po Petričevem prepričanju ni nič posebnega, saj so bili narejeni iz povsem komercialnih razlogov. V dramaturškem pogledu so ti filmi grajeni na obrabljenih šablonah, katerih namen je napanjati živce gledalcev in povzročati strah (kar jim najbolj uspeva pri otrocih, medtem ko se odrasli največkrat smeji). Morda je res, da so bili filmi o Frankensteinovi pošasti ustvarjeni zgolj iz komercialnih namenov, vendar pa se tu ne bi strinjala s Petričevo trditvijo, da filmi niso bili nič posebnega – bili so izredno uspešni, saj so dosegli zavidljivo gledanost, ki je eden izmed očitnih pokazateljev uspeha filma.

Podobno usodo je doživel tudi roman Brama Stokerja *Dracula* iz leta 1897. Po njem sta najprej Hamilton Dean in John Balderson napisala dramo z istim naslovom, ki je doživela velikanski uspeh na odru prav zaradi grozljivih prizorov. Friedrich Murnau je najprej hotel posneti film po drami *Dracula*, vendar se je pisec scenarija Henrik Galeen vrnil k Stokerjevemu romanu in po njegovem rokopisu je Murnau posnel tudi znani film *Nosferatu* (1922), dodal pa mu je še podnaslov *Simfonija groze* (Marigny 1995: 88). Po istem romanu je bil posnet tudi film *Dracula* (1931) v režiji Toda Browninga, t.i. mojstra groze, ki je pokazal čudno nagnjenje do iskanja strahotnih človeških fiziognomij in pohabljenec v filmu *Spake* (1932) in ki je upravičeno dobil ime »filmski Edgar Allan Poe«. Sredi tretjega desetletja se je začela vladavina Drakule (ki ga je igral Béla Lugosi) v ameriškem filmu. Njegova družina se

je naglo povečevala z grozljivimi potomci v seriji filmov, kakršni so *Drakulina hči* (1932) v režiji Lamberta Hillyera, *Drakulin sin* (1942) v režiji Roberta Siodmaka in *Drakulina hiša* (1945) v režiji Erla Kentona.

Fantastični film po Petričevem mnenju (1971: 151) vzdržuje konvekcijo, ki jo gledalci sprejemajo, režiserji pa morajo spoštovati. Ta konvekcija je podobna tisti, na kateri temeljijo pravljice, katerih sveta bralec nikoli ne primerja z resničnostjo. Svet je resničen samo v okvirih imaginarnega prizora, ki se mu prepuščajo gledalci, željni razburjenja. Igra se konča tisti trenutek, ko postaneta strah in groza realistična. Kaže, da je v tej razlagi potrebno videti bistvo narave tega žanra, ta je v okvirih pogojnosti nerealnega sveta, ki je samo filmsko obstojen in katerega fantastične oblike se podrejo, če jih postavimo na tla življenjske resničnosti, zato ker ne morejo obstati in izgubijo vsakršen pomen. Seveda za razliko od npr. nemškega eksperimentalizma, ki je atmosfero groze pričaral z gledališko stilizacijo, uporablja sodobni film vse tehnične možnosti, da doseže kar največji učinek in prepričevalnost filmske iluzije. V tem pogledu je zanimivo primerjati, recimo, Wienerjeva *Caligarija* iz leta 1919 s *Caligarijevim kabinetom* iz leta 1962, ki ga je režiral Rodger Kay, ali dve verziji Langovega *Doktorja Mabuseja*, iz leta 1922 in 1960, pa tudi galerijo likov Fantomasa, od Feuilladovega do Hunebellovega, saj pride človek do prepričanja, da ta filmska zvrst podpira razvojno črto kinematografije, ki teži k nerealnemu in pogojnemu, vendar nikakor v gledališkem smislu, temveč zato, da bi dosegla kinematografsko identifikacijo s fantastičnim dogajanjem na platnu, z vizijami, ki učinkujejo skoraj enako močno kakor sanje.

Nemški ekspresionizem pa je svoj »sanjski« učinek močno opiral na atmosfero groze in zgodbe o tiranih, duhovih, prividih in hipnotiziranih ljudeh, kakršen je v Wienejevem *Caligariju* (1919) morilec Cezare, za katerega ni povsem jasno, ali je bitje, ki ga doktor spravlja v stanje mrtvila, ali mrlič, ki se vrača v življenje. Kot lutka sta tudi Harun-al-Rašid in Ivan Grozni v Lenijevem *Kabinetu voščениh figur* (1924), čeprav je nekoč ta film tako razburjal občinstvo, da je Hollywood takoj povabil Lenija, naj v Ameriki naredi še dve verziji grozljivk, *Mačko in kanarčka* (1927) in *Zadnje svarilo* (1928), kjer se prepletajo elementi ekspresionizma in komornega filma. Medtem ko so v nemških ekspresionističnih filmih kraljevali vampirji in blazneži, srečujemo v švedski in danski kinematografiji nemega obdobja dostikrat atmosfero smrti, zagrobnega življenja, spiritizma, srednjeveških misterijev in hudičevega kraljestva. Tako je Holger-Madsen posnel mistične *Spiritiste* (1914), Dreyer transformacije hudiča skozi stoletja v *Listih iz satanove knjige* (1920), Benjamin Christensen

pa je ilustriral razvoj praznoverja in preganjanja zlih duhov skozi stoletja v antološkem filmskem eseju *Čarovnica* (1922). Medtem ko je *Čarovnica* neke vrste dokumentarni film o zgodovinskem razvoju verovanja v vraže, z rekonstrukcijo anekdot in zapisov o delovanju čarovnic in načinu izganjanja zlih duhov, je *Kočijaž smrti* (1920) ekranizacija istoimenskega romana Selme Lagerlöf. Nordijskim režiserjem je uspelo na filmsko platno presneti poetično skrivnostnost in mistiko, ki so ju polne severnjaške ljudske legende; teh načeloma ne uvrščamo med filmske grozljivke, ker učinkujejo drugače oz. ker gre za drugačno percepcijo groze in grozljivega. To je potrdil Carl Dreyer v svojem *Vampirju* (1932), zlasti pa še v veličastni freski mistične psihoze, pridušene strasti in verske hysterije v filmu *Dies irae* (1943). Na tem mestu bi lahko razpravljali tudi o Dreyerjevem vplivu; Bergman je ustvaril *Sedmi pečat* (1956), po duhu blizu Dreyerju, film, v katerem je fantastika učinkovala ravno tako kakor resničnost, skrivnostnost pa je postala duša stvari in človeških dejanj. Vendar je v Bergmanovih filmih grozljivost prizorov usmerjena v poetične vrednote, ki so polne filozofskega pomena, kar le redko odlikuje horor filme. Celo kadar v njih je kaj takega, je ideja preveč banalno vsiljena, kakor v filmu *King Kong* (1933) režiserjev Schoedsackega in Cooperjeve. Tam pride prazgodovinska pošast v džunglo milijonskega mesta, kjer jo ubijejo na newyorškem nebotičniku, kamor je odnesla dekle, do katere je začutila človeško toploto in naklonjenost. Istega leta je Schoedsack posnel *Kongovega sina* (1933), nekoliko kasneje pa je Inoširo Honda na Japonskem povezal horor in znanstveno fantastiko v filmu *King Kong proti Godzili* (1963) (Boglič 1980: 131–140).

Stevensonov roman o satanski dvojni osebnosti *Dr. Jekyll in gospod Hyde* (1931) se je izkazal kot zelo primeren za filmsko ekranizacijo, kakor tudi mnogi drugi romani tako imenovanega »gotskega stila«, polni grozljivih prizorov in mračne atmosfere starih gradov, kjer v kletih nori znanstveniki ustvarjajo umetnega človeka ali oživljajo mumije. Tu lahko za ilustracijo naštejemo, kako so si sledile ekranizacije Stevensonovega romana: 1908 (Selig), 1910 (Nordisk-film), 1913 (IMP), 1920 (Louis Mayer), 1920 (Friederich Murnau: *Janusova glava*), 1921 (John Robertson), 1925 (Hal Roach s Stanom Laurelom: *Dr. Jekyll in gospod Hyde*), 1932 (Rouben Mamoulian), 1941 (Viktor Fleming), 1953 (Charles Lamont: *Abbot in Costello srečata doktorja Jekylla in gospoda Hyda*), 1963 (Jerry Lewis: *Dr. Jerryjev čarobni napoj*, duhovita parodija na grozljivke). Že iz naslovov filmov (kjer niso navedeni, je filmu ostal naslov Stevensonove knjige) vidimo, da je Stevensonovo delo doživelo vse polno preobrazb – od poskusov kar najzvestejšega ilustriranja izvornika (Mamoulian, Fleming) do burleske in parodije, ki jo z izvornikom veže le še zgodba. Ko so izčrpali teme »resnega« hororja, so

začeli režiserji ustvarjati parodije na svet strahu in groze in tako je nastala gora filmov z znanimi komiki, kakor sta Abbot in Costello, ki obilno uporabljata svoje znane grimase, ko se prikaže Hyde, ali doživljata nezgode v Drakuli ali Frankensteinovi hiši (Petrić 1971: 150).

Grozi in strahotam na filmu ni konca: pošasti dobivajo potomce, Boris Karloff je iz oživiljene mumije postal človek gorila, zombiji pa so začeli prihajati iz veselja skupaj z letečimi krožniki. Neskončno izmišljanje novih epizod, v katerih so prikazane popularne pošasti, največkrat zbija fimske grozljivke na raven cenениh stripov (od tod morda ta občutek cenенosti grozljivega žanra). V njih naredi morda največji vtis atmosfera ambienta, ustvarjena s temo, kjer se prikazujejo skrivnostne sence, oči, ki hipnotizirajo, roke, ki davijo, kakor v filmu *Mačka se plazi* (1930) Ruperta Juliana, ki mu je v ustvarjanju grozljive atmosfere v interieru enak samo Hitchcock. Še bolj grozno atmosfero je ta mojster trilerja dosegel v filmu *Psiho* (1960), o katerem je sam dejal, da ga je delal z namenom »ustavljati dih gledalcem«, in v *Ptičih* (1963), kjer je groza prignana do absurda, do tiste meje, kjer začenja dobivati fiziološki pomen razglabljanja o relativnosti reda v živalskem kraljestvu, v katerem je človek določen in pojmovan samo kot eden izmed mnogih elementov narave.

Temeljna oblika filmske grozljivke in hkrati tudi gotskega romana je po Petrićevem mnenju (1971: 152) skrivnostna atmosfera groze in skrivnosti v zvezi s smrtjo, ki jo hočejo znanstveniki »premagati« s tem, da oživljajo trupla in kombinirajo organske snovi. James Whale začenja s prizorom, v katerem se pogovarjajo Byron, Shelly in njegova žena, ki pravi, da je s svojimi romani hotela pokazati, kako naj bi se ljudje ne vtikali v skrivnosti narave. V tem filmu, ki je veliko boljši od prejšnjega, se nadaljujejo avanture pošasti, ki jo je doktor Frankenstein ustvaril z oživitvijo trupla. Najprej se pokažejo zaključni kadri iz prejšnjega filma in gledalci izvedo, da je pošast propadla v zažganem mlinu, potem pa se nadaljuje preganjanje v nekakšni mistični pokrajini. V filmu sta dva zelo pretresljiva, odlično zrežirana prizora: prvi, ko pride pošast v kočo slepega violinista in se spoprijatelji z njim, ker je našla v njem učitelja, medtem ko se slepec zahvaljuje bogu, da mu je slednjič poslal nekoga, ki bo ob njem; in drugi, v kateri Frankenstein pod pritiskom mladega znanstvenika Pretoriusa vstavlja živo srce v mrtvo telo dekleta, ki postane potem Frankensteinova nevesta (Petrić 1971: 151). Ta prizor spominja na laboratorije v modernejših znanstvenofantastičnih filmih. Prav tako je impresivna atmosfera grobnic in stolpov starih dvorcev v skoraj vseh filmskih grozljivkah, zlasti pa v raznih verzijah o Drakuli – vampirju, ki vsako noč vstaja iz groba in išče žrtve, jih hipnotizira in jim sesa kri, da ga za eno noč vzdržujejo pri življenju. Nепretrgano se

ponavljajo slike gradu iz filma *Nosferatu* (1922), ki mu je Murnau dal podnaslov *Simfonija groze*, narejen pa je z mojstrsko uporabo temnih ploskev in s snemanjem največkrat iz spodnjega zornega kota, kar daje vtis »monstruoznosti«.

Vendar groze na filmu ni mogoče izzvati samo s prikazovanjem duhov, ožvljenih mrličev in bitij z drugega sveta. Pričaramo jo lahko tudi s strahotami, ki jih povzročajo ljudje, da bi spravili svoje bližnje v blaznost, da bi se dokopali do bogastva ali se nekaznovano otresli človeka, ki jim je na poti (Petrić 1971: 151). Te vrste filmi so nekje na meji med trilerjem in hororjem, kot na primer Hitchcockova *Senca dvoma* (1943), kjer so osebe obdane z atmosfero in s prikaznimi, ki se lahko pojavljajo samo v blodnih sanjah. V takih filmih prevladuje sadistična nota, situacije se razvijajo (in izgrajujejo) na temelju perversnih zločinov, znanih v kriminalistični praksi. V tem pogledu Clouzotovi *Hudičevki* (1954) nimata tekmeča v vsem tistem, kar si izmišljata dva ljubimca, da bi uničila tretjega človeka. Za Clouzotom ne zaostaja Robert Aldrich v filmu *Kaj se je zgodilo z Baby Jane* (1962) in morda še drastičneje v filmu *Tiho, tiho, sladka Charlotte* (1965), kjer je psihoza groze prignana do skrajnosti in mnogi grozljivi prizori izzivajo smeh pri občinstvu. Tudi to je značilno za filmske grozljivke (poleg tega, da se nikoli ne smejo omejiti v realne okvire) – da nikakor ne pretiravajo s kopičenjem grozljivosti, ker tako lahko izgubijo svojo funkcijo, poženejo gledalce iz kondenzirane atmosfere in jim ne dovolijo, da bi se identificirali z dogajanjem. Razen seveda če ne gre za parodiranje groze.

Uspelo komedijo groze je naredil tudi Roman Polanski s filmom *Gnus* (1965), o katerem avtor pravi, da je v tem posmehljivem delu o zločinu hotel razkrinkati tiste človeške strasti in dejanja, ki jih družba navadno prikriva, ker jo je groza in zato prisiljuje ljudi, da se obnašajo, kakor da takih nagonov sploh ni. Polanski je s to razlago hotel doseči osvetlitev prepovedanih skrivnosti in sramu, zaradi tega je *Gnus* bolj grenak kakor smešen horor film, morilka pa kot junakinja učinkuje prav toliko tragično kakor komično. Ves film lahko pojmuje kot parodijo (parodijo samega duha) suspenza – filma napetosti in zločina, celo avanturističnega filma (Prince 2004: 31).

V enem izmed svojih del je Michel Laclos (v Petrić 1971: 153) opravil poskusno analizo vseh oblik groze in strahote, ki jih obdeluje film. Laclos predvideva da diabolizem, fantomi, sanje in posebno fantastika nikoli ne bodo izginili s platna, marveč se bodo naprej razvijali in prek televizije prodirali v naše domove. Pierre-Maxime Schuhl upravičeno spravlja filmsko

grozljivko v zvezo s prastarim gledališčem, v katerem so nadnaravna bitja igrala odločilno vlogo pri reševanju brezizhodnih situacij drame in izzivala pri gledalcih občutek strahu pred nadnaravnim. Razne naprave so v kinematografih nadomestile iluzijo, ki nas je skoraj fizično prestavljala v kraljestvo sanj in skrivnostnih svetov človeške domišljije. Slepilo, ki ga ustvarja film, je skoraj prav tako močno in je blizu tistemu stanju udeležencev primitivnih iger, ko padejo v trans okrog totemov, ker verjamejo, da so tisti trenutek stopili v svet duhov, bogov ali hudičev. Zdi se, kot da se krog mističnega učinka vdajanja igri zapira: človek psihično stopa v neresničen svet (na platnu je samo slika – iluzija fantastičnega prizora, ki ga objektivno ni), gledalec pa polno doživlja ta svet, včasih intenzivneje kakor resničnost. Avtor tudi meni, da ker ustvarjajo filmske grozljivke tisti, ki vedo, da film tako magično učinkuje na gledalčevo zavest, uporabljajo film za doseganje določenega vtisa na gledalce, razburjajo človeško podzavest in spodbujajo željo po neznanem in skrivnostnem. Obenem pravi, da skomercializirana proizvodnja žal hoče samo napenjati gledalčeve živce in dražiti instinkte, zato so v tem žanru redke stvaritve, ki atmosfero groze in skrivnostnosti uspešno prenašajo v resnično umetniške in res poetične vizije.

