

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Urša Zupan

**VPLIVI FILMOV NA GLEDALCE
Povezava filmskega nasilja z realnim**

Diplomsko delo

Ljubljana 2007

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Urša Zupan

**Mentor: doc. dr. Peter Stankovič
Somentorica: asist. dr. Maruša Pušnik**

**VPLIVI FILMOV NA GLEDALCE
Povezava filmskega nasilja z realnim**

Diplomsko delo

Ljubljana 2007

ZAHVALA

Zahvaljujem se svojemu mentorju Petru Stankoviću in somentorici Maruši Pušnik, ker sta verjela vame in mi pomagala pri uresničevanju tistega, kar se je pred petimi leti zdelo tako nedosegljivo...

POVEZAVA FILMSKEGA NASILJA Z REALNIM

V svoji diplomski nalogi sem preučevala vpliv filmov na gledalce in povezavo filmskega nasilja z realnim. Ugotovila sem, da filmi kot medij znajo gledalca pritegniti. Mu zamegliti presojo in jasen pogled na realnost. Včasih samo vplivajo na gledalčeva čustva (tako, da postane žalosten zaradi filma), včasih ga prestrašijo in mu pustijo posledice (tako, da se boji na primer globoke vode), včasih pa ga spremenijo in nanj slabo vplivajo (tako, da je dejansko sposoben zagrešiti umor). Kakorkoli že, skozi pregled najbolj razvpitih primerov nasilja v obdobju od leta 1999 do 2007 sem ugotovila, da samo filmi nikoli ne morejo biti krivi za nasilje. Vedno je v ozadju kontekst, zaradi katerega je posameznik takšen, kot je. Filmi so le navdih, inspiracija in ideja, ko kriminalcu zmanjka lastne ustvarjalnosti ali si zaželi slave v medijih. Filmski zločini so namreč bolj odmevni, ker sprožajo toliko polemik o tem, kdo je zanje kriv. Dejstvo je, da je vedno kriv tisti posameznik, ki je zločin storil, ne glede na to, koliko je dopustil filmu, da mu zleze pod kožo.

Ključne besede: film, televizija, nasilje, gledalec, duševni procesi.

CORRELATION BETWEEN REAL AND MOVIE VIOLENCE

In my diploma thesis I studied the influence of movies on viewers and correlation between real and movie violence. Movies as a media can affect the viewer. They can blur his judgement and his clear view on reality. Sometimes they just influence on his emotions, so he becomes sad because of the movie. Sometimes they leave him scared of something and there are consequences, so he is afraid of the deep water for instance. But sometimes they change him and they have bad influence on him, so he is actually capable of committing a crime. Through my review of the most brutal, disreputable cases of violence from 1999 to 2007, I discovered that movies by themselves can never be the only reason for violence. There is always a context in the back of a certain individual, which makes him the way he is. Movies are just an inspiration and idea when the killer runs out of creativity and wants some publicity in the media. Movie crimes are more striking because of the question who is to blame. But the fact is, that the guilt is always on the person, who committed the crime, no matter how he let movies to get under his skin.

Key words: movie, television, violence, viewer, mental process.

KAZALO

1. UVOD.....	6
2. KAJ JE FILM.....	8
2.1 PRVI KINEMATOGRAFI.....	9
2.2 ZAČETKI FILMA.....	10
2.3 FILMSKI ŽANRI.....	13
2.4 FILM IN KINODVORANA PROTI TELEVIZIJI.....	18
2.5 GLEDALEC PROTI OBČINSTVU.....	20
2.5.1 Skopofilija.....	24
2.6 KINEMATSKI KODI.....	25
3. OSEBNOST IN FILM.....	30
3.1 DUŠEVNI PROCESI.....	31
3.2 PSIHOLOŠKI PROFIL.....	32
3.3 MOŽGANI.....	32
3.3.1 Limbični sistem.....	33
4. TEORIJE MEDIJSKIH UČINKOV.....	36
4.1 VRSTE RAZISKOVANJA MEDIJSKIH UČINKOV.....	40
4.2 ODNOS MED MEDIJI IN OBČINSTVOM.....	42
5. NASILJE V FILMIH.....	43
5.1 UČINEK FILMSKE AGRESIJE NA GLEDALCA.....	44
6. PREGLED KONKRETNIH PRIMEROV.....	47
6.1 METODE RAZISKOVANJA MEDIJSKIH UČINKOV.....	47
6.2 PRIMERI.....	49
7. ZAKLJUČEK.....	54
8. LITERATURA.....	56

Vodja boljševiške revolucije Vladimir Lenin je razglasil film kot najbolj učinkovit medij propagande...