Petrić (1971: 156) sklepa, da ima kinematografska umetnost to prednost, da ji ni treba, kakor pravljici, pripovedovati sanj, da bi učinkovala sanjsko; taka je po svojem bistvu, naj pripoveduje kar koli in ravna kakor koli; gledalec se v kinematografski dvorani počuti kot nekdo, ki spi, zapira oči pred banalnimi prizori s hodnikov in ceste ter jih prepušča poplavi slik; ves film je sanjarjenje, seveda pod vodstvom in nadzorom režiserja – to so sanje, katerih dejavnik je gledalec sam, četudi ne more vplivati na spremembo poteka sanjarjenja.

Človek je od nekdanj hotel vizualizirati svoje vizije groze in skrivnostnih dogajanj, o čemer pričajo mnoge stare grafike, ki kažejo prizore groze in nadresničnih pojavov, narisane z roko umetnika. Ko so odkrili fotografijo, so podobne prizore (sicer težje) inscenirali pred aparatom; pred filmsko kamero so zaživali kot scene v lutkovnem gledališču. Tehnika prikazovanja pa se je izpopolnila, bistvo zanimanja pa je ostalo isto: nekoč so ljudje vstopali v sejmarske šotore in s strahom gledali skozi povečevalna stekla spačke narave in skrivnosti zagrobnega življenja – danes hodijo v kino v upanju, da jih bodo prestrašili in navdušili grozljivi prizori.

V nadaljevanju bom sistematično predstavila obdobje grozljivega žanra od 50-ih pa do konca 70-ih oziroma 80-ih let 20. stoletja in se v vsako od teh treh desetletij tudi poglobila.

2.2.4 Kdo nas je strašil v petdesetih?

Kot sem v delu že navedla in opisala, je žanr obstajal tudi pred letom 1950, (npr. *Dracula* 1931), vendar pa je skozi trideseta in štirideseta horor obstajal bolj kot zanimivost, kot nekakšna nežanrska začimba na velikih platnih, kot pa za tisti čas resen žanr. In konec koncev mu takrat sploh še niso rekli horor v današnjem pomenu besede. Tu in v naslednjih dveh poglavjih bom povzemala predvsem Maxa Modica, saj je najlepše in od 50-ih do 70-ih let preteklega stoletja najbolje opisal dogajanje na področju filmske grozljivke.

Stvari so se radikalno spremenile v petdesetih, ko so jih s pridom začeli uporabljati ravno v industriji filmske groze. Barve na velikem platnu niso bile več redkost, pač pa prej pravilo kot izjema, in gledalcem se je tako odprl nov, tudi 3-D pogled. S platen so izginjale na videz bolehnne in nesrečne pošasti, gotski trilerji so se prelevili v šokerje (ime samo pove, kaj je njegov namen – šokirati), kjer so prevladovale deformacije in kri. *Grand Guignol teater* (gledališče groze) se je takrat dokončno preselil na film in tam tudi ostal. Razvoj posebnih filmskih učinkov pa je v horor vnesel tudi do takrat neznano in neuporabljeno komponento znanstvene fantastike (Modic 1992: 42).

Druga stvar je bila televizija, ki si je utrla pot v vsak dom. V petdesetih se je pojavila serija filmov s skupnim naslovom *Shock Theatre*, obsegala pa je stare Universalove klasike iz tridesetih in štiridesetih, ki so jih v poznih nočnih urah vrteli novi, mladi generaciji, ki bo v sedemdesetih in osemdesetih zakoličila meje horor filmov (Modic 1992: 42). Ta čas se je na televiziji pojavila tudi oddaja Forresta J. Ackermana z naslovom *Famous Monsters of Filmland*, ki je iz hororja naredila novo industrijo in povzročila rojstvo enega najbolj kontroverznih žanrov. Takrat so se pojavila nadaljevanja in prenove tistega, kar so gledalci lahko videli v minulih desetletjih, vendar tega takrat še niso prepoznali.

Tretja stvar, ki je formirala horor, je žanrski zvezdniški sistem, ki se je razvil ravno v petdesetih in dal imena, ki bodo za vedno ostala sinonim za žanr: Vincent Prince, Christopher Lee in Peter Cushing so imena, ki so reaktivirala tudi takrat že malce zaprašene zvezde, kot sta bila Boris Karloff (večni Frankenstein) in Bela Lugosi (večni Dracula). Omenjena imena so se le redko pojavljala izven tega žanra (Modic 1992: 42).

Kot pravi Modic (1992: 43), so petdeseta torej prinesla in zaobsegla vse tri principe, na katerih temelji horor in ki jih je trideset let kasneje Stephen King v eni izmed svojih knjig označil kot osnovo in poglavitna tri izhodišča tega žanra: Dr. Jekyll in Mr. Hyde, nastanek volkodlaka ali dualizem človekove narave, iz katerega se poraja nasprotje med vsebino in formo; Dracula, živi mrtvec, zli duh ali vampir brez imena, ki nikoli ne umre; in seveda Frankenstein ali novi Prometej, ki bogovom iz radovednosti in prevzetnosti predčasno ukrade ogenj. In kako se je v praksi »kalilo jeklo« horor filma v obdobju od leta 1952 do 1960?

Začelo se je z *The Thing ... From Another World*² (Christian Nyby, 1951), ki predstavlja enega najboljših znanstvenofantastičnih trilerjev petdesetih in enega prvih filmov, ki je kombiniral horor in znanstvenofantastične elemente. Film je produciral Howard Hawks, govori pa o bitju, ki pristane z letečim krožnikom na severnem polu, in je po izgledu pol Drakula in pol Frankenstein. John Arness skozi klavstrofobično vzdušje odštevava maloštevilno ekipo polarne baze. Film je še posebej srhljiv zaradi svoje glasbe.

Kmalu za tem je Vincent Price zaigral v filmu *Hiša voščениh figur*, ki ga je leta 1953 zrežiral Andre De Toth in predstavlja filmsko uspešnico, kjer nori kipar in kustos svoje žrtve zaliva z voskom in jih kot lutke razstavi v muzeju voščениh figur. Atmosfera Baltimora na prelomu stoletja, 3-D vložki in način igranja Vincenta Pricea; film velja za enega največjih hitov z začetka petdesetih, z leti pa je postal klasika hororja.

Night of the Thunder Charlesa Laughtona iz leta 1954 je prinesel serijskega psihotičnega morilca, ki trdno verjame, da je Bog na njegovi strani. Morilca je izvrstno zaigral Robert Mitchum. Film je nadrealistični triler, prežet s pastoralnostjo in prizori, ki bi ga lahko uvrstili med trilerje poznejšega in bolj sodobnega časa.

Val Guest je v produkciji družbe Hammer Films leta 1956 ustvaril znanstvenofantastični horor *The Creeping Unknown*, kino verzijo televizijskega filma *The Quatermass Experiment* (1953) Nigela Knela; film je tudi prvi iz trilogije o Quatermassu (drugi *Enemy from Space*, Val Guest, 1957, in tretji *Five million years to earth*, Roy Ward Baker, 1957). Igralec Brian Donlevy je Quatermass v lovu na spore iz vesolja, ki se spremenijo v želatinasto snov in oblijejo londonski Tower.

² Zaradi nerazpoložljivih virov sem naslove nekaterih filmov pustila v izvorniku.

Hit petdesetih je bil ravno tako produkt družbe Hammer z naslovom *Frankensteinovo prekletstvo* iz leta 1957 in v režiji Terenca Fisherja, ki je vplival na spremembe horor filma: pojavili so se odsekane roke, krvavi predpasniki in krvavi napisi po stenah, zaigrala in zaslovela pa sta Peter Cushing kot Frankenstein in Christopher Lee kot njegova pošast s popolnoma novim videzom.

Leto kasneje (1957) je sledil *Horror of Dracula*, film istega režiserja. Christopher Lee se je ustoličil kot drugi večni Dracula, Hammer Films je popolno ekraniziral knjigo Brama Stokerja, Peter Cushing pa je bil Van Helsing. Uspeh te klasične zgodbe je poskušal preseči tudi Francis Ford Coppola s filmom *Dracula* leta 1992.

Leta 1958 je nastal *Curse of the Demon*, ki ga je z režiral Jacques Tourneur in je bil narejen po zgodbi M. R. Jamesa *Casting the Runes* (1944). Gre za prikaz demoničnih sil, ki stopnjuje napetost v temačni atmosferi. Avtor pravi, da je film sprožil satanistični val v sedemdesetih, vključno z legendarnim filmom *Znamenje* (Richard Donner, 1976) (Modic 1992: 43).

Hiša Usher iz leta 1960 predstavlja filmsko grozljivko, ki črpa iz dela Edgarja Allana Poa in njegove morbidne poetike. Film je režiral Roger Corman. Poe je od takrat dalje predstavljal neizčrpen vir navdiha mnogim ustvarjalcem horor filma, ki so prisegali na klasičen pristop k srhljivosti.

Petdeseta je zaključil film *Psiho*, ki ga je leta 1960 z režiral Alfred Hitchcock. Na zahtevo režiserja je posnet v črnobeli tehniki, da publike ne bi preveč šokiral s krvjo, ki po tleh kabine za prhanje odteka iz žrtve (Modic 1992: 43). Avtor pravi, da je *Psycho* povzročil neštete polemike: prvič se na platnu pojavi šizofrenik, ki ga igra Anthony Perkins, prvič so na začetku filma prosili občinstvo, da morebitnim gledalcem ne izda morilca, in prvič se je v filmu videlo, da je nekdo posnel nekoga, ki splakne straniščno školjko. Hitchcock je tako petdeseta za vedno vtisnil v en sam film; je pa tudi bolj kot kateri koli od zgoraj naštetih zaslužen za nastanek filma *Ko jagenjčki obmolknejo* (Johnatan Demme, 1991) in za razvoj kulta serijskega morilca.

Žanr je v petdesetih postavil svoje trdne temelje – petdeseta so v ZDA namreč prinesla hladno vojno, spoznanje grozot holokavsta in taborišč. Atomska bomba in strah pred komunisti sta

prinesla filme, ki sem jih naštel zgoraj, ter na primer *Vojno svetov* (1953) in *Oni* (1953). Menim, da je Hollywood ljudem z grozljivkami sporočal svoj odnos do takratnega stanja v državi.

2.2.5 Kdo nas je strašil v šestdesetih?

»Petdeseta so horor formirala in ga zazibala v šestdeseta, kjer je ta žanr zorel in se raztezal prek vseh okvirov, tudi tistih, ki so mu jih prerokovali in načrtali največji optimisti in entuziasti.« (Modic 1992: 22). Kot še pravi Modic (1992: 22):, so bila šestdeseta obdobje razvoja žanra in razvoja morbidnih vizij, ki so temeljile na štirih dejstvih:

- V šestdesetih se je očitno razmahnila gotska kinematografija, katere značilnost je oživiljanje in mistifikacija mračnjaške romantične literature Edgarja Allana Poeja. Nastali so filmi kot so *Pit and The Pendulum* (1962), *Tales of Terror* (1962), *Krokar* (1963), *The Masque Of Red Death* (1964) in *Tomb of Ligeia* (1965). Tu lahko omenimo tudi prispevek treh evropskih avtorjev; Rogerja Vadima, Federica Fellinija in Louisa Malleja, ki so svoje poglede na horor strnili v *Spirits Of The Dead* (1966), ki je bil prav tako sestavljen iz treh Poejevih zgodb: Vadim se je lotil *Metzgersteina* (1965), Mallej *Williamama Wilsona* (1968), Fellini pa je posnel *Never Bet The Devil Your Head/Toby Dammit* (1969). Vsi trije filmi so funkcionirali kot predstavitev Poejeve domišljije.
- Žanr se je v tem desetletju dodobra razvil tudi zato, ker je prodrl na mednarodna filmska platna in začel sodelovati z neodvisnimi kinematografijami širom po svetu; veliko dobrih filmskih stvaritev je zato nastalo v jeziku, ki ni bil angleški. Tako je na primer mehiške filme v ZDA distribuiral K. Gordon Murray, ravno tako španske; pod italijansko produkcijo je bil po večini podpisan Mario Bavi; na Japonskem so postale zanimive njihove eksotične zgodbe duhov, kot sta npr. *Violated Angels* (Okasaretu Byuakiu, 1967) in *The Blind Beast* (Moju, 1968); Nemca F. J. Gottliebin in Alfred Vohrer sta se lotila predelav trilerjev Edgarja Wallaca; celo Brazilija je takrat postala del »horror posla«, konkretno s filmom *Tonight I Will Make Your Corpse Turn Red / Esta Noite Encarnerei No Teu Cadaver* (Jose Mojica Martins, 1966).

- Eden izmed razlogov za porast horor filmov je tudi horor kot rezultat razvoja in mednarodnih pogledov na oblike groze in nasilja, ki so se včasih nekoliko mešali z erotiko, kar je pripeljalo do uvedbe cenzure za tovrstne filme s strani organizacije MPAA (*Motion Picture Association of America*), ki še dandanes v ZDA posega v ustvarjalno svobodo filmarjev (tudi tistih izven žanra hororja) in njihovih izraznih sredstev.
- Žanr se je verjetno razvil tudi zaradi obsedenosti s propadom civilizacije, ki so jo povzročali direktni prenosi »v živo« – najprej umor predsednika Kennedyja na Elm Streetu leta 1963, potem pa še številne grozote iz Vietnama, ki so mlade filmarje in posledično tudi gledalce spremenile v cinike, ki niso zaupali več nikomur, še najmanj pa vladni politiki (Modic 1992: 22).

V nadaljevanju bom naštetla deset filmov, ki so po mnenju Modica povzeli bistveno idejo horor filma iz šestdesetih in nadgradili zametke iz petdesetih (Modic 1992: 22-23):

- Alfred Hitchcock, ki je zaključil petdeseta s klasiko *Psiho*, je hkrati odprl obdobje šestdesetih s filmom *Ptiči* iz leta 1963, kjer je grozo utelesil v obliki ponorelih ptičev (sicer simbol nedolžnega in svobodnega bitja), ki postanejo oblak uničenja in holokavsta. Minimalistično in udarno, film brez napisa »the end« – Modic namreč obrazloži, da je Hitchcock menil, da bi bili ti dve besedi glede na prikazano situacijo popolnoma odveč.
- *Kwaidan* (Masaki Kobayashi, 1963), zelo dolg film (2 uri 41 min) za to obdobje, narejen po literarni predlogi Lafcadija Hearmsa in njegove knjige kratkih japonskih zgodb o duhovih. Film ima izrazito mračnjaško atmosfero s temno scenografijo, z duhovi, fantazmami in tradicijo.
- *Carnival of Souls* (Herk Harvey, 1963), nizkoproračunski triler o dekletu, ki pomotoma ostane zaprta v nekakšni »zoni somraka« (izraz po kulturnem filmu iz leta 1983), ki se razprostira med življenjem in smrtjo in iz katere poskuša komunicirati s svetovoma, ki se nahajata na obeh straneh nekakšnega predpekla.
- *The Flesh Eaters* (Jack Curtis, 1964) zakorači globoko v rojevajoči se »splatter movie« (film, ki vsebuje veliko prelivajoče se krvi), ki se je popolnoma razvil šele v sedemdesetih, režiser pa z koordiniranim stopnjevanjem ter za tisti čas dokaj dobrimi posebnimi učinki podkrepi zgodbo o norem znanstveniku, ki v epruveti ustvari pošastno amebo nezemeljskih dimenzij, ki po otoku zasleduje brodolomca.

- Eden takih »splatter« filmov je bil tudi *2000 Maniacs* Herschella Gordona Lewisa, kralja *Drive-in-a*, iz istega leta (1964) z zgodbo o mestecu Pleasant Valley, ki se vsakih sto let spremeni v krvav masaker turistov kot povračilo za grozote, ki so jih njegovi prebivalci pretrpeli med ameriško državljansko vojno. Neverjetno kruti prizori so ta film spravili na črne liste MPAA, Herschella Gordona Lewisa pa na sodišče – film je kljub temu postal uspešnica.
- *Blood And Black Lace* (Mario Bava, 1965) je eno vidnejših del italijanskega horor filmarja, iz filma pa v oči bodejo neprikrito sovraštvo do žensk in drzni erotični prizori.
- *The Tomb Of Ligeia* (Roger Corman, 1965) predstavlja klasiko Cormanovih filmskih upodobitev Edgarja Allana Poeja. V filmu je moč videti dodelano scenografijo ter ameriško gotsko tradicijo, splet nekrofilskih čustev, narkomanije in psihotičnih blodenj.
- *Conqueror Worm* (Michael Reeves, 1968) je odsev angleškega podeželja 16. stoletja, obdobja lova na čarovnice, brutalnosti in posledic moralnega razpada človeške duše.
- *Rosemaryjin otrok* (Roman Polanski, 1968) predstavlja enega večjih uspehov tega poljskega režiserja; film je narejen po romanu Ire Levina in nam pokaže enega najizvirnejših in hkrati najbolj apokaliptičnih prihodov satana na svet. Od tega filma dalje je satan še dostikrat »obiskal« naš svet, pod taktirko drugih režiserjev seveda.
- *Noč živih mrtvecev* (George A. Romero, 1968) je prvi del Romerove triologije o zombijih, ki je končal šestdeseta in prenesel klavstrofobično tradicijo hororja v sedemdeseta. Romero je šestdeseta strnil v en sam film in v metafori o živih mrličih, ki blodijo po zemlji, ker v peklju ni več prostora zanje, zrisal občutke in emocionalno stanje tega obdobja. S filmom je prikazal popoln portret uničujoče civilizacije in politike. Film postavi pekel v njegovo naravno okolje, na zemljo, kjer je po njegovem vedno bil – Pittsburg pa postane njegovo novo ime.

Grozljivi filmi tega časa so med drugim poudarjali tudi disfunkcionalnost družine – pojavljali so se dvomi o učinkovitosti starševstva. Iz tega časa je tudi znana tragedija s farmacevtsko polomijo novih pomirjeval, ki so pomorila in pohabila na stotine novorojenčkov po svetu. Strah se je stopnjeval in za primer takšnega vpliva lahko vzamemo film *Rosemaryjin otrok* iz leta 1968.

Če so petdeseta žanr zazibala, so ga šestdeseta postavila na noge. V desetih letih so ustvarjalci izdelali, po mojem mnenju, množico kakovostnih filmov. V nadaljevanju bom prikazala, kaj se je z žanrom dogajalo v naslednjih desetih letih, torej v sedemdesetih.

2.2.6 Kdo nas je strašil v sedemdesetih?

V sedemdesetih se je po mnenju Modica s horor filmom dogajalo tisto, na kar so nakazovala že šestdeseta: žanr je bil opažen, ljudje so v njem našli vse frustracije, ki so jih s seboj prinesli nepomirjeni duhovi, ki so izhajali iz vojne v Vietnamu, eksplicitno prikazovanje seksa in nasilja kot dveh skrajnosti, med katerima je razpet človeški značaj, in nebrzdano navdušenje mladega rodu, ki je iz ostankov generacije »otrok cvetja« (konec 60-ih) ter ob ritmu prihajajoče se diskomanije gradil nekakšen novi red, ki ga vojne in preteklost niso zaznamovale (Modic 1992: 21).

V sedemdesetih sta svoje zgodbe začela ustvarjati Michael Myers in Jason Voorhees (najpopularnejši avtor tovrstnih krvavih zgodb, *Freddy Kruger*, se jima je pridružil šele leta 1984). Ljudje so tisti čas horor zelo dobro sprejemali, bil je v celoti izredno gledan žanr.

Če se vrnemo k filmu in horor žanru, vidimo, da so sedemdeseta vanj vnesla globino, medtem ko so mu šestdeseta dala širino, petdeseta še pred tem pa temelje (Modic 1992: 21). Vrednosti še dokaj novega žanra so se zavedli novi, mladi režiserji (Wes Craven, John Carpenter, David Cronenberg, Sean S. Cunningham, pa tudi David Lynch), ki so pričeli ustvarjati v poznih osemdesetih in nato devetdesetih ter vanj vnesli nove dimenzije groze; poleg njih so zanimanje pokazali tudi veliki studii (Friedkinov *Izganjalec hudiča* (1973) je še vedno med dvajsetimi najbolj gledanimi filmi vseh časov (Modic 1992: 21)). To je vsekakor vplivalo tudi na pojav snemanja nadaljevanj izvornika in filmov katastrofe, ki so bili v tem desetletju že kar stalnica. Nastajali so filmi kot so *Airport 1975* iz leta 1974, ki ga je kot nadaljevanje filma iz leta 1969 režiral Jack Smith, *The Poseidon Adventure*, Ronald Neame (1972) in *Earthquake*, Mark Robson (1974). Svoj delež je v horor vnesla tudi poplava kung-fu filmov, njihova eksotika in drugačno dožemanje sveta in človeka. Prikaz zla v horor filmu je lahko še toliko bolj učinkovit in grozljiv, če izhaja iz dežel, ki so že po svoji legi tuje in mistične. Roger Corman je leta 1971 posnel svoj zadnji film – *Von Richthofen and Brown* (ali *The Red Baron*); posvetil se je producentskemu delu in iz njegove šole so pozneje med drugim prišli tudi Joe Dante, Jonathan Demme in Martin Scorsese ter seveda Francis Ford Coppola. Poleg tega je Brian De Palma s filmom *Carrie* (1976) v tem obdobju odkril Stephena Kinga, Herschnell Gordon Lewis, kralj »splatterja«, pa je leta 1972 posnel svoj čisto zadnji film *The Gore Gore Girls*.

Če na teh izhodiščih sedemdeseta strnemo v deset poglavij, ki so do danes postala t.i. legende in kulti tako horor žanra kot filmske zgodovine nasploh, je slika naslednja (Modic 1992: 21–22):

- *Teksaški pokol z motorko* (Tobe Hooper, 1974) se morda danes zdi dokaj nedolžen, vendar film predstavlja krutost, grotesknost in nezdravost sedemdesetih. Družina, ki jo sestavljajo metuzalemski ded, mumija (nagačeni član družine), Leatherface, Chop-top in kuhar, do živčnega zloma maltretira Marilyn Burns, potem ko zamaskira njene prijatelje avtoštoparje. Bizarna horor drama o kanibalistični družini nekje na robu sveta (Amerika, Teksas) predstavlja višek kariere Toba Hooperja. Kljub vsemu je ta leta 1988 posnel dostojno nadaljevanje *Teksaški pokol z motorko 2*. Seriji je končni udarec zadal film *Leatherface: Teksaški pokol z motorko 3*, ki ga je leta 1989 posnel Jeff Burr.
- *Deep Red/Profondo Rosso* (Dario Argento, 1976) predstavlja klasiko tega italijanskega režiserja. *Deep Red* je psihošoker, v katerem je David Hammings kot pianist priča brutalnemu umoru psihiatrove žene. Film »popestrijo« kruti prizori npr. ženska, ki jo spari do smrti, in moški, ki ga zmelje tovornjak.
- *Znamenje* (Richard Donner, 1976) kjer se na Zemlji pojavi antikrist, satanov sin; njegova usoda je, da bo postal politik in povzročil konec sveta, ki ga ne bo preživel noben smrtnik. Gregory Peck izve, da je njegov posvojenec Damien zaznamovan s številom zveri, toda ne verjame, vse dokler ga atmosfera, prefinjeni in šokantni umori ne prepričajo v nasprotno. Za dodaten srh poskrbi tudi glasba, ki jo je pripravil Jerry Goldsmith. Navdušenje nad to klasiko satanistično obarvanih filmov je povzročilo, da se je Damien še trikrat vrnil na velika platna – *Damien: Znamenje 2* (Don Taylor, 1978) in *Končni spopad: Znamenje 3* (Graham Baker, 1981). Zadnjič se je pojavil leta 2006 (*The Omen*, slovensko *Omen 666*) kot prenova originala. *Omen* je tudi eden tistih filmov, v katerem človek zla ne porazi, temveč to ostane z njim kot del njega.
- *The Came From Eithin/Shivers* ali *Parasite Murders* (David Cronenberg, 1976) je prvi iz serije Cronenbergovih grozljivk (*Rabid*, *Brood* in *Videodrome*), ki vas popelje v svet ostudnosti in kanibalističnih parazitov. Ti se po spolnem odnosu naselijo v telesu in prisilijo gostitelja, da neprestano menjava partnerja in občuje. Morbidno, brezupno in paranoično. Tu se kaže strah tega obdobja – aids.
- *The Hills Have Eyes* (Wes Craven, 1977) je nadaljevanje teksaškega masakra z drugačnimi, eksplicitnimi in »splatter« (kri prelivajočimi) sredstvi, ki so Hooperju manjkala, Craven pa je z njimi lahko še potenciral ksenofobično razpoloženje Amerike. Torej – mlada družina iz Clevelanda se odpravi po sledih starega družinskega rudnika,

naleti pa na dementne, degenerirane jamske ljudi 20. stoletja. Ti prebudijo v zglednih družinskih članih ubijalski in divji ego, ki je posledica samoohranitvenega nagona.

- *Eraeserhead* (David Lynch, 1977) je eden tistih filmov, ko težko vemo v kateri žanr ga uvrstiti – gre za minimalistični psiho-horor, nadrealistična črno-bela nočna mora, obsesivne frustracije socialnega izobčenca na koncu sveta, se pravi v sivini razpadajočega predmestja, kjer je pošast vsak, ki si upa preživeti.
- *Martin* (George A. Romero, 1977) portretira 18-letnega vampirja. Martin (John Amplas) ki je podoben Nosferatuju, svoje žrtve masakrira z britvijo, pri čemer ga ne ustavijo ne česen ne križi.
- *Noč čarovnic* (John Carpenter, 1978) je nizkoprorračunski blockbuster, ki je Carpenterju prinesel slavo. Ustvaril je nepozabnega psihopatskega serijskega morilca Michaela Myersa (po tem filmu se je še šestkrat vrnil) in dal vedeti, da 31. oktober ni noč čarovnic zato, ker bi si to nekdo izmislil. Perfekcionistični šoker, ki z napetostjo, glasbo in vzdušjem pritegne občinstvo. Pošast postane vidna, otipljiva, iz svojega okolja izstopa le zaradi maske, ki jo nosi zato, da se pod njo skriva obraz, ki bi lahko pripadal tudi vašemu sosedu – ravno zato je Michael nesmrten. Čar lika Michaela je, da si gledalec za to masko lahko predstavlja kogar koli.
- *The Last Wave* (Peter Weir, 1978) je avstralski film katastrofe. Richard Chamberlain je advokat v Sydneyju, ki na sodišču brani avstralskega staroselca, obtoženega umora, ta mu razkrije vizije o koncu sveta, in kar je najhuje, Chamberlainu to prerokbo okolje samo podpre z neizpodbitnimi dokazi, ki se nahajajo vsepovsod a jih nihče ne prepozna kot take, ter s tem postane prva žrtev zadnjega vala, ki bo preplaval Avstralijo.
- *Alien* (Ridley Scott, 1979) je bila črna, velika pošast z dolgim repom, ki pobija moške, ženskam pa prihrani usodo, strašnejšo od smrti. Morda lahko tu govorimo o alegoriji proletariata na robu živčnega zloma, kar je posledica dejstva, da ostane brez navodil nadrejenih in je prepuščen sam sebi in nezmožen konstruktivnih odločitev.

Grozljivke sedemdesetih so s svojo vsebino že napeljevale na takratno problematiko, ki se je odvijala na ameriških (in tudi drugih) tleh. Tako se sedemdeseta zaključijo in v nadaljevanju zato navajam malce novejše, moji generaciji bolj poznane grozljivke.

2.2.7 Kaj se dogaja z grozljivko danes?

Stanje, ko te je strah, je po Nolanovem (1990: 3) mnenju res zabavno. Ustvarjena groza na platnu, odru ali televiziji nas ne more fizično poškodovati. Zgodba nam omogoča, da ubežimo filmski resničnosti, da se soočimo z dejstvom, da je smrt naravna prav tako kot tudi rojstvo. Sproducirana groza oziroma groza na platnu nam dopušča, da se prepustimo svoji umrljivosti vsaj v času filma. Zato si tudi dopuščamo, da smo lahko prestrašeni vsakič znova in znova. Ko se prepuščamo primarnim strahovom, ko privabljamo stvari iz teme na svetlobo, dosežemo osebno zmago. Počutimo se hrabre, pogumne; soočili smo se s pošastjo in preživeli smo. In res je tako enostavno. Seveda je vmes več kompleksnih nivojev, kako doseči ta prvinski čut za strah. Horor v takšni ali drugačni obliki je prisoten že od pričetka civilizacije. Vraževerje in strah pred neznanim sta preplavila človeštvo od samega začetka pa do danes. Po mnenju Nolana (1990: 3) naša kultura temelji na verovanjih v nadnaravno, v moč, ki je večja od sveta samega, pa kakorkoli že vidimo to moč, demonično zlo ali dobro angelsko.

Ljudje so preiskovali svojo preteklost prek kosti predhodnikov, prebiranja starih zapisov, moški in ženske so zgorevali na grmadah zaradi domnevnega čarovništva. Še danes obstajajo stari strahovi; bi res upali preživeti noč na vrtu, kjer bi strašili duhovi, ali pa prespati v hiši, kjer so se zgodili številni umori – morda bi, vendar nas bi bilo presneto strah, saj bi kaj hitro podvomili v neobstoj prikazni in začeli verjeti, da se morda res kaj skriva v temi in čaka na nas. Tema je bila od nekdaj kriva za nastanek grozljivih zgodb. Horor je po Nolanovem (1990: 5) mnenju očitna in popolnoma normalna človekova zapuščina. Je del nas, našega najglobljega in najtemnejšega jaza.

V zadnjih nekaj letih se je razširila popularnost grozljivega žanra, predvsem z ustvarjanjem akcijsko-avanturističnih filmov. Ob koncu leta 1960 so grozljivke rasle kar v tandemu (Spielberg in Lucas), novo obdobje se je pričelo – znanstvenofantastični horor. Horor je postal velik posel in ustvarjalci so neumorno iskali nove zgodbe, trg se je širil in stalno so se pojavljali novi in novi ustvarjalci oziroma pisci zgodb.

Žanr zaradi eksplicitnega prikazovanja krvi, presenetljivih obratov, prikazni ali spak vzbuja precej močna čustva oziroma človeške odzive. Večina kritikov grozljivke pozicionira kot manj vreden žanr in ni jim povsem jasno, kako neumen moraš biti, da ti tak žanr sploh lahko ugaja. Trditve se verjetno navezujejo na dejstvo, da žanr o katerem govorimo, večinoma

prikazuje ali vzbuja strah, tesnobo, sadizem, mazohizem ipd. Pa ni tako. Enako kot drugi filmi tudi ta žanr vsebuje simbole in sporočila.