1. UVOD

Se vam je že kdaj zgodilo, da ste si ogledali film in se zasačili, kako zelo vas je potegnil v svoj svet? Meni se je. To je pritegnilo mojo pozornost. Kadarkoli si ogledam zanimiv film, ne gledam samo vsebine, pač pa tudi efekte, ki ga naredijo takšnega, kot je. Navdušuje me dejstvo, da lahko režiser doseže tak suspenz, da smo napeti tudi mi, pred ekranom. Tako veselje, da se smejimo, tako žalost, da jočemo in tako grozo, da nas je strah. Film pogosto doseže, da zabrišemo mejo med fikcijo in realnostjo. Kako mu uspe? Je to odvisno od posameznikovega značaja in njegovega psihološkega profila ali pa od režiserja in samih kinematskih kodov? Smo zato ljudje slabi? Ali so slabi le tisti, ki postanejo nasilni, ker vidijo nasilje na televizijskem ekranu? So za nasilje krivi filmi, ki hočejo postati realnost?

Ljudje hočejo gledati nasilne filme, toda gledati jih hočejo z občutkom krivde. Najbolj brutalni filmi vseh časov so postali največji hiti vseh časov, kar pomeni, da so se ljudje najbolj zgražali ob filmih, ob katerih so najbolj uživali (Psiho, Ptiči, Drakula, Osmi potnik, Žrelo, Izganjalec hudiča, Hiša strahov...). Še bolj ironično, danes vsi veljajo za filmske klasike. Zakaj potem ne ubijajo vsi ljudje, ki gledajo nasilne filme? In kateri film je potemtakem gledal Hitler, da je koncipiral Holokavst?

V jedru svoje diplomske naloge bom predstavila filme na splošno, njihove začetke in – za moje raziskovanje – najpomembnejše žanre. Zanimala me bo razlika med gledalcem in občinstvom ter med kinom in televizijo. Filmu imajo namreč drugačen učinek, če jih gledamo doma pred televizijo ali v kinodvorani, prav tako jih različno občinstvo različno percipira. Dotaknila se bom tudi gledalčevih čustev ob gledanju televizijske melodrame. Naštela bom kinematske kode, katerih funkcija je film predstaviti čim bolj živo in realno, potem pa se bom posvetila človekovi osebnosti in njegovemu psihološkemu profilu. Razlog je v tem, da smo si ljudje različni, nekateri so bolj labilni in zato lažje zabrišejo mejo med realnostjo in fikcijo ter se identificirajo z junakom na ekranu. V praktičnem delu se bom v celoti posvetila nasilju v filmih, ker se mi zdi, da je ravno nasilje tisto najnevarnejše, če – in ko – se iz filma prenese v realnost. Ne bom mogla mimo teorij medijskih učinkov in različnih obdobjih njihovih vplivov,

saj le tako lahko kasneje analiziram vpliv filmov. Za primer analize bom vzela obdobje od leta 1999 do danes v Ameriki in predstavila nekatere medijsko najbolj odmevne primere nasilja, za katere je v družbi veljalo prepričanje, da so storjeni zaradi filmov oziroma po vzoru nekega filma. Moje raziskovalno vprašanje je torej ugotoviti, kakšna je zveza med filmi in nasiljem, koliko filmi pripomorejo k nasilju oziroma ali so filmi kot taki sami lahko vzrok za nasilje ali pa gre le za inspiracijo in usmerjanje nekoga k nasilnemu dejanju. V diplomskem delu želim najti ustrezno povezavo med filmskim in realnim nasiljem. Verjamem, da je nasilje v filmih danes nekaj povsem normalnega, nič več perverznega ali sadističnega, še manj pa tragičnega.

V filmu Krik (Scream 2000) morilca posnemata filmske serijske morilce, hočeta jih celo nadgraditi in prekositi. »Niso krivi filmi! Film ne ustvarjajo psihopatov! Film jih le naredijo bolj kreativne,« je citat iz filma. Je torej nasilje produkt filmov ali pa so filmi produkt nasilja? Quentin Tarantino je nekoč rekel: »Nasilje v filmih je najlažje kritizirati, to pa zato, ker je nasilje v družbi tako grozljivo.«

2. KAJ JE FILM?

Konec devetnajstega stoletja so na tržišče prišle sanje – nove sanje, namenjene novim ljudem. Ljudje niso več sanjali o sebi, pač pa o svobodi, prepričani, da so si kupili sanje. Poceni, enostavne in učinkovite sanje. Filmske sanje.

Film je danes industrija in je umetnost. Pojavlja se po celem svetu, vendar se večina ljudi sploh ne zmeni zanj. Pojavlja se v obliki različnih filmskih trakov, posnetih na različne načine, z različnimi možnostmi in tehnikami, podobni so si le načini predvajanja. Še vedno se razvija, še vedno preseneča in nas zmede.

Film in psihoanaliza sta zelo prepletena. Film je skupinska terapija, je popravljavnica sanj in s tem tudi ljudi. Filmi so nam vedno pripravljene pomagati in izražati nekaj, kar bo podobno našim sanjam, pa še izbiramo lahko. Lahko gremo v kino večkrat na dan ali enkrat na mesec. Kamera je naše oko, film pa nadomešča jezik in misel. Zdi se, da vedno bolj živimo filme kot pa svoja življenja. Zaljubljeni pari se zatekajo v kinodvorane – je torej film začetek ljubezni ali njen nadomestek? Kaj, če je film ljubezen sama?

Film dramatizira. Mit, ki ga film dramatizira, je gledalec. Scenarij je dvourni življenje obiskovalca kina, v katerih je prepustil oblast nad sabo filmskemu platnu, očesu, ki ga gleda iz teme. Film ne prikazuje življenja, film nadomešča (za določen in ne pretirano dolg čas) življenje gledalca. Film je mamilo (glej Rudolf v Frelih 1980: 131–141).

Film kot medij ima sposobnost, da omogoči gledalcu začasno izključitev njegovega navadnega obstoja in ga do neke stopnje popelje v novo izkušnjo. Ta izkušnja včasih pomeni vstop v svet drugih, njihovo življenje in čustva, kot bi bili direktno vpleteni. In to že od nekdaj, od samega začetka predvajanja filmov. Seveda pa obstaja razlika, ali si gledalec film ogleda na mogočnem filmskem platnu ali doma pred televizijskim ekranom ob številnih motečih dejavnikih. O tem bom kasneje še razpravljala.

2.1 PRVI KINEMATOGRAFI

Prva javna uprizoritev kinematografa je bila 28.12.1895 v Parizu. Zanja je bil odgovoren Antoine Lumiere. Najel je Indijski salon, majhno dvorano v pritličju kavarne Grand Cafe na bulvarju Capucines številka 14. Med opremo je bilo platno, stotina stolov, projektor na stojalu, ob vhodu pa napis: 'Kinematograf Lumiere, vstopnina en frank'. Prvi dan uspeha ni bilo, saj je prišlo le triintrideset gledalcev, novinarjev pa kljub povabilu ni bilo. Naslednje dni se je zaradi ustnega izročila število gledalcev povečalo, ideja je uspela. Kmalu so v dvorano prinesli klavir, katerega glasba je preglasila ropot projektorja. Program je trajal dvajset minut, v njem se je zvrstilo ducat kratkih filmov. Odziv gledalcev je bil enak – ob negibni fotografiji so pokazali dvom in naveličanost, ob sliki, ki oživi, pa so bili očarani, polni občudovanja in navdušenosti (Toulet 1996: 14–17).