Primer grozljivke zadnjega časa – *Krik* (1996) kot nekakšen kolaž, saj je sestavljen iz vseh grozljivk zadnjih dvajsetih let, iz vseh šokov, vseh krikov, iz vseh pravil igre in klišejev, ki jih je treba poznati, da se jim lahko izogneš. *Krik*, t.i. mladostniški horor (The Economist 1999: 27) ni le spomin na filme, temveč spomin na žanr sam, ki je v sedemdesetih s filmom Johna Carpenterja *Noč čarovnic* (1978) pridobil novo, mitsko dimenzijo strahu. Uvedel je psihopatskega serijskega morilca Michaela Myersa, pošast s človeškim telesom in belo masko, za katero se lahko skriva katerikoli obraz, prav zato Myersa ni bilo mogoče pokončati. Film kot je *Krik* je želel ponovno povedati, da si zlo lahko natakne katerikoli obraz.

Po *Noči čarovnic*, ki so jo neposredno napovedali Hitchcockov *Psiho* (1960), Herschell Gordon Lewis s *2000 Maniacs* (1964) in Romerov film *Noč živih mrtvecev* (1968), posredno pa še *Suspiria* (1977) Daria Argenta in *The Hills Have Eyes* (1977) Wesa Cravena, so vse grozljivke izgledale kot nadaljevanja Carpenterjevega filma (*Noč čarovnic*). Wes Craven je režiral tudi *Krik*. Dejstvo, da je v ZDA zaslužil bogastvo, je zasluga lucidnega scenarista Kevina Williamsona, velikega ljubitelja grozljivk. Craven je tokrat po letih neuspehov režiral mladostniški žar, ki je domiselni, zabavni in srhljivo odštekani igri asociacij, prebliskov in preigravanj morda dodal še dodaten šarm.

Wes Craven je v *Kriku* »zrecitiral« 11 pravil (v Modic 1997: 34), kako v grozljivki preživeti. Gre za to, da je v sami vsebini oziroma zgodbi filma prikazal tiste najbolj tipične pripetljaje, ki se običajno dogajajo v grozljivkah. Dotlej so glavni igralci tega žanra zavoljo scenarističnih šablon počeli ravno nasprotno, kar so opazali tudi gledalci in se morda ob njih pričeli celo dolgočasiti. Torej:

- Ne odpiraj vrat, če ne veš, kdo trka.
- Ne skrivaj se v omari.
- Ne skrivaj se v temi.
- Ne stoj kot lipov bog sredi sobe.
- Ne beži v klet ali na podstrešje, temveč iz hiše.
- Ne vračaj se v hišo.
- Ne spotakni se.
- Ne seksaj.

- Ne pij in ne jemlji drog.
- Ne vrešči.
- Ne odidi, dokler se trdno ne prepričaš, da je pošast, ki ti jo je uspelo premagati, zares mrtva.

Krik je tudi v tem logičnem segmentu nekaj posebnega za nostalgike, za dodatno zanimivost pa po novih pravilih žanra zaigra v tistem času najbolj trendni hollywoodski podmladek: Neve Campbell, Drew Barrymore, Courtney Cox in še nekateri. Wes Craven nas s temi enajstimi pravili napeljuje na misel, da je *Krik* edina prava in neposredna grozljivka devetdesetih. To bi po mojem mnenju lahko celo držalo, saj v tistem trenutku ni imela nobene resne konkurence. Če preverimo konkretno. Francis Ford Coppola je *Draculo* (1992) oblekel v časovno primernejša oblačila, Kenneth Branagh je *Frankensteina* (1994) spremenil v gotski ep, ki je postal skoraj dobesedna verzija literarnega izvirnika in Mike Nichols je Jacka Nicholsona našemil v *Volka* (1994).

Lahko bi rekli, da so *Dracula*, *Frankenstein* in *Volk* grozljivke le na videz oziroma formalno, medtem ko se pod prepoznavno žanrsko ikonografijo skriva neka povsem druga zvrst. Pri *Draculi* melodrama, skoraj ljubezenska zgodba, pri *Frankensteinu* hollywoodski spektakel, pri *Volku* pa avanturistična drama. Druga značilnost, ki jo odsevajo našete oživitve, je visok proračun, kar omogoča zvezdniško zasedbo. Všečnost oziroma populizem in horor nista nikoli prav dolgo in dobro »sodelovala«. Po drugi strani in hkrati po mojem mnenju, pa so Antony Hopkins, Gary Oldman, Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer, Robert De Niro in John Cleese precej gotov prijem, s katerim se otreseš marsikaterega kreativnega napora in zamašiš precej lukenj, saj gre za dobre in prepoznavne igralce, ki lahko v kino dvorane pritegnejo marsikaterega gledalca, ki pravzaprav niti ni ljubitelj tovrstnega žanra. Tretja značilnost, ki jo lahko navedemo pri treh formalnih grozljivkah je, da jim ni mar za pogled generacij, ampak bolj skrbijo za tiste, ki tega žanra nikoli niso spremljali.

Poglavje bi zaključila z Modičevo mislijo, ki pravi: »Nekoč smo gledali grozljivke, da bi občutili razliko med strahom, solzami in smehom, danes pa hočejo režiserji in scenaristi vanje stlačiti vse naenkrat,« (1997: 35). Žanr torej želi postati všečen širši populaciji in zato prične združevati tudi elemente, ki so običajni za druge žanre.

3. ELEMENTI DOBRE GROZLJIVKE PO NOLANU

V tem poglavju bom opredelila elemente vsake t.i. dobre grozljivke, kakor jih je v svojem delu opisal Nolan (1990). Verjetno zna skoraj vsak poznavalec, gledalec ali laik naštetih vsaj nekaj ključnih elementov, ki jih grozljivka običajno vsebuje in se pojavljajo v večini ali pa vsaj v tipičnih (z besedo mislim na hollywoodske grozljive filme) grozljivkah.

3.1. ELEMENT »POŠASTI«

Vsaka grozljivka naj bi imela nastopajočo pošast, čeprav lahko ustvarimo grozljivko tudi brez nje. Grozljivka lahko obstaja in je grozljiva tudi brez prikazni, hudiča ali drugega spaka. Grozljivka lahko na grozljivo oziroma na zlo le opozarja, namiguje ali napeljuje (Nolan 1990: 8). S časom se spreminjajo tudi trendi grozljivega; danes uporabiti volkodlaka ali vampirja kot grozljivo? Da, še vedno je aktualna tema, vendar ga je potrebno predstaviti na nov način, nadnaravno in sveže. Že večkrat uporabljen lik vampirja je v filmu *Intervju z vampirjem* (1994) doživel nov koncept vampirstva, prav tako tudi film *Kraljica prekletih* (2002), kjer se vampir pojavi kot že skoraj človek. Tu se lahko vprašamo, koliko pošasti lahko nastopa v grozljivki? Je dovolj ena ali jih je lahko tudi več? Če je strašljiva ena, jih bo potem več še bolj strašljivih? Avtor je tu mnenja, da če v zgodbo vključimo preveč pošasti, izgubimo kredibilnost in tudi našega gledalca. Skoncentrirati se moramo na eno pošast in jih ne smemo mešati in ji dodajati novih (Nolan 1990: 8).

Vloge dobre grozljivke so realne, prav ta realnost je ključ do fantastike. Če gledalec verjame in doživlja vlogo protagonista, se bo prav tako realistično vživel tudi v situacije nadnaravnega (Nolan 1990: 29). Gledalec bo tako želel verjeti zgodbi, četudi bo še tako neverjetna. V filmu, kot je *Izžarevanje* (1980), preteče kar precej časa, preden družina pride do hotela Overlook, kjer se pričnejo dogajati nenavadne stvari. Dodobra spoznamo družino in njihovo problematiko, preden se v hotelu spopadejo s svojo krvavo usodo.

3.2 KDAJ NAJ BO »POŠAST« PREDSTAVLJENA?

Tu ni posebnega pravila, pravi Nolan (1990: 12), ponavadi se ta pojavi že zelo zgodaj, predstavi pa se šele kasneje, ko je napetost in radovednost gledalca na vrhuncu. Pošast se lahko predstavlja že vmes, s svojimi grozljivimi dejanji, pri čemer ne razkrije sebe. Bistvo grozljivke, je da se pri gledalcu vzpostavi neko pričakovanje, ki se skozi počasen proces stopnjuje, dokler se pošast ne pojavi in tako vzbudi večje emocije strahu. Razkriti preveč lahko zgodbo prehitro oropa njenega bistva. S tem, ko film ne izda dejstev, moči in podrobnosti, v pošasti ohrani grožnjo, svežino zgodbe vse do konca. Vse do konca mora tudi obdržati nasprotovanje med pošastjo in junakom zgodbe.

3.3 KAKO MOČNA NAJ BO »POŠAST«?

Naj poseduje več moči (več kot eno)? Po Nolanovem (1990: 13) mnenju bi bilo idealno, da pošast vsebuje omejeno število moči; naj ne bo tako močna, da se gledalcu začne dozdevati, da je protagonist ne mora pokončati oziroma, če bi na koncu pokončal takšno pošast, gledalci ne bodo sprejeli zaključka, saj bi se jim zdel preveč nadnaraven, da bi lahko bil verjeten. Če vzamemo za primer vampirja – ta ima veliko različnih moči; je ponavadi fizično zelo močan, krogle ga ne ubijejo, preobrazi se lahko v netopirja, ima moč hipnotiziranja svojih žrtev, po drugi strani pa ga lahko ubije sončna svetloba, križ, česen, posvečena voda in oster količek, zaboden v srce. V tem primeru so vampirjeve moči nekako izenačene z njegovimi šibkostmi. Pošast ima običajno nadnaravne moči, vendar takšne in v tolikšni meri, da jih smrtnik lahko zatre in jo premaga. Pošast vsebuje vse te moči do konca filma, vmes ponavadi ne pridobiva novih, saj bi na tak način lahko izgubili gledalca. Gledalec pozna pravila igre – ko so pravila določena, so kršitve prepovedane; vemo, da srebrni metki ubijejo volkodlaka, če pa v naši zgodbi volkodlak preživi, pomeni, da ne upoštevamo pravil grozljivke.

Pošast, ki je v bistvu povsem normalen človek, je to mogoče? Nolan (1990: 15) tu za primer vzame trilogijo *Rdeči zmaj* (2002), *Ko jagenčki obmolknijo* (1991) in *Hanibal* (2001). Glavno vlogo igra Dr. Hanibal Lector, ki je zelo urban in nadpovprečno inteligenčen človek ter zapeljivo šarmaten moški (kadar sam to želi). Sposoben pa je neverjetnih stvari. Lik Hanibala prikazuje človeka brez občutka krivde in sočutja, človek, ki je tako krut, da ga poistovetimo s

kriminalnim vedenjem. Dr. Lector ne postane zgolj morilec, postane posebljena človeška pošast.

Ni torej pomembno, kakšno pošast si ustvarjalec izbere; naj bo to volkodlak, vampir, zombi, demon, čarovnica, robot ali pa serijski morilec. Bistvo teh pošasti je v gledalcu vzbuditi strah in presenečenje.

3.4 ZAKAJ RAVNO HOROR?

Horor je povsod, obkroža nas, pojavlja se v realnosti, v časopisih ali televizijskih novicah in po avtorjevem mnenju je to eden izmed razlogov, zakaj je horor tako priljubljen in učinkovit žanr. Grozljivka poskrbi za masovno terapijo, pot, ki vodi k sprejemanju vsakdanjega hororja, ki ga je deležen skorajda vsak človek (Rutar 2002: 81). Po Nolanovem (1990: 18) mnenju nam filmski horor nudi pot ali možnost preživetja. Tu imamo namreč možnost kontroliranja grozljivega na način, ki ga v realnem življenju ne moremo uporabiti. Vendar, kako ločiti potencialni filmski horor od tistega, ki je predvsem žalosten, neprijeten in realen (življenjski). Na tem mestu je, pravi Nolan, izrednega pomena pristop k situaciji. Ni pravil, kaj je primerno ustvarjati in česa ne. Žalostne in neprijetne zgodbe so običajno tiste, ki oblikujejo dobro osnovo za grozljivo zgodbo. Veliko takšnih zgodb izhaja tudi iz človekovega otroštva – kako strašljiva je lahko otroška soba ponoči, ko vsi spijo in so vse luči ugasnjene, kakšne pošasti se lahko skrivajo v omari ali pod posteljo ...

3.5 UNIVERZALNI ALI OSEBNI STRAHOVI

Strah pred smrtjo je jedrni strah skoraj vseh grozljivk. Grožnja smrti ne bo nikoli »iz mode«; dejstvo je, da je smrt ultimativni strah vsega človeštva, pa čeprav vsi vemo, da bomo enkrat umrli. Glavni junak v filmu premaga smrt, se ji izogne ali jo prelisiči – vsaj za obdobje poteka filma. To je hkrati tudi čar grozljivke, gledalec se sooči s smrtjo in jo premaga – gledalec preživi (skupaj z junakom v filmu), ostali akterji v filmu (ali resničnem življenju) pa ne (Nolan 1990: 21).

Več je »univerzalnih« strahov, ki se jih bojijo predvsem odrasle osebe – strah, da bi se izgubili; da bi se zbudili sami in nemočni na nekem kraju, ki ga ne poznamo in je daleč stran od nam znanega okolja; da postanemo stari in slabotni; da so ljudje drugačni kot jih mi poznamo; da v resnici nihče na svetu ne obstaja ali pa da smo obkroženi s potencialnimi nasprotniki, sovražniki. Obstajajo raziskave, opravil jih je Richard Matheson (v Nolan 1990: 25), ki pokažejo dokaj jasno sliko, česa se po večini bojijo odrasle osebe – ti osebni strahovi niso nujno povezani s pošastmi ali zlobnimi bitji, gre za popolnoma vsakdanje stvari, kot je na primer vrtiljak. Vsi imamo svoje osebne strahove, pa naj bo to strah pred višino, insekti ali dvigali.

3.6 JUNAK GROZLJIVKE

Vsaka grozljivka ima svojega junaka – protagonista. Gre za glavno vlogo, kjer on ali ona nadzoruje dogajanje, okoli njega/nje se odvija zgodba, zaplet oziroma konflikt. Ta junak je tisti, ki sreča pošast, ponavadi v samem vrhuncu zgodbe, kjer jo tudi premaga. Običajno je ta oseba odrasel moški, čeprav lahko osrednjo vlogo odigra tudi ženska (*Alien* (1979), s Sigourney Weaver), včasih je to tudi otrok (Danny v *Izžarevanje* (1980)). Junak je običajno tisti, s katerim se gledalec lahko identificira, z njim simpatizira. Junak pa ima tudi vsaj eno šibko točko, ki jo pošast lahko izkoristi (lahko je naprimer psihično hendikepiran). Bistveno je, da je junak na nek način hendikepiran, fizično ali pa psihično, ranljiv, saj nobeno živo bitje ni brez napake ali pa neranljivo. Protagonist je sočuten, skrbi ga za druge; za bližnje in tudi popolne tujce. Izrednega pomena je tudi karakturna sprememba – splet okoliščin, ki protagonista privede do ključne točke, kjer se ta mora spremeniti. Včasih je ta sprememba lahko fizična ali pa emocionalna; junak se znajde na točki, kjer mu grozi smrt. Naloga protagonista, da doseže srečen konec, ni nikoli lahka. Skozi film vlaga veliko napora, da se na koncu vse dobro izteče; več vloženega napora pomeni večje zadovoljstvo ob koncu. Pasivnost ni zanimiva – junak mora stvari izvajati, ne le reagirati. Junak se problema loti osebno in se tudi spopade z nasprotnikom, je neposredno odgovoren za pokončanje oziroma premoč nad pošastjo (Nolan 1990: 31-33).