Marcel Štefančič jr. (2001) razglablja o tem, da bi za brutalen film lahko označili že Prihod vlaka na postajo La Ciotat, ki sta ga leta 1895 zavrtila brata Lumiere. Trajal je manj kot minuto, posnet je bil v enem kadru, kamera je bila fiksna, zgodba pa preprosta: na postajo pripelje vlak. Ta bušne iz ozadja v ospredje, na postajo, proti kameri, proti gledalcu. Na postaji se ustavi, potniki izstopajo in vstopajo. To je vse. Brutalnost se kaže v tej meri, da gledalci niso verjeli, da se bo vlak dejansko ustavil. Prepričani so bili, da bo prebil filmsko platno, zapeljal v dvorano in jih povezil. Zato so panično vreščali, lovili sapo, se prestrašeno umikali, onesveščali, gazili drug po drugem, se zgražali in histerično bežali iz kinodvoran. Nič torej ni bilo bolj nasilnega in travmatičnega od trenutka, ko se je rodil film. Realnost je dobila konkurenco. Razlike so se zabrisale, časovna razmerja so se popačila, pa tudi hierarhija same geneze se je porušila. Kdo koga kopira – film realnost ali realnost film, ni bilo več jasno. Čez leta so 'efekt vlaka' sicer razglasili za mit, češ, da so bile panične reakcije gledalcev le propagandne akcije, toda s tem so sam 'efekt vlaka' le še bolj poglobili. Film je realnost spremenil v svoj oddelek za marketing. Film ni postal nadomestek za realnost, ampak je realnost sama postala nadomestek za film. Ljudje torej niso filma in realnosti mešali zaradi filma, pač pa zaradi realnosti.

V Ljubljani se je občinstvo s kinematografom prvič seznanilo leta 1898. Lastnik kinematografa, kupljenega v Lyonu, je bil Giuseppe Stancich iz Trsta, otvoritvena predstava

pa je bila 21. septembra omenjenega leta v steklenem salonu Kazine. Pol ure trajajoča vsebina je zahtevala trideset kron vstopnine (Toulet 1996: 164).

Danes je ogled filma v kinodvorani nekakšen obred. Pobeg iz realnosti v fikcijski svet, kjer za dve urici pozabimo na svoje težave in se vživimo v nekoga drugega. Z njim se smejemo, jočemo, z njim smo prestrašeni in z njim dihamo. Kvalitetno druženje s prijatelji ali ljubljeno osebo ponavadi popestrimo z osvežilno pijačo in prigrizki, potem pa se prepustimo izbranemu žanru. Nekaterim ljudem bolj ležijo lahke in preproste komedije, ki jih zabavajo. Zabava v filmu namreč v osnovi pomeni kraj, kamor lahko uidemo, ko potrebujemo sprostitvev. Kraj za počitek, brezskrbnost in vstop v življenje drugih ljudi, medtem ko naše počiva na stranskem tiru. Spet drugi gledalci obožujejo zapletene trilerje, kjer lahko preizkusijo svoje znanje o kriminalistiki in forenziki, in se do konca filma sprašujejo po uganki, ki bo razrešila zaplet. Pa na koncu filma vseeno ostanejo brez besed in se, strmeč v platno, sprašujejo: »Kako je to mogoče?« Poskrbljeno je tudi za privržence znanstvene fantastike, avanturiste ter pustolovce, ljubitelje zgodovinskih epov in najmlajše, ki uživajo v risankah. Platna preprosto obkrožajo gledalce, jih vsesavajo vase. Multiprojekcije z gostoto informacij silijo človeka, da jim posveti več čustev kot razuma. Filmi ga zasipajo s slikami, besedami in zvoki. Človek je namenoma vržen iz duhovnega in fizičnega ravnovesja, bombardiran z dejstvi, vsiljene so mu navade in moralne sodbe (Belan 1976: 50).

2.2 ZAČETKI FILMA

Zgodba o filmu se pravzaprav začne že pri starih Grkih. Na začetku so mnogi menili, da je film samo vrsta zabave in bo pri tem tudi ostalo. A leta 1913 je italijanski filmski teoretik in kritik Ricciotto Canudo filmu nadel ime 'sedma umetnost', kar ga je povzdignilo v najmlajšo vejo umetnosti. V svojih razvojnih letih je film doživel ogromne spremembe; vplival je na mišljenje generacij, postavljal je trende in se gibal po tanki liniji med umetnostjo in množično kulturo. Po eni strani je film umetniški izdelek, in kot tak poučen, izzivalen in edinstven, hkrati pa je jasno, da je filmska industrija ogromen posel in film opravlja funkcijo množične kulture – torej je namenjen širokemu krogu občinstva, ima propagandno, razvedrilno funkcijo in je izjemno profitabilen.

Najprej je bil ustvarjalec filma scenarist, v petdesetih letih pa je, po zaslugi kulturnega režiserja trilerjev Alfreda Hitchcocka, režiser postal glavni avtor filmskega izdelka. Režiser je

tisti, ki skupaj z ekipo filmu da poseben pečat. Približna oblika filma, kot ga poznamo danes, se je začela z Angležema Georgeom Albertom Smithom in Jamesom Williamsonom. Onadva sta namreč začela voditi kamero za dogajanjem, kadre pa sta montirala v prizore tako, da sta poudarjala ključne izraze ali podrobnosti.

David W. Griffith je avtor, ki je ogromno prispeval k popularizaciji filma. Do konca leta 1913 je končal že več kot 450 filmov in je dobil vzdevek 'filmski Shakespeare'. Danes velja za filmskega genija in očeta filmskega jezika, ki ga je večina mainstreamovskih režiserjev posnemala vse do šestdesetih let 20. stoletja. Griffith je izpopolnil predhodne tehnike, prizore je razbil v več različnih kadrov, spreminjal je velikost planov in zorne kote, kar je poživilo dogajanje. Poleg tega je napetost prizora stopnjeval tako, da je postopoma pospeševal hitrost ali ritem izmeničnih montažnih rezov, s čimer je dosegel vznemirljiv vrhunec. Leta 1913 pa je bil naveličan snemanja kratkih filmov, saj je slutil, da mu to ne daje dovolj ustvarjalnega prostora. V svojem prvem celovečernem filmu *Rojstvo naroda* (1915), triurnem epskem delu, je pokazal vse, kar se je naučil dotlej. Film si je brez težav prislužil sloves najbolj podjetnega filmskega poskusa v Ameriki, kajti vseboval je obširne prizore vojskovanja in razne množične prizore. *Rojstvo naroda* je bil ogromen uspeh, saj je že po dveh mesecih prikazovanja prinesel dobiček. Na predstave so drla občinstva vseh slojev, kino pa je s tem pridobil nov družbeni in intelektualni ugled. Film je bil odkrito rasističen do temnopoltih prebivalcev, zaradi česar so ga v mnogih ameriških mestih prepovedali. Tako so ljudje prvič v zgodovini naleteli na družbeno problematiko, neposredno povezano s filmom.

Filmarji so imeli v Hollywoodu mnogo privilegijev. Ugodno vreme, raznolike pokrajine in dovolj delovne sile za postavitev studijev so filmski industriji omogočili, da se je najbolj razvijala prav tam. Do leta 1915 je tam nastalo že šestdeset odstotkov celotne ameriške produkcije, v naslednjih petih letih pa se je razvil še studijski sistem, ki je Hollywood povzdignil v filmsko metropolo sveta. Filmski magnati so želeli proizvajati zabavo najvišje kakovosti, niso pa hoteli tvegati s snemanjem filmov, ki ne bi prinesli dobička. Da bi tveganje kar najbolj omejili, so se začeli osredotočati na skupine podobnih filmov. Tako je nastal žanr.

Z letom 1970 so nekateri režiserji v Hollywoodu pridobili izjemen sloves in vpliv, ker so študirali na filmskih šolah, kjer so si pridobili obsežno znanje o zgodovini filma, ki je vplivalo

tudi na njihove osebne režiserske sloge. Nadeli so jim ime 'filmska otročad',¹ mednje pa spadajo Francis Ford Coppola, George Lucas, Martin Scorsese in Steven Spielberg. S Coppolovim *Botrom* (1972) in Spielbergovim *Žrelom* (1975) se je začela doba filmskih blockbusterjev.² Sem spadata tudi Lucasova serija *Vojna zvezd* in Spielbergova trilogija *Indiana Jones*. Po porazu v vietnamski vojni in odstopu predsednika Nixona zaradi afere *Watergate*, je bila ameriška samozavest zelo na tleh. Mračni ameriški čas se je odražal v številnih odličnih filmih, kot so: *Prisluškovanje* (Coppola 1974), *Kitajska četrt* (Polanski 1974), *Let nad kukavičjim gnezdrom* (Forman 1975) in *Taksist* (Scorsese 1976).