V nekaterih primerih je tudi možno, da se pošast spremeni v junaka. To je opaziti npr. pri filmu *Frankenstein*. Gledalci pošast sprejemajo kot glavno vlogo filma, če je pošast predstavljena ali pa narejena vsaj malo simpatično. Pri *Frankensteinu* je problem v tem, da je

on sam oboje, pošast in protagonist. Da film pri gledalcu vzbudi sočutje do takšne pošasti, mora pošast vsebovati lastnosti, do katerih je gledalec lahko sočuten.

So vloge filmskih junakov v bistvu realne vloge, pravi ljudje? Da in ne. Filmski ustvarjalci se bolj poslužujejo ustvarjanja povsem novih oseb, ki jim nato nanizajo lastnosti, značilnosti, zgodovino itd., lahko sicer izberejo dejansko življenje nekoga, vendar ga ne smejo podvajati (Nolan 1990: 38).

Pomembna so tudi imena nastopajočih. Vsako ime izraža določeno podobo in emocije. Psihološke raziskave so večkrat dokazale, da imena zaznamujejo osebo; imena Ethel, Hazel ali Blanche so bila imena, ki so jih ponavadi nosila zelo seksi dekleta oziroma mlade ženske v 20-ih letih preteklega stoletja (Nolan 1990: 31). Tako imajo za določena obdobja določena imena različne, a specifične pomene. V zgodbi običajno ni podobnih imen, kot je npr. Larry in Harry in grozljivke se izogibajo tudi prepoznavnih imen kot so Elvis, Hemingway, saj bi jih gledalec lahko povezoval z zvezdniki, ne pa z vlogo, ki jo igrajo v tem filmu. Ameriške grozljivke so pozorne tudi na čas, področje (prostor), družbena razmerja, etnično skupino itd. saj bi npr. na južnem delu ZDA našli presenetljivo veliko Dwaynov v delavskem razredu, in nobenega med študenti Harvarda ali Yalea. Na severnem delu je za Američane italijanskega porekla ime Tony precej običajno, imeni Jenifer ali Jason sta bili popularni predvsem za tiste, ki so bili rojeni v 70-ih ali 80-ih preteklega stoletja ipd. Kako torej najti primerna imena svojih junakov? Ustvarjalci se poslužujejo celo telefonskih imenikov ali časopisov, kjer lahko najdejo imena, ki so značilna za določena področja, različne družbene sloje, aktivnosti, starosti – višji razred na straneh »strani družbe« (*society pages*), srednji razred na straneh »aktivnosti skupnosti« (*community activities*), delavski ali nižji razred, ter starostniki na straneh »osmrtnice« – naslove kolumen težko prenesemo v slovenski kontekst, saj pri nas tekšne delitve slojev ni. Ustvarjalci ne uporabljajo celih imen, torej imena in priimek pravih oseb; vzamejo ime enega in priimek drugega (Nolan 1990: 31).

3.7 NAPETOST

Napetost je ključnega pomena, ko govorimo o žanru grozljivke. Vsaka dobra grozljivka vsebuje polno mero napetosti. Kako ustvariti in ohraniti napetost. Slutnja, pričakovanje, je ključ do ustvarjanja napetosti. Gledalec se sooči s pošastjo, vmes pa je še nekaj stopenj

prehajanja do te končne faze, gledalec mora biti v stalnem pričakovanju, čeprav morda ve, kaj lahko pričakuje. Če je protagonist pravilno predstavljen gledalcu, se bo ta lahko z njim emocionalno identificiral, ko se pojavi nevarnost. Težje se to zgodi, ko gledalec ne verjame protagonistu, mu ne zaupa, takrat je gledalcu vseeno, kaj se z junakom zgodi.

Osnovna metoda ustvarjanja napetosti je ustvariti grožnjo že na začetku zgodbe³. V grozljivki se napetost konča v trenutku, ko je pošast ali neko zlo premagano, do takrat pa se mora gledalec neprestano spraševati, kaj se bo zgodilo potem in komu. Primerno je, da se grožnja nato izkaže za resnično, kar pomeni, da se mora pošast pokazati v pravi »akciji«. Med vsako krvavo sceno je dobro postaviti dovolj časa, kajti nesmiselno je naplesti en pokol in takoj za tem drugega in nato še enega in še enega. Tovrstni šoki morajo biti med seboj razmaknjeni, da si gledalec lahko oddahne in se nato pripravi na naslednjo šokantno sceno. Lahko rečemo, da gre za učinek vlakca smrt – počasen vzpon, hiter in adrenalinski spust in ponoven, a počasen vzpon (Nolan 1990: 39-41).

Ena izmed najstarejših oblik ustvarjanja napetosti v zgodbi je »Ne odpiraj teh vrat!« (»*Do not open the door!*«), gledalec se na tem mestu zave, da lahko pričakuje nekaj neprijetnega, gledalca lik v mislih posvari, naj vrat ne odpre. Podoben prizor lahko vidimo v filmu *Izžarevanje* (1980), kjer mali Danny vstopi skozi vrata kopalnice in odgrne zaveso nad kadjo, v kateri zagleda krvavo in napol gnijoče žensko telo, ki ga začne gledati in se premikati (Nolan 1990: 40).

Pomembna je tudi izolacija; horror ne more udariti v obljudenem centru New Yorka, situacija je primernejša, ko se to zgodi liku, ki je izoliran, nekje zaprt in ranljiv. Gledalec dobi občutek, da je lik prepuščen pošasti in nima izhoda in nobene pomoči. Napetost se tu poveča. V filmu *Alien* (1979) je junakinja izolirana, saj je locirana v temačni vesoljski ladji tisoče kilometrov daleč stran od Zemlje, pošast je pobila vso posadko, na ladji je ostala povsem sama. Kaj stori? Ker ne ve, da je pošast v istem prostoru, si sleče vso obleko in tako postane še bolj ranljiva,

³ Npr. sveže poročen par odpotuje na nek oddaljen otok, nekaj groznega se bo tam zgodilo. Zakaj? Gledalcu damo vedeti, da je otok nevaren, saj v samem začetku predstavimo zgodbo drugega para, ki na tem otoku skrivnostno umre, ni razkrito, kaj se jima je pripetilo, vendar je ustvarjena grožnja, ki preti paru, ki naj bi na otoku preživel medene tedne. Tu se zgodba prične, negotovost se pogloblja, zlo grozeče preti. Najprej napade njega in on komaj da uide. Trudi se spraviti svojo ženo z otoka, ko ugotovi, da je njun čoln uničen. V paniki se razideta in ona se izgubi. Napetost se povečuje, ko v teku pred pošastjo pade in si zlomi gleženj, v tem trenutku jo on najde in reši pred pogubo. Ko je že vse videti izgubljeno, on premaga pošast in ju reši z otoka. Negotovost je neprestana, gledalca s tem motiviramo in držimo v negotovosti in pričakovanju vse do vrhunca oziroma konca zgodbe.

napetost pa se še dodatno poveča. Podobna situacija je pri filmu *Žrelo* (1975); prizor zgodnjega jutra, mirno morje in nič hudega sluteč plavalec, kamera nato pokaže plavalčeve noge, s čemer poudari njegovo ranljivost, tik za tem pa že napad in nemočno upiranje ter smrt. V filmu *Izžarevanje* (1980) sta Danny in njegova mama zaprta v ogromnem hotelu, ki je čez zimo zaprt, ceste so neprevozne, saj so zasute s snegom, onadva pa sama in in nemočna ter oba ranljiva – grozi jima Dannyjev oče, ki kar naenkrat postane morilski in ju začne objestno zalezovati. Slabo vreme na tem mestu le še poveča napetost.

Tema je prav tako dobro orožje pri gradnji napetosti. V temi se lahko zgodijo grozne stvari. Čeprav je tema dobro poznan element, je situacija lahko strašljiva, kadar se lik znajde v novem in nepoznanem okolju. Ni nujno, da je strašljiva ravno velika in stara napol razpadajoča hiša, v kateri verjetno prebivajo duhovi že davno pokojnih stanovalcev; prav tako grozno je lahko tudi parkirišče, garaža ali gradbišče, polno senc.

Grozljivke so tudi polne simbolov; zlo, dobro, Bog, hudič, vesolje, rešitev, večnost in podobno. Dobra grozljivka je tista, ki da gledalcu misliti tudi po koncu filma. Gledalcu vzbuditi primarne strahove ni lahko delo, saj je včasih potrebno vzbuditi tiste globoke, podzavestne strahove. Nič ni tako groznega kot strahovi in fobije človekovega uma. Norost so sanje, iz katerih se človek ne more zbuditi, zato je v mislih vsaka groza mogoča. Tu je torej idealen prostor neskončnih možnosti za ustvarjalce grozljivk. Gledalci želijo biti presenečeni, morda je to žanr od katerega pričakujejo še največ presenečenj. Gledalec želi misliti, da natanko ve, kaj se bo zgodilo v naslednjem prizoru, vendar ko jih ustvarjalec strese in popelje v povsem drugo smer, so zadovoljni. Včasih je to presenečenje majhno, drugič pa pravi šok.

Kako spektakularna mora biti grozljivka? Nolan (1990: 44) tu poudarja pravilo manj je več, saj so krvavi prizori nasilja lahko povsem odveč. Avtor je tudi mnenja, da gre človek tu lahko predaleč. Zmernost je pomembna. Če gre ustvarjalec predaleč, delo lahko hitro postane banalno, trivialno in plehko. Vendar pa je v žanru dovolj prostora za vse tipe žanra, področje je dovolj veliko in Nolan ne nasprotuje tudi takšnim filmom.

Tu bi izpostavila tudi moč sugestije, menim namreč, da z vsemi kri prelivajočimi filmi ne prispevamo dosti k vrednosti samega žanra. Če izpostavimo film *Ko jagenčki obmolknijo* (1991), saj so ustvarjalci oziroma že avtor knjige vedeli, do kam se lahko spustijo in kdaj je »preveč«. Tu je razvidno, da je sugestija na nekaj groznega lahko veliko boljše orodje kot pa

dejanski prikaz groznega. Domišljiji tu prepustimo prosto pot. Za primer lahko vzamemo tudi film *The Haunting* (1999), kjer oživijo otroške figure nad kaminom, pojavijo se čudni glasovi, napisi in sobe, ki se premikajo. Nikoli ne vidimo, kdo povzroča ta dogajanja, doživljamo le učinke oziroma posledice nečesa. Stimuliran je naš um, grozo si lahko ustvarimo sami, ne da bi jo sploh videli.

3.8 »THE END« GROZLJIVKE

Zaključek mora najprej zadovoljiti gledalca. Zaključek mora biti logična posledica vseh dejstev, ki smo jih navedli skozi delo (Nolan 1990: 58). Gledalec mora biti emocionalno pripravljen na zaključek, ki ne sme biti vsiljen. Jasnost je bistvena, zaključek ne sme biti dvoumen, gledalca ne sme pustiti v dvomu. Kar pa še zdaleč ne pomeni, da gledalca film ne sme presenetiti. Če niso prekršena pravila logičnega, bodo gledalci »z veseljem« presenečeni.

Nolan (1990: 60) tu izpostavi še eno pravilo – izogibati se antivrhuncu. Zgodba se konča, ko se konflikt razplete. Napetost je mimo in čas je za zaključek. Če v zgodbi nastopa pošast, je to idealen trenutek, da jo protagonist pokonča v tem prizoru. Zgodba se zaključi, ko je zlo pokončano.

Kaj pa, če zmaga pošast? Žanr dovoljuje tudi nesrečne konce (*Omen 666*, *Zora živih mrtvecev*). Pomembno je, da gledalec na koncu ni ogoljufan, torej da na koncu ni na primer razkrito, da grožnje sploh ni bilo, da pošast ni bila resnična – če film obljubi volkodlaka, naj ta tudi nastopa v filmu. Kakorkoli se film že zaključi, naj se ujema s predhodno vsebino (Nolan 1990: 60).

Tu se ne bi popolnoma strinjala z Nolanom, saj grozljivke zadnjega časa dokazujejo ravno nasprotno – presenetljiv in nepričakovan konec, ki je lahko prav tako učinkovit (*Vsiljivci* ali *Vas ob gozdu* – v nadaljevanju).

3.9 NARATIVNE TEHNIKE GROZLJIVK

V zadnjem delu opisnega dela naloge bi izpostavila tehnike, ki niso igralci, igralke, pošasti ali kako drugo zlo – gre za filmske tehnike, ki lahko ustvarijo povsem svojo pripoved zgodbe oziroma jo pomagajo ustvariti ali pa so prav te tehnike tista pika na i, ki povsem običajen film naredi tako poseben in tako zelo strašen.

3.9.1 Vizualno – sugestivno

Klasične grozljivke so temeljile predvsem na vizualizaciji grozljivega, zato je bilo prikazovanje pošasti nepogrešljivo. Seveda krvi, masakra, rezanja udov takrat ni bilo preprosto zato, ker tehnologija tega še ni dopuščala, vendar takoj ko je bilo to mogoče, se je tovrstna vizualizacija razmahnila. Z invazijo nadnaravnih bitij pa je nastopilo obdobje grozljivih vizualnih učinkov razpadanja, preobrazbe itd. Klasične grozljivke so svoje pošasti kadirale tako, da se je v kadru znašel cel človek s precej praznega prostora ali pa cel človek brez praznega prostora. Avtorji so kmalu ugotovili, da je konkretizacija grozljivega lahko popolnoma neučinkovita in se lahko sprevrže v svoje nasprotje. Tako so začeli uporabljati tehniko sugestije, ki je bila med prvimi uvedena v filmu Alfreda Hitchcocka *Psiho* (1960) (danes pa ga uporablja npr. Shyamalan v filmu *Šesti čut* (1999), *Vas ob gozdu* (2004)). Od takrat so najučinkovitejše grozljivke tiste brez ali z minimalno konkretno vizualizacijo grozljivega. Sugestija namreč dopušča, da si gledalec sam ustvari podobo groze, ta pa je povsem osebna in zato lahko tudi precej bolj grozljiva od tiste, ki bi jo gledalcu serviral režiser (Skal v Prince 2004: 70-73).

Prve vizualizacije grozljivega so pomenile predvsem pošastne maske. V obdobju brez lateksa, silikona in računalniške grafike so bile prve preobrazbe predvsem optične. Ličila, ki so ustvarjala globoke sence in popačene obrazne linije, so bila v črno-beli tehniki z uporabo rdečega filtra nevidna, s postopnim spreminjanjem rdečega filtra v modrega pa je obraz postajal vse bolj grozljiv. Takšni so bili začetki ameriških grozljivk, v Evropi pa so ta čas izkoriščali sugestijo. Če vzamemo za primer film *Nosferatu* (1922), ki je postregel s senco namesto dejanskega prikaza vampirja. V Ameriki so se sugestije le počasi izpopolnjevale, ves čas jih je zaviral razvoj tehnologije, zato je v 70-ih in 80-ih s prihodom novih maskirnih materialov spet izbruhnila eksplicitna groza. Do danes je konkretna vizualizacija groznega,

grozljivega izgubila del svojega učinka, gledalci so postali navajeni vsega. Zdi se, da je v zadnjih letih pravo formulo našel *Krog* (2002), čeprav njegovo glavno orodje ni ravno sugestija. Pri *Krogu* gre predvsem za celotno podobo filma in prijem, ki bi ga lahko poimenovali trzanje (npr. trzajoče nizanje nejasnih posnetkov) (Skal v Prince 2004: 72).