V devedesetih letih se je Hollywood srečeval z vprašanjem, kako naj se prikupi mlajšim gledalcem in obenem obdrži zvestobo odraslih. Po pritožbah, da je v filmih preveč spolnosti in nasilja, so se producenti začeli osredotočati na bolj razvedrilno zabavo. Filmi, kakršna sta *Čedno dekle* (1990) in *Romanca v Seattlu* (1993), so zaznamovali vrnitev romantičnih komedij zlate dobe Hollywooda. Podobno so filmi *Ljubica, skrčil sem otroke* (1989), *Čudežni vrt* (1993) in *Očka v krilu* (1993) pokazali, da je vse več filmov namenjenih družinskemu ogledu. Taki filmi so tudi komercialno izjemno privlačni, saj pripeljejo v kino vso družino, kajti otroci so stari premalo, da bi gledali film sami – to pa pomeni več prodanih kart in kvalitetno druženje posamezne družine.

Eden izmed najbolj kulturnih režiserjev današnjega časa je gotovo Quentin Tarantino, predvsem po zaslugi izjemnih dialogov, karakterjev in recikliranja filmske zgodovine. Njegovi filmi, še posebej *Šund* (1994), so zaradi inovativnosti in drznosti pustili ostale režiserje odprtih ust. Med kultne režiserje pa zagotovo sodi tudi David Lynch (*Modri žamet* 1986, *Mullholand drive* 2001 in serija *Twin Peaks*). V iskanju formule za finančni uspeh dandanes Hollywood ostaja 'na varnem' in ustvarja nadaljevanja uspešnic, kakršni so *Umri pokončno*, *Spiderman*, *Pirati s Karibov* in drugi. Kar je najbolj zaskrbljujoče za prihodnost filma, je ravno to, da je postal ogromen posel, kamor se vlaga tako veliko denarja, da se tveganje ne izplača. Vsak mesec Hollywood v kinodvorane lansira filme, ki so namenjeni ciljni publiku in vztrajajo na sceni nekaj mesecev, potem pa potonejo v pozabo, a zaradi spretno promocije prekrijejo filme, ki bi si zaslužili več pozornosti zaradi umetniške kvalitete.

¹ V dobesednem prevodu 'movie brats' pomeni filmska mularija, smrkavci.

² Blockbuster je velika filmska uspešnica, ki podira rekorde gledanosti.

Film je torej mlada umetnost, a ima izjemno bogato preteklost. Lahko bi rekli, da je bil film v vseh obdobjih izraz časa, v katerem je nastal. Je neizogiben del vsakdanje zabave in v prihodnosti bo le še rasel. Paziti pa mora, da se ne bo pokopal sam pod seboj, in bo v kinodvoranah vedno dovolj filmov za sprostitev, hkrati pa tudi tistih, ki bodo vedno znova in znova podirali tabuje in kazali družbi, kaj dela narobe. Samo tako bo film lahko upravičeno obdržal titulo sedme umetnosti. In raznolikost je tista, ki bo v kinodvorane pripeljala trume gledalcev z različnimi okusi. Ti bodo želeli imeti na izbiro za vsakega nekaj. Zato so tu žanri.

2.3 FILMSKI ŽANRI

Beseda žanr izhaja iz francoščine in se nanaša na vrsto oziroma sorto nečesa. Za mojo diplomsko nalogo je pomemben le filmski žanr, čeprav besedo najdemo tudi v glasbi, literaturi in drugje. Vladimir Petrić (1971) je filmske žanre razvrstil na sledeč način:

Komedija za razliko od neme **burleske**, ki je največkrat temeljila na pantomimi, uporablja komičen dialog in smešne efekte. Zahteva, da njeni interpreti ustvarijo karakterističen lik, ki bo že po zunanosti smešen in se bo spreminjal od filma do filma. Dejanje je navadno nepomembno in sestavljeno iz ljubezenskih pustolovščin ter glasbenih sekvenc, ki skušajo zadovoljiti okus najširšega občinstva. Velikokrat je slišati mnenje, da je sodobna filmska komedija v krizi. Bolje je reči, da gre za najtežjo umetniško zvrst, poleg tega pa je bil na tem področju zelo redko dosežen visok umetniški domet. Izvesti jo je mogoče s pretežno igralskimi sredstvi (komični lik, pantomima) ali s pretežno režijskimi sredstvi (mizanscena, smešne situacije). Najbolje pa je, če se dober komik znajde v ustrezno postavljeni mizansceni in dobro vodeni komični situaciji.