Ko sta ameriško kinematografijo s sugestijo pretresla *Čarovnica iz Blaira* (1999) in M. Night Shyamalan, so se duhovi ponovno prebudili, kar je odražalo tudi sodobno družbo s smrtjo in posmrtnim življenjem. Avtorji tovrstnih filmov so spoznali, da največjo grozo zbuja podobe, ki sploh niso na platnu oziroma so domnevno izven kadra. Shyamalan sugestijo grozljive podobe dopolni s sugestijo grozljivega dogodka ali dogajanja, ki je proizvedlo to podobo (v *Šestem čutu* (1999) rana na dečkovi glavi in njegove besede o očetovi puški sugerirajo dogodek, ko se je z njo ustrelil v glavo, obešenci v šoli sugerirajo obešanje ...). Do sugestiranja pride s t.i. flash backom. Sugestija pa se lahko izvaja tudi zgolj z zvokom (npr. *Znamenja* (2002), kjer se sliši korake domnevnih nezemljanov, vendar jih ne vidimo) (Arnheim, 2000).

3.9.2 Ožanje kadrov

Z ožanjem kadrov so bili evropski filmi ponovno pred ameriški; pojavijo se že v filmu *Nosferatu* iz leta 1922, ko poudarijo le detajl oči, ki posebej grozo. Klasične grozljivke so namreč detajle oči uporabljale pri prikazovanju strahu, celega človeka pa za prikazovanje mimike, ta je bila zaradi velikega vpliva gledališča tisti čas zelo pomembna. Do sredine 70-ih so Američani polno izkoristili veliki plan, torej snemanje človekove glave in vratu ter bližnji veliki plan, snemanje samega obraza (Perovič in Šipek 1998). Danes večino grozljivk predstavljajo veliki plani ter detajli, takšna sta npr. *Tema* (2002) in *Krog* (2002), kjer bližnjih velikih planov skoraj ni, imamo pa detajl pipe, curka, roke, ki počasi sega po kljuki, in podobno. V *Ižarevanju* (1980) lahko odkrijmo novo skrajnost, in sicer gre za široke posnetke, s katerimi se prikaže mogočnost hotela in strašljiva praznost prostorov (to se izrazi s tišino), grozo pa se vnese tako, da so kadri precej dolgi, zvočna podlaga je minimalna. Posebnost je tudi bližnji posnetek človeka z malce nižje perspektive – učinek, ki je tu dosežen, je še močnejši kot pri bližnjem planu, saj so tu predmeti in osebe fizično bližje našemu pogledu. Ko tokrat kaj skoči pred kader, dejansko skoči pred kamero (pred nas).

Našega pogleda ne ožajo le ozki kadri, ampak tudi sicer širok kader, ki je večinoma v temi in kjer je osvetljen le najpomembnejši motiv. Postopoma je popolna tema začela okvirjati sliko, če omenimo denimo filme *Alien* (1979), *Stvar* (1982) in *Čarovnico iz Blaira* (1999) kot enega novejših.

Ameriške grozljivke so namesto teme raje uporabljale sence, za ožanje kadrov pa predvsem predmete. Sence najdemo v skoraj vseh filmih od začetka do danes, nekateri filmi pa le ne vsebujejo senc, npr. *Ono* (1990) in *Izžarevanje* (1980) (oba po romanu Stephena Kinga), do samega vrha zgodbe. Popolna tema je primerna za učinek tesnobe, saj učinkovito zoža kader in tako utesnjujoče deluje na gledalca, ker je povezana s strahom pred nevidnim, neznanim (Skal v Prince 2004: 77).

3.9.3 Pogled morilca ali žrtve

Poleg splošne perspektive filma tudi položaj kamere služi gledalcu za identificiranje z liki v njem. To je predvsem očitno pri slasherjih (filmi, kjer se preliva ogromno krvi), kjer se menjata položaja žrtve in morilca. V filmu *Noč čarovnic* (1978) je najznačilnejši tovrstni posnetek, ki gledalca identificira z morilcem, na začetku, ko Michael Myres umori svojo sestro, gledalec pa vse skupaj opazuje prvoosebno skozi dve luknji njegove maske. Kasneje se perspektiva zamenja in opazujemo lahko približujočega se morilca. Izmenjavanje pogledov nas torej najprej postavi v položaj moči, kjer se počutimo varne, naslednji hip pa smo že žrtve. To je tudi pogostejša vloga, ki jo ima sleherni gledalec. Tako sta gledalcu predstavljeni obe perspektivi; morilčeva in žrtvina perspektiva. Ko žrtev v filmu *Petek trinajsti* (1980) (običajno je to ženska) ugotavlja, da je najbolj grozna nevarnost izven kadra, se kot domnevni morilec približujemo žrtvi, ki nas ne vidi, vendar ko se žrtev obrne, namesto v nas (v kamero) pogleda mimo, torej izven kadra, kjer se dejansko skriva nevarnost. Tu gledalec ugotovi, da ni v vlogi morilca, s čimer tudi izgubi občutek varnosti. Film ne postreže z obratnim posnetkom iz žrtvine perspektive, da bi videli morilca (ta ostane skrivnost do konca filma) (Skal v Prince 2004: 80).

3.9.4 Statika proti dinamiki

Grozljivke so v zgodovini sledile splošnemu trendu pogostejše dinamične kamere. Prvi filmi so bili večinoma statični in z malo zasukov, premikov ipd. Po zasukih (gre sicer za statično kamero, vendar za nestatičen posnetek) pride do dejanskega premikanja kamere. Kot izrazitejši element, ki bi prispeval k celovitemu učinku groze, se dinamična kamera začne uporabljati le postopoma. Kasneje se začne pojavljati vrtenje kamere (*Gotika* (2003), *Krog* (2002)). V *Alienu* (1979) se kamera nagiba, sledi igralcem, večkrat pa se tudi strese zaradi snemanja iz roke. Ročno kamero je izkoristila kasneje tudi *Čarovnica iz Blaira* (1999). *Sedem* (1995) pa je že eden tistih filmov, ki napovedujejo povsem dinamične filme, kot je npr. *Krog* (2002). V njem je ogromno sledenja in zasukov. Poseben učinek ima tudi dvig kamere, kar je opaziti v *Petku trinajstem* (1980), saj najprej pokaže ljubimca v spodnjem prostoru nato pa v zgornjem, umorjenega. Posebnost je npr. počasen zoom (ostrenje) v predmet zanimanja, s čimer režiser verjetno želi, da se gledalec ob prizoru zamisli, npr. v filmu *Šesti čut* (1999) kjer fantek pove, da lahko vidi mrtve, slika pa se počasi približuje soigralčevemu obrazu. Izrazito dinamična kamera je uporabljena v *Krogu* (2002), kjer nobeno dogajanje ne mine brez zasukov, približevanja in odmikanja kamere.

3.9.5 Trzanje

Sunkoviti gibi že tako ali tako delujejo kot šok in sprožijo trzljaj našega telesa. Podobno je s tovrstnimi gibi na platnu. Prijem se je poimenoval trzanje, zato ker ni zgolj fotografski in montažni, temveč obsega več podobnih vizualizacij, ne le hitre inserte posnetkov. V *Krogu* (2002) je podoben trzljaj v prizoru, ob katerem je menda največ gledalcev trznilo, ko umorjeno dekle počasi izstopi iz televizorja in se v delčku sekunde znajde povsem blizu žrtve, potem ko v kratkem posnetku iz žrtvine perspektive zagledamo posnetek na televiziji, se trzajoče približamo njenemu bledemu obrazu, ki se v delčku sekunde grdo popači in sunkovito trzne. Ustvarjanje živčnosti gledalca je eden od ciljev kinematografskih prijemov sodobnih grozljivk, saj sega celo do filmske glasbe. Trzanje in krči so zunanje ustvarjanje velikega psihološkega pritiska, nervoze ali travme, neugodno in tesnobno pa deluje že samo opazovanje trzanja. Tresenje kamere ob prizorih intenzivnega stresa (ne nujno groze) upodablja odziv našega vida ob šokantnem grozljivem prizoru. Najpogostejši šok v grozljivkah je kratkotrajen, tudi groza, ki jo prinese. V kader skoči morilec, naše telo trzne ob

sunkovitem krču mišic, a že naslednji trenutek se pomiri, saj možgani dojamejo, da gre le za film, masko in igro. Šok je namreč nenaden pribitek pretresljivih informacij, ki jih mora procesirati možganska skorja, odziv nanj pa je krčenje mišic. Šok je lahko kratkotrajen ali pa daljši, odvisno od realističnosti ali psihološkosti groze, bolj ko je grozna in realna, dlje in močnejše deluje na našo psiho. Trzljaj celotnega telesa ponavadi ne zajame, gre predvsem za mišice v vratu in glavi, posledično se nam lahko celo zatrese slika pred očmi. Tresenje in trzljaji, ki jih doživlja gledalec, so torej zelo oddaljeni zametki epileptičnih pojavov, saj naj bi bil vsak človek nagnjen k epilepsiji (Trstenjak 1971: 298).

3.9.6 Toni, barve in svetloba

Kljub temu da so bile prve grozljivke črnobeleske, niso bile nič manj strašljive in učinkovite. Po pričevanjih kri bojda nikdar ni bila zares rdeča, saj je bil najbolj realističen prav čokoladni sirup. S prihodom barv se je delo filmarjev malce zapletlo, hkrati pa tudi olajšalo, saj so odkrili velik potencial rdeče barve. Rdeča barva simbolizira agresivnost, tesnobo, jezo, živčnost in prvinskost. Rdeča je bojna barva nasilja in besa, daje pa občutek nelagodja in napetosti. Njeni učinki na telo so podobni fiziološkemu odzivu ob strahu, in sicer povišanje krvnega tlaka, pospešeno dihanje in delovanje srca, adrenalin in nemir (Trstenjak 1971: 298-299). Kmalu so ugotovili, da so lahko barve tudi moteče, in so jih začeli odzemanjati. Ko so izčrpali npr. temne hodnike vesoljskih ladij, so dogajanje preselili v monotono okolje, kakršnega smo lahko opazili v *Znamenju* (2002), *Vasi ob gozdu* (2004) (poznojesenska sivina), *Sedem* (1995) (močno deževje). Vsi ti filmi so pustih barv in zato tu rdeča toliko bolj izstopa. Določene grozljivke so bile posnete v črno-beli tehniki, izstopala je le rdeča (podobno je napravil Spielberg pri *Schindlerjevem seznamu* (1993)). Včasih so zaradi drage osvetlitve nočne posnetke snemali čez dan, poškopili asfalt z vodo, da je bil temnejše barve in na objektiv namestili moder filter, ki je sliko toniral modro in simuliral noč. Splošna svetlobna jakost je pri filmu zelo pomembna, kar je očitno pri t.i. jesenskih ali deževnih filmih ali senčnih filmih, saj temačnost ustvarja vzdušje hladnosti in utesnjenosti. Značilen efekt je tudi nihanje ali utripanje svetlobe, kar je povezano s trzanjem. Nihanje in utripanje svetlobe deluje na podoben način kot trzanje, saj morajo naši možgani čim več informacij sprejeti točno v času osvetljenosti motiva. Že sam blisk svetlobe deluje na nas, gre za zbadanje našega vidnega živca (Trstenjak 1971: 298-299).

3.9.7 Glasba in zvok

Glasba je tista, ki filmu da vzdušje, pri grozljivkah pa je tista, ki stopnjuje napetost pred šokom. Klasične, starejše grozljivke tega še niso uporabljale, zato vsi šoki minejo kar brez glasbe in le z naravnimi zvoki. Za globoke zvoke je dobro služilo grmenje. Tipična je tudi kombinacija visokih in nizkih tonov, kar ustvarja nekakšno poskakovanje iz ene skrajnosti v drugo, kar ustvari živčnost in napetost (Trstenjak 1971: 299).

Revolucija v glasbi je spet prišla s *Psihom* (1960), ki je sicer vseboval malo glasbe, ko pa jo je bilo slišati, je bila to visoka, violinska glasba. Še danes se uporabljajo ostri potegi visokih tonov v kombinaciji z basi predvsem v bolj dinamičnih prizorih, po šoku ali v akciji. Za visoke tone se pogosto uporablja tudi klavir, ki poudari občutek zbadanja (v 80-ih »sintetizator«).

Ko so se gledalci naveličali stopnjevanja, ki je peljalo v šok, so ustvarjalci odkrili tišino. Popolna tišina predvideva nek sunkovit dogodek, ki ga bo spremljal glasen zvok.

Zvočni učinki so skozi zgodovino prešli iz pozno uveljavljenih krikov, tuljenja, instrumentalnih učinkov do elektronskih učinkov v 80-ih ter kasneje do povsem naravnih zvokov. Ker je glasba postala pomenljiva, so ustvarjalci začeli uporabljati naravne zvoke s podobnimi lastnostmi (namesto basov uporabijo grmenje).

4. OGLED IN ANALIZA FILMOV

V tem poglavju se bom lotila analize nekaterih grozljivk zadnjega časa – zadnje desetletje, saj je bilo o grozljivkah starejše »izdelave« že veliko povedanega in napisanega. Filmi, ki sem jih izbrala in si jih ogledala, so izstopali po svoji gledanosti ter odmevnosti v medijih. Pred analizo filmov bom na kratko obnovila zgodbo grozljivke, nato pa se bom skušala navezati na elemente grozljivk, ki sem jih po Nolanu navedla v prejšnjem poglavju. V analizo bom vnesla tudi svoje mnenje in ugotovitve, ki so nastale po ogledu grozljivk.

4.1 KROG

Film je nastal po knjižni predlogi japonskega, malce čudaškega pisatelja romanov po imenu Kôji Suzuki. Srhljivko *Ringu* je na platno prvič prenesel leta 1998 japonski režiser Hideo Nakata in film je kmalu postal kulten ter sprožil poplavo japonskih psiholoških grozljivk, ki so bile povsem nov žanr v japonskem filmu. Film so opazili tudi v Hollywoodu ter se odločili narediti svojo različico te psihološke grozljivke. Film je nastal v režiji Gora Verbinskega v letu 2002.

Slika 4.1.1: Krog



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2002

Zgodba

Kar naenkrat se pojavi videokaseta, polna morečih prizorov, ki jim sledi telefonski klic, ki napove smrt vsakega, ki jo pogleda, točno sedem dni od trenutka, ko je videl posnetek. Novinarka Rachel Keller ni verjela zgodbi, dokler točno sedem dni po ogledu kasete v istem

trenutku ne umrejo štirje najstniki. Premami jo poklicna radovednost, poišče videokaseto in si jo ogleda. Rachel se mora spoprijeti s strahom za svoje življenje in za življenje svojega sina, ki pomotoma prav tako pogleda posnetek na kaseti. Rachel je zelo močna in trdna oseba, vendar niti najmanj popolna. Je samska mamica, a nikakor idealna mama. Obsedena je s kariero, vse dokler je sestra ne prosi, naj razišče, zakaj je umrla njena hči, Rachelina nečakinja. Ko se dvom, s katerim se Rachel loti raziskovanja, začne umikati strahu, na pomoč pokliče prijatelja Noaha, ki na začetku ne verjame govoricam in nevarnosti ne jemlje resno. Ljudje so umirali na nenavaden način, obrazi trupel so bili strahotno iznakaženi. Na kaseti je bila zapisana zadnja podoba Samarinega uma pred smrtjo.

Analiza

Grozljivka ne vsebuje konkretne pošasti, gre za grozo v ozadju, ki jo poseblja mala dolgolasa deklica Samara, ki prek videokasete želi nekaj sporočiti (Samaro je umorila mati). Groza v filmu se pojavi na začetku, a predstavi malce kasneje, gledalec je presenečen in prestrašen, čeprav groze ne vidi, vidi pa njene posledice – grozno spačene obraze umrlih. Pri elementih sem navedla tudi moč pošasti, ki je v tem primeru navidez nepremagljiva. Rachel se skuša znebiti vseh videokaset, vendar tega, ali je uničila vse, ne bo nikoli vedela (in jih tudi ni, ker se zgodba nadaljuje v Krogu 2). Strah, ki se tu pojavi, je univerzalen, gre namreč za strah pred smrtjo. Ljudje izvedo, da bodo v sedmih dneh umrli, konec je gotov, kaj je lahko še bolj strašljivega? V filmu je več kot poskrbljeno za napetost, gledalca drži v stanju pričakovanja in negotovosti vse do konca. Za napetost poskrbi tudi okolje filma, kjer se vse skupaj dogaja, ves čas je malce mračno, temno, skratka neprijetno. Šok ob pogledu na spačene obraze umrlih pa je edinstven. Junakinja zgodbe je Rachel, novinarka in mlada mamica, ki sprva ne verjame zgodbi videokasete, dokler se ne prepriča na lastne oči. Rachel se bojuje proti dokončni pogubi, ki jo napoveduje kaseto, prizadeva si preprečiti usodno napoved. Kot je teoretično v svoji knjigi opisal že Nolan (1990), se z glavnim igralcem lahko identificiramo; Rachel je ranljiva kot vsak drug človek, vse prej kot idealna mama, vendar se bori za dobro svojega sina in ni pasivna, kar je bistvo protagonista grozljivke.