Zgodovinski spektakel je film, ki na platnu pokaže vse, kar je mogoče videti ali si vizualno zamisliti. Gre za pompozno rekonstrukcijo pomembnih dogodkov, slavnih bojev iz preteklosti, premike velikanskih množic in prikazovanje neznanih svetov. Glavne vloge imajo navadno popularni igralci, saj tem filmom ustreza 'sistem zvezdnitva', ki lansira filmske zvezde in na njihovi popularnosti gradi prodajo svojih filmov. Razvoj tehnike je vztrajno podpiral in spodbujal to smer razvoja kinematografije.

Avanturistični film prikazuje doživljanje junakov v najrazličnejših okoliščinah in okoljih: v vojni, v daljnih eksotičnih deželah, srednjeveških gradovih, gusarskih ladjah, planinskih

vrhovih, neprehodnih pragozdovih in sploh povsod, kjer je dovolj možnosti, da se pokaže izjemna sposobnost protagonista za premagovanje nepremagljivih ovir in brezizhodnih situacij. Občinstvo pristane na pogovor, da ne bo raziskovalo logike dogodkov, ne spraševalo, ali je bilo realno in možno storiti kako dejanje, pač pa bo uživalo v napetosti situacije, v neprestani, presenetljivi spremenljivosti dramatičnih okoliščin in najbolj v iznajdljivosti in privlačnosti glavnih junakov, s katerimi se identificira in jim vse dopušča. Avanturistični žanr navadno velja za 'nižjo' vrsto v filmski umetnosti.

Melodrama je prevzeta iz cenene književnosti in bulvarskih gledališč. Osnovna tema je ljubezen, sentimentalnost, seks. V prizadevanju, da bi gledalcem prikazali družinsko in zasebno življenje velikih ljudi, se scenariji teh filmov ukvarjajo z ljubezenskimi odnosi teh oseb in pretirano dramtizirajo intimne trenutke njihovih usod. Melodrama je v filmu zelo razširjena, ker najbolj ustreza okusu širokega kinematografskega avditorija, po njem pa se ravnavajo producenti.

Glasbeni film je tisti film, kjer glasba ni zreducirana na spremljavo slike in poudarjanje posameznih dramskih akcentov, ampak je prav tako pomembna, včasih še celo pomembnejša od vizualne plati filma. Lahko je film posneta opera ali balet, lahko gre za film o kakem znanem pevcu ali komponistu ali posebna zvrst, imenovana '**musical**', kjer gre za povezovanje glasbe, petja, plesa in igre v filmu. Vsebina večkrat nima nobene vrednosti. Največji musicali so v Ameriki. Potem ko preverijo njihov uspeh na Broadwayu, kjer nekatere prikazujejo po več let, jih prenašajo na filmsko platno in pošiljajo po svetu.

Če bi hoteli določiti prototip za **grozljivko**, bi bili to filmi o Drakuli in pošasti, ki jih je naredil Frankenstein. Znano je človeško nagnjenje, da prek domišljije in predvidevanj doživlja strah, da se prenaša v svet nemogočih dogajanj, psihoz, da odkriva neznano, da je prisoten ob nedovoljenih dejanjih, pohujšanjih, okrutnostih in vsem, kar je zunaj meja 'normalnega' človeškega izkustva, utrjene morale, resničnosti, logike, možnega. To potrebo čutijo že otroci in se zato tako zanimajo za zgodbe o vilah in vampirjih. Grozljivo atmosfero standardnih grozljivk dosegajo režiserji z nevsakdanjimi situacijami, v kakršne padajo osebe. Junaki tega žanra so prikazni, vampirji, blazneži, pošasti in spake z izjemnimi močmi in bolno strastjo, da mučijo ljudi. Gibljejo se nenaravno, imajo srepe, lesketajoče se oči, zmaličene obraze, belo polt in žilave roke, z njimi pa ubijajo največkrat nedolžne ljudi. Prihajajo iz

morja, z neprehodnih planin, iz zemlje, ali pa jih ustvarijo blazni znanstveniki, ki oživljajo mrtvece in kombinirajo človeka z živaljo. Tudi grozljivke največ negujejo v Ameriki.