Tu bi dodala svoje mnenje, in sicer to dejstvo, da skoraj v vsakem domu (kjer še ali pa so kdaj uporabljali videorekorder) obstaja kakšna neoznačena videokaseta, za katero se res ne spomnimo, kaj je na njej posneto. Tudi televizija je nekaj, kar je del našega vsakdanjika in če si zamislimo ti dve povsem vsakdanji stvari in strah, ki ga lahko vneseta – gre za odlično idejo, kjer pošasti sploh ne potrebujemo. Povsem dovolj strašljiva sta že posnetek in

televizija, ki je skorajda del dnevnosobnega pohištva. Grozljivo strašno je tudi dejstvo, da kot je prikazano v filmu, točno veš, kdaj boš umrl in da izhoda ni, obhaja te strah in ne znaš si pomagati.

4.2 VAS OB GOZDU

Film, ki je nastal leta 2004, je režiral M. Night Shyamalan, ameriški Indijec, ki je že s svojim prvim večjim filmom, nadnaravnim trilerjem *Šesti čut* (1999), v katerem Bruce Willis vse do konca ne ugotovi, da je že večji del filma mrtev in da je pravzaprav že nekaj časa duh, pokazal, da izvirnih filmskih skrivnosti še nekaj časa ne bo zmanjkalo.

Slika 4.2.1: Vas ob gozdu



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2004

Zgodba

Vas ob gozdu je idilična vasica s sentimentom devetnajstega stoletja, ki stoji nekje na samem, ljudje živijo v medsebojni slogi in spoštovanju, asociacija uhaja na Amiše iz *Weirove Priče* (1985), in se predajajo mirnemu življenju v neposrednem stiku z naravo. Stikov z okolico nimajo veliko, mesto sicer ni daleč, vendar je pravzaprav nedosegljivo, saj v okoliških gozdovih preži skrivnost, bitje, s katerimi so starešine vasi sklenili dogovor o mirnem sožitju. Vendar ta nedotakljivost gozda za drugo, mlajšo generacijo, že ni več tako sama po sebi umevna. Lucius Hunt (predstavnik mlajše generacije) se odloči oditi vanj, potem pa je zaradi spleta nesrečnih, z ljubeznijo povezanih okoliščin, nevarno ranjen, kar pripelje do tega, da ta naloga pade na prav tako mlado Ivy. Tako ona kot prva končno prestopi mejo gozda, s tem pa poruši dosedanje premirje in za gledalca sproži razkritje velike skrivnosti – zgodba se

pravzaprav odvija v sedanjem času, ljudje, ki so ustanovili vasico, so bili ljudje, ki so bili razočarani nad svetom, ki obstaja in je poln vojne, bolezni in slabega. Gledalca torej s koncem pričaka tudi veliko presenečenje razkritja zgodbe, ki doživi zanimiv preobrat.

Analiza

Tudi v tem filmu konkretne pošasti ni, prav to pa je tisto najučinkovitejše grozljivo – skoraj brez vizualizacije grozljivega (enkrat se pojavi pošast, ki so jo izdelali starešine, da bi preprečili mladim vstop ali pohajanje po gozdu). Čar sugestije je, da si gledalec sam ustvari podobo groze, ki je lahko bistveno bolj grozljiva kot tista, ki jo za gledalca ustvari režiser. Prebivalci vasi ob gozdu se bojijo pošasti (saj ne vedo, da v resnici ne obstaja in je le kostum), bojijo se je, ker vedo, da jih bo ali ubila ali ranila; spet nek univerzalen strah. Junak zgodbe (Lucius) je drzen, aktiven in si prizadeva rešiti vas pred pošastjo in jo varovati. Napetost v filmu je ustvarjena res kreativno, vse do zadnjega film gledalca drži v nevednosti, ko ta ugotovi, da gre za prevaro.

Film bi morda lahko primerjali z dogodkom 11. septembra in napadi na ZDA – ZDA ponazarja vas ob gozdu po napadih, kar ponazarjajo starešine v vasi, so svojci žrtev nasilja in avtorji ukane o pošasti v gozdu. Poudarja se stil življenja 19. stoletja, medtem ko se zgodba odvija v današnjem času. Lahko bi torej rekli, da režiser tu izraža razočaranje nad ameriško politiko.

4.3 VSILJIVCI

Eden od razlogov uspeha tega filma je gotovo ta, da je bil posnet v angleščini in da v glavni vlogi nastopa trenutno ena največjih ženskih filmskih zvezd, Nicole Kidman. Film je leta 2001 ustvaril režiser in scenarist Alejandro Amenabar, eden bolj nadarjenih mladih španskih oziroma evropskih režiserjev. Ustvaril je filme kot so *Teza*, *Odpri oči* in *Vanilla Sky*.

Slika 4.3.1: Vsiljivci



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2001

Zgodba

Dogajanje filma *Vsiljivci* je postavljeno na britanski otok Jersey v Rokavskem prelivu, ki pa je bliže Franciji kot Angliji, zato so ga med 2. svetovno vojno okupirali Nemci in na njem postavili koncentracijsko taborišče. Pred veliko samotno vilo, v kateri živi mati (Nicole Kidman) s sinom in hčerko, se pojavijo trije služabniki, da bi našli delo. Pridejo kot naročeni, saj je prejšnja služinčad neke noči odšla brez sledu. Hčerka pravi, da v hiši večkrat vidi duh fantka Viktorja, vendar vsi mislijo, da si ga je le izmislila, da bi z njim strašila bratca. Toda nenavadni pojavi v hiši, ki naj bi nakazovali prisotnost duhov, postajajo vse bolj pogosti in vse bolj grozljivi, izkaže pa se, da so tudi novi služabniki že nekoč delali v tej vili. Ko se nam nenadoma zazdi, da bomo končno ugotovili, kdo stoji za skrivnostnimi dogodki, smo priča enemu najbolj presenetljivih preobratov. Družinica in služabniki so pravzaprav že mrtvi in duhovi so v bistvu pravi ljudje.

Analiza

Tudi v tem filmu ni prave pošasti, ves čas filma se namiguje na nekaj, nekaj kar se skriva oziroma ne vedo, ali sploh obstaja. Glavna igralka je tipična junakinja grozljivega filma, saj se z vsemi močmi bojuje za svoja otroka in njuno dobro. Strah, ki se pojavi v filmu je strah pred neznanim; družina ne ve česa se tako boji, ko sliši nenavadne zvoke, ki odmevajo po hiši in jih ne povzročajo nihče od njih (sprva se je materi zdelo, da si otroka domišljata ali da jo zavajajo služabniki). Napetost je neprestana; stalno se pojavljajo zvoki v veliki hiši, premikajo se zavese in dogajajo se čudne reči. Vrhunec je dosežen ob koncu, ko mati ugotovi, da so vsi mrtvi in so zgolj duhovi.

Spet ena izmed psiholoških srhljivk, ki brez kaplje krvi gledalca večkrat vrže s stola, na koncu pa šokira s presenetljivim in z nepričakovanim koncem. Menim, da gre za prikaz strahu »kaj pa če vse okoli nas sploh ni resničnost in mi ne obstajamo?«; vsak izmed nas se kdaj vpraša o dejanskem obstoju vsega okoli nas ali o nas samih, to so se je spraševalo tudi mnogo antičnih filozofov.

4.4 ZORA ŽIVIH MRTVECEV

Gre za predelavo klasične grozljivke Georgea A. Romera, ki se je je po 25-ih letih kot debitant lotil režiser Zack Snyder.

Slika 4.4.1: Zora živih mrtvecev



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2004

Zgodba

Jutro po grozovitem begu iz svojega doma v predmestju Wisconsina Ana Clark naleti na skupinico preživelih: ravnodušnega policista Kennetha, skromnega prodajalca elektronike Michaela, surovega Andreja in njegovo nosečo ženo. Ta nenavadna družba odpadnikov se zateče v t.i. trdnjavo 20. stoletja: zapuščen nakupovalni center na robu mesta. Stanje postaja vse bolj peklensko, rastoča množica nasilnih zombijev neumorno skuša zavzeti nakupovalni center, preživeli se borijo z živimi mrtveci in z lastnimi strahovi. Odrezani od nekoč normalnega sveta prebivalci nakupovalnega centra skušajo ohraniti trezno glavo in se učijo živeti drug z drugim. Na vse kriplje skušajo ohraniti svoje življenje in kar je še bolj pomembno – človeško dostojanstvo.

Analiza

V filmu se pojavijo prave pošasti, živi mrtveci, in strah, kako pokončati nekaj, kar je že mrtvo, in kako se zavarovati pred ugrizom teh stvorov, ki te spremeni v enega izmed njih. Junaki filma se borijo za svoje preživetje, držijo skupaj in pripravljajo načrt, kako pobegniti in preživeti. Napetost je večja, ko se junaki bojujejo z mrtveci oziroma ko se jih branijo ali se jim izmikajo. Film se zaključi s prizorom, ki sprva ponazarja upanje na boljši jutri, saj trije preživeli plujejo na domnevno varen otok. Film se konča, vendar se nadaljuje še med odjavno špico: odročno zavetišče se izkaže za preplavljeno z živimi mrličmi, ki pokončajo vse tri preživele. Ko se projektor ugasne, se film tudi zares konča

Film se ne konča s srečnim koncem; pri poglavju Nolanovih elementov grozljivke sem navedla tudi to možnost. Menim, da je film Zora živih mrtvecev kritika današnje uniformirane družbe, ki je vse zavedla k trošenju in konzumiranju. Zombiji nakupovalnemu centru lepo pristojijo, skoraj kot običajni nakupovalci. Tomorijeva bi temu enačenju z nakupovalnim centrom rekla konec civilizacije. Nakupovalni center je tu definitivno šifra družbe ekscesa: zombiji in zadnji ljudje se mastijo z vsem, kar jim pride pod roke, in v tem groteskno pretiravajo. Celoten film se vrti okoli pobijanja – pobijanje živih mrtvecev, pa četudi sploh niso nevarni. Tako kot zadnji preživeli ljudje se morda tudi oni le želijo utapljati v izobilju razkošja. Nakupovalni center je njihova obljubljena dežela, v kateri bi lahko z zadnjimi ljudmi sobivali (Tomori 1990: 25).

4.5 OMEN 666

Omen je sodobna srhljivka, posneta po klasičnem filmu iz leta 1976. Film je tako kot *Izganjalec hudiča* in *Rosemaryjin otrok* navdušil občinstvo ne le zavoljo šokantnih prizorov, ampak tudi zaradi nadarjenosti filmarjev za pripovedovanje zgodb in zaradi izvrstne igralske zasedbe. Omen je postal ena največjih uspešnic tistega leta. Omen 666 pa je nastal po okriljem režiserja Johna Moora leta 2006.

Slika 4.5.1: Omen 666



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2006

Zgodba

Zgodba govori o zakoncih Thorn, ki pričakujeta naraščaj, a ob porodu otrok umre. Oče in uspešni diplomat Robert na predlog bolnišničnega duhovnika posvoji malega Damiena in ženi Katherine zamenjavo zamolči. Toda ko fantek odrašča, se okoli njega začnejo dogajati strašne stvari. Najprej se na rojstnodnevni zabavi obesi dečkova varuška, ob obisku živalskega vrta živali povsem ponorijo in med vožnjo do cerkve Damien doživi živčni zlom. Duhovnik Brennan, ki je poznal Damienovo resnično mamo, posvari Roberta, da bi utegnil biti deček reinkarnacija hudiča, toda vprašanje je, ali sploh obstaja kakšna sila, ki bi lahko preprečila uresničitev zlovešče prerokbe. Oče si ob spoznanju, da je njegov sin hudič, prizadeva ubiti otroka, vendar mu še zadnja možnost rešitve sveta pred hudičem spodleti.

Analiza

Vlogo pošasti v filmu prevzame kar mali deček Damien. Čeprav na njem ni ničesar, kar bi spominjalo na hudiča, ga naredijo posebnega njegov mrki pogled, čudno ravnanje, nepričakovane reakcije in nenavadne stvari, ki se dogajajo ob njegovi prisotnosti. Junak zgodbe je Robert, skrbni oče, ki sprva ne želi dvomiti v svojega otroka, vendar ko spregleda svojo napako (zamenjava otrok ob rojstvu), se kesa in hkrati želi rešiti nedolžne. Napetost se

stopnjuje bolj ko gre film h koncu, na koncu pa ... Damien preživi. Ponovno konec brez srečnega konca.

Ob ogledu filma sem opazila precej izrazito podobnost – Damienov oče Robert umre, medtem ko rešuje svet pred hudičem. Ker je diplomat, mu priredijo pogreb z vsemi častmi in spremljavo ameriških častnikov. Na pogrebu je tudi Damien, ki so mu že napovedali prihodnost v politiki, v spremstvu gospoda, ki ga kamera pokaže le od zadaj, a drznila bi si trditi, da je na las podoben ameriškemu predsedniku. S tem je morda režiser želel izraziti svojo kritiko do trenutne ameriške politike (podobno kot tudi režiser filma *Vas ob gozdu*). Damien se torej vklopi v družbo, presenečenje za gledalce, ki so mislili, da bo dobro tudi tokrat pokončalo zlo.

4.6 ŽAGA 2

Gre za triologijo shrljivih filmov, ki trkajo na našo zavest oziroma podzavest in razum. Lahko bi si za analizo izbrala film *Žaga* (1), vendar film pri nas ni prišel v kinematografe in ni bil tako dobro poznan kot njegovi dve nadaljevanji. Film, ki je nastal leta 2005, je režiral Darren Lynn Bousman.

Slika 4.6.1: Žaga 2



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2005

Zgodba

Detektiv Mason raziskuje krvav umor, ki ga pripiše okrutnemu zločinskemu veleumu Jigsawu. Toda njegovo prijetje je zgolj del velike igre na življenje in smrt, v kateri se mora Mason neprostoovoljno pridružiti osmim neznancem, ki morajo združiti moči in znanje, da bi našli izhod iz opuščenega zaklonišča, v katerem kar mrgoli Jigsawovih izprijenih miselnih ugank in smrtonosnih pasti, še strašnejših, kot si jih je bil zamislil v prvem delu filma (morda je ravno zato nadaljevanje prvega dela ta film (*Žaga 2*) pripeljalo na platna kinematografov po vsem svetu).

Analiza

Pošast te srhljivke je človek, ki svoje ujetnike prepriča oziroma kar prisili, če želijo preživeti, v najbolj kruta dejanja. Jigsaw je sicer smrtno bolan, vendar še vedno sposoben krojiti življenja drugih. S svojimi spletkami, skrbno pripravljenim načrtom drugega za drugim spravi v skušnjavo, saj dodobra pozna njihovo preteklost in tako, kot sem že omenila trka na njihovo zavest oziroma podzavest (npr. nekdanjo odvisnico od drog prisili, da skoči v bazen, poln injekcijskih igel in poišče naslednji namig, kako se rešiti iz hiše, prepredene s pastmi). Junaki so pravzaprav poraženci oziroma zgolj marionete, katerih življenja so v rokah skrivnostnega Jigsawa. Film nas drži v napetosti, saj se neprestano odvijajo nepričakovani dogodki, izzivi za ujetnike in konec, ki je v bistvu začetek in le iluzija.

Film, ki te preseneča med potekom in dodobra preseneti s koncem. Gledalec se nepričakovano poistoveti z različnimi igralci in njihovimi pretresljivimi usodami. Film želi pokazati, kaj je sposoben storiti človek za svojo svobodo oziroma pobeg iz ujetništva in kako se lahko življenje v trenutku iz povsem brezskrbnega prelevi v nočno moro.

4.7 GOTHIKA

Film, ki je nastal v produkciji hiše Dark Castle⁴ (prejšnji filmi te produkcije so bili *Ladja strahov*, *13 duhov* in *Hiša strahov*) in tudi *Gothika* je narejena v podobni »šokerski maniri«. Hitri rezi, neobičajno kombiniranje hitrih in počasnih posnetkov, nestandardni snemalni koti, fokusiranje na navidez nepomembne podrobnosti in ostale značilnosti, ki so bile nekoč

⁴ Film je soustvarjalo več produkcijskih hiš.

predvsem značilnost videospotov, v zadnjem desetletju pa se jih čedalje bolj učinkovito poslužujejo tudi hollywoodski režiserji. Film je režiral ameriški Francoz Mathieu Kassovitz.

Slika 4.7.1: Gothika



Kolosej kinematografi, d.o.o. 2003

Zgodba

Sreča psihologinje v ženskem zaporu se nekega večera popolnoma obrne, ko na poti domov sredi neusmiljenega neurja skoraj povozi najstnico. Ko se tri dni kasneje zbudi iz kome, je obtožena brutalnega umora svojega moža. Sijajna in ugledna kriminalna psihologinja dr. Miranda Grey je strokovnjakinja, ki ve, kaj je racionalno, logično in predvsem razumno ter kaj domišljjsko ali izmišljeno. V ženski kaznilnici Woodward, ki je pod vodstvom njenega moža, vodje administracije psihiatričnega oddelka, Miranda zdravi nevarno motene paciente, kot je Chloe, izjemno karizmatična morilka, katere izpovedi o satanističnem mučenju je razsodna zdravnica označila zgolj za psihotične blodnje paranoičnega uma. A Mirandina utečeni zakon in lagodno življenje sta srhljivo ogrožena po skrivnostnem srečanju z mlado neznanko, ki jo pahne v nočno moro, kakršne si ni mogla predstavljati niti v najbolj divjih sanjah. Ne more si predstavljati, da bi brez pravega razloga lahko zagrešila tako brutalno dejanje zoper moškega, ki ga je ljubila in občudovala. Miranda se nenadoma znajde ujeta v Woodwardu ob izjemno neuravnovešenih pacientkah, ki jih je včasih zdravila z metodično distanco.

Analiza

Pošast, ki nastopa v filmu, so pravzaprav sanje in realnost, ki se jih junakinja ne mora otresti. Junakinja si prizadeva stvar razrešiti na najbolj razumen način, saj se kar naenkrat znajde v nasprotni vlogi, kot jo je vedno doslej igrala. Napetost, ki se vleče skozi ves film, je ta negotovost, ko ne vemo, kaj se je zares zgodilo, kdo je res ubil njenega moža in zakaj. Kar naredi film še bolj grozen, je okolje, v katerem se zgodba odvija (psihiatrični oddelek ženske kaznilnice), ves čas je temno ali pa je osvetljeno z umetno svetlobo. Konec je pretresljiv. Miranda s pomočjo prijatelja oziroma kolega in duha deklice, ki se ji prikazuje, pride do šokantnega razpleta zgodbe, saj ugotovi, da se je njen mož ukvarjal s pornografijo in mučenjem mladih deklet (med njimi je tudi ta deklica). Konec je srečen, saj Mirando in njeno pacientko Chloe oprostijo in spustijo na prostost.

Film pokaže tisto skrito stran človeka, ki bi ga najbližji morali poznati, pa je ne. Mirno živita zakonca leta in leta v tihem sožitju in navidezni ljubezni ter medsebojnem razumevanju ... ko te kar naenkrat preseneti nekaj, kar je bilo dolgo skrito nekje pod preprogo ali na zaprašenem podstrešju – živeti s popolnim tujcem.

4.8 POVZETEK ANALIZ

Ljudje so se nasitili klasičnih grozljivk – nasilja, krvi in masakra – te so začele iskati nove načine ustvarjanja groze. Groza, ki le sugerira. Predvsem po letu 2002 so se razmahnilo filmi, ki grozo le nakazujejo oziroma sugestirajo. Iz analize filmov ogledanih filmov je razvidno, da je tema grozljivk pokora za pretekle grehe, ki jo je ponavadi terjal duh umorjenega ali pa neka sila iz preteklosti – *Krog*, kjer ima posebno moč medij (videokaseta), prek katerega se vrača deklica, *Omen 666*, kjer Roberta Thorna preganja zamenjava umrlega otroka za demonskega Damiena, *Gothika*, kjer Miranda Gray plačuje za grehe svojega moža, *Vas ob gozdu*, kjer potomci razočaranih ameriških prebivalcev živijo t.i. lažje življenje na vasi nekaj desetletij za časom, hkrati pa se izogibajo pošasti, ki biva v gozdu, in *Zora živih mrtvecev*, kjer se peščica preživelih bojuje z umrlimi, saj je v onostranstvu za slednje že zmanjkalo prostora.

S pomočjo nekaterih filmov sem ugotovila, da je trend grozljivk zadnjega časa predvsem sugestija na grozo, ki je lahko še bolj strašljiva – vsak posameznik si pri sebi ustvari svojo podobo groznega, ki je večkrat lahko veliko bolj strašljiva od tiste, ki jo izoblikuje režiser.

Pri izboru ogledanih filmov morda malce bolj izstopa le *Zora živih mrtvecev*, saj gre za predelavo filma, ki je v preteklosti že bila uspešnica in temelji na eksplicitnem prikazovanju grozljivega – rezanje udov, brizganje krvi, gnijoča telesa in spačeni ljudje. Tega pri ostalih filmih skoraj ni opaziti. Pri ostalih filmih gre za, lahko rečemo, prefinjen način ustrahovanja gledalca s tem, ko mu pravzaprav sploh ne pokažemo nič grozljivega, spačenega ali okrvavljenega.

Pri filmu *Omen 666* sem opazila tudi značilnost, ki sem jo navedla v prejšnjem poglavju, in sicer da ustvarjalci filmov glavne junake oziroma v tem primeru »pošast« poimenujejo z imenom, ki ima neko značilnost, pomen ali prizvok – ime Damien je namreč na moč podoben besedi demon (tudi v angleščini; *demon*), ki nakaže na zlo malega fantka.

Kar sem opazila pri izbranih filmih, je tudi izbor glasbe oziroma zvoka. V filmih se uporabljajo predvsem naravni zvoki, glasbo je zamenjala kar tišina. Glasovi so velikokrat tudi zamolkli. V filmih kot sta *Krog* in *Vas ob gozdu* je opaziti tudi uporabo drugačnih barv, gre za toniranje sivih ali drugih temnejših (rjava) odtenkov. Opazila sem tudi, da film, kot je na primer *Žaga*, obudi psihopatskega morilca, ki izhaja iz človeka in ne neke nezemeljske pošasti, kot bi bilo lahko pričakovati kakšno desetletje nazaj – režiser za ustvarjanje groze ni uporabil pošasti, ampak kar človeka, in ga spremenil v pošast.

Bistvo žanra torej ostaja – grozljivo – primarni namen grozljivk strašiti ni zapustil žanra. Grozljivi žanr opravičuje svoj sloves in ohranja napetost tudi v filmih, ki so bili posneti v zadnjem času. Filmi še vedno vsebujejo junake, ki so aktivni in imajo čut za soljudi. Do bistvenih sprememb je prišlo le pri vlogi pošasti, to je zamenjala sugestija na pošast oziroma zlo. Kljub temu, da pošasti v filmu ne vidimo, pa verjamemo, da v filmu obstaja in je nadvse srhljiva. In prav tu je čar grozljivk zadnjega časa – ustvarjajo nevidno grozo v naši domišljiji, učinek je lahko celo večji in bolj intenziven – strah, šok, gnus.

SKLEP

Film je podoben slikarstvu, glasbi, književnosti in plesu v tem, da je medij, ki ga lahko, ni pa nujno, uporabimo za ustvarjanje umetniških izdelkov. Razglednice niso umetnost in niti ne poskušajo biti. Enako velja za vojaški pohod, »resnično zgodbo« ali striptiz (Arnheim 2000: 13). In tako tudi vsak film ni nujno filmsko umetniško delo. Menim pa, da se je žanr grozljivke prav gotovo skozi njen razvoj oziroma svojo zgodovino, prav tako kot kateri koli drugi žanr, približal temu idealu.

V približno petdesetih letih ustvarjanja ameriških grozljivk so si ustvarjalci prizadevali uprizoriti vse bolj učinkovite načine ustvarjanja groze pri gledalcih. Od krvavih masakrov in spačenih pošastih so se osredotočili na psihološke vizualizacije groze – pričeli so ožati kadre, da bi ustvarili občutek tesnobe, nagibati oziroma premikati posnetke za občutek omotičnosti in snemati iz različnih kotov, da so lahko ustvarili občutek o liku, ki je na platnu, predvsem zato, ker nam je ta pogled tuj. Uvedli so t.i. trzanje slik, ki odseva naše telesne odzive in odzive očesnega živca ob stresu. Ustvarjalci so tudi izpilili tehniko šoka s še silovitejšim skokom v glasnosti. Manipulirali so z barvami, kar je privedlo do precej hladnih in nezdravih barv, ki psihološko neugodno vplivajo na nas. Namesto instrumentalnih učinkov ustvarjalci prisegajo na naravne zvoke, po vsem tem času glasnih melodij, globokih basov, pa v glasbi prevladujejo še višji in zbadajoči toni, običajno violin in klavirja.

Značilnost ameriških grozljivk je, da so ves čas iskale vedno bolj novo in bolj grozno grozo, hkrati pa tudi konkretizirale dejanske strahove naroda (sveta). Grozljivke so zgrajene po nekem smiselnem vzorcu; vsaka izmed njih vsebuje t.i. pošast, ki pa ni nujno izmišljena prikazen. Trend grozljivk, predvsem zadnjega desetletja, je zgolj sugestija na grozo. Z grozo se gledalec običajno seznanja na začetku filma, spozna pa jo kasneje skozi potek filma. Groza oziroma pošast ima veliko moč, vendar pa tudi pomanjkljivost, prek katere je lahko premagana. Običajno gre v grozljivkah za strah, ki je univerzalne narave – strah pred smrtjo. Tipičen junak grozljivke se bori za svoje bližnje in nedolžne, želi pokončati zlo. Konec grozljivk ni nujno srečen konec, lahko gre za konec, ki je v bistvu šele začetek, tak konec da režiserjem tudi možnost za novo nadaljevanje (komercialno naravnano). Pri koncu gre lahko tudi za razkritje, ki šokira in pusti gledalca, da si sam razlaga oziroma sam zaključi zgodbo, konec pa je lahko tragičen (*Zora živih mrtvecev*, *Omen 666*) ali srečen (*Gothika*).

Nolanova opredelitev elementov grozljivke vzdrži vse do danes; elementi grozljivk včasih in danes so imeli enak namen, ta je igralca navdušiti in prestrašiti (2000). Grozljivke so se spreminjale, vendar hkrati ohranjale svoje bistvo – šokirati in prestrašiti gledalca. Ne glede na to, da je način šokiranja postal subtilne narave oziroma uporablja manj glasbe, krvi, pošasti in barve, je namen ostal enak. Ljudje so se naveličali sicer vedno novih in vsakič bolj izvirnih pošasti iz »podzemlja«, ustvarjalci so grozo raje preusmerili v sugestijo. Element pošasti se je v žanru ohranil, čeprav gledalec pošasti v filmu ni videl. Element strahu se da v filmu prikazati tudi brez konkretizacije pošasti. Junak se tako v filmu boji za preživetje, čeprav ne ve, pred čem beži in ali pošast sploh obstaja (*Vas ob gozdu*).

Kakor koli že, žanr ne zamira; ustvarjalci iščejo vedno bolj nove in sveže zamisli oziroma načine, kako gledalca prestrašiti, šokirati in hkrati navdušiti nad filmom in tudi žanrom samim. Mnogo kritikov je bilo in je še vedno mnenja, da grozljivi žanr ne sodi med umetniške žanre in si ne zaslužijo nagrade akademije. Morda se motijo in morda njegov čas še prihaja.

LITERATURA/VIRI

- Arnheim, Rudolf (2000): *Film kot umetnost*. Ljubljana: Krtina.
- Beranek, Mirjam (2002): *Priročni slovar tujk*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Borčič, Marijana (1988): *Osnove filmske umetnosti*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Boglić, Mira (1980): *Film: med sanjami in resnico*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Kolosej: *Slikovno gradivo*. Dostopno na <http://www.kolosej.si> (5. september 2007).
- Marigny, Jean (1995): *Vampirji znova na pohodu*. Ljubljana: DZS.
- Meden, Jurij (2004): Dawn of the dead (1978) vs. Dawn of the dead (2004). *Ekran* 41(3–4), 47–48.
- Modic, Max (1992): Kdo nas je strašil skozi petdeseta. *Ekran* 29(4), 42–43.
- Modic, Max (1992): Kdo nas je strašil v šestdesetih. *Ekran* 29(5), 22–23.
- Modic, Max (1992): Kdo nas je strašil v sedemdesetih. *Ekran* 29(10–11), 21–23.
- Parkinson, David (2002): *History of a film*. London: Themes and Hudson.
- Rutar, Dušan (2002): *Soba za paniko*. Modra premiera: Ljubljana.
- Modic, Max (2006): *Horor, vrni se, vse ti je oproščeno*. Dostopno na <http://www.premiera.si/kolumna/295> (5. september 2007).
- Modic, Max (1997): Zadnji kriki iz dvorane. *Ekran* 34(5–6), 32–35.
- Nolan, William F. (1990): *How to write horror fiction*, Ohio: Writer's digest books, F&W publications.
- Horrors (1999). *The Economist* 8135(352), 79.
- Horrors of Youth (1999). *The Economist* 8132(352), 27.
- Perovič, Tomaž in Špela Šipek (1998): *TV novice*. Ljubljana: ŠOU Študentska založba.
- Petrić, Vladimir (1971): *Pregled filmskih zvrsti in žanrov*. Ljubljana: Scena.
- Prince, Stephen (2004): *The horror Film*. New Jersey: Rutgers University Press.

- Rice, Steve: *When Good horror Goes bad: A brief overview of the horror genre and how it was changed*. <http://www.jademyst.com/essays/2.html> (21. junij 2007).
- *Slovar slovenskega knjižnega jezika* 2002. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Štefančič, Marcel (2005): Odrevolucijedorevolucije: Romerova dead-tetralogija. *Ekran* 42(7–8), 33–37.
- The Internet Movie Database (IMDb): *Splošno o filmih*. Dostopno na <http://www.imdb.com/> (18. julij 2007).
- Tomori, Martina (1990): *Psihologija telesa*. Ljubljana: DZS.
- Trstenjak, Anton (1971): *Oris sodobne psihologije*. Maribor: Obzorja.
- Tudor, Andrew (2007): Why horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre. *Cultural Studies* 11(3), 443–463.

FILMI:

- Amenábar, Alejandro (2001): *The Others*. DVD.
- Bousman, Darren Lynn (2005): *Saw 2*. DVD.
- Kassovitz, Mathieu (2003): *Gothika*. DVD.
- Moore, John (2006): *The Omen*. DVD.
- Shyamalan, M. Night (2004): *The Village*. DVD.
- Snyder, Zack (2004): *Dawn of the Dead*. DVD.
- Verbinski, Gore (2002): *The Ring*. DVD.