Srhljivka kot zvrst je zelo obsežna in jo zaradi različnih motivov, ki jih uporablja, težko klasificiramo. »Srhljivka ustvarja posebno srhljivo atmosfero z nevsakdanjimi situacijami, v katerih se znajdejo osebe z mračno, skrivnostno preteklostjo, nenavadne lokacije dogajanja in junaki teh filmov. Sem sodijo prividi, vampirji, pošasti, duševni iztirjenci, spačene in nenaravne sile« (Kocjančič v Frelih 1980: 30). Eden od modelov te zvrsti dovoljuje tudi naravne sile, a le take, ki jih ni mogoče preprečiti. Ime srhljivka izhaja iz starinskega reka, da nam grozljive stvari poženejo srh po telesu ali, da se nam naježijo 'dlake na hrbtu'.

Slasher je pojav zadnjih nekaj let, ko je v enem filmu prikazano ogromno krvi, krikov in drobovja na eni strani ter družba najstnikov na smrtnem seznamu na drugi. Običajno se zgodba odvija na zabavah, v šoli ali na počitnicah, stran od civilizacije, kjer eden za drugim umirajo na krut in za želodec zelo nazorno prikazan način. Ponavadi v njem nastopa psihopatski morilec z masko, ki zalezuje in serijsko mori svoje žrtve v naključnem vrstnem redu. Za orožje uporablja rezila, žage, mesarske nože in tope predmete, zelo redko pa pištole. Zgodba iz ozadja nam običajno pove, zakaj je morilec takšen, kot je in zakaj so njegove žrtve tiste, katere so. Celo po tem, ko je zaboden, opečen, utopljen ali usmrčen z elektriko, skoraj vedno še zadnjič vstane in napade. V nadaljevanjih celo lahko vstane od mrtvih in nadaljuje svoj pohod. Pri slasherju gre torej za nekakšno mešanico komedije, ki nas ne nasmeje, in grozljivke, ki nas ne prestraši.

H **kriminalki** štejemo vohunske, policijske, gangsterske filme in trilerje. V Ameriki ima ta zvrst najbolj značilno obliko, kar je zaradi razvitosti kriminala v državi razumljivo. Klasični kriminalistični film temelji na dveh bistvenih značilnostih: montaži (ta zagotavlja vizualno dinamiko akcijskemu dogajanju na platnu) in igralski ustvarjalnosti (ta omogoča ustvarjanje plastičnih značajev na platnu). Namen žanra je čimbolj pritegniti pozornost gledalcev, napeti njihove živce z zapletenimi zločini, s prizori, ki povzročajo grozo in z režijskim postopkom, ki velikokrat namenoma pretresa publiko. Poznamo dva tipa odkrivanja zločinca: ali obstaja občinstvo prav do konca v negotovosti, sled za pravim krivcem se zabrisuje, nazadnje pa se izkaže, da je kriv tisti, ki je najmanj sumljiv; ali pa občinstvo takoj vidi, kdo je naredil zločin, potem pa se spreminja raziskovanje in je gledalec priča reakciji udeležencev drame.

Vestern je v večini primerov film akcije in spektakla, njegovo dejanje se odigrava v okolju ameriškega Zahoda, v času zavzemanja divjih krajev Novega sveta, v času spopadov z Indijanci, poskusov uvajanja zakona in oblasti med prvimi priseljenci in tavajočimi tolkami... Western ima svoje ustaljene junake, tipičen ambient in konvencionalno dramaturgijo: ta se večinoma reducira na spopad med šerifom, ki si prizadeva uvesti oblast in red v majhnem, odročnem mestu v preriji in tolpo odpadnikov, silakov, razbojnikov, ki terorizirajo meščane. Obvezno je tudi dekle, ki koleba med ljubeznijo do šerifa in strahom pred vodjo tolpe, ki si samovoljno prilasti pravico do nje. Zapleta in fabule dostikrat ni, zato pa je vsak prizor, vsak posnetek filma poln akcije, neprestano se nekaj giblje in nekdo spopada. Značaji se ne razvijajo ali pa doživljajo nagle spremembe (iz zlih v dobra bitja), zato pa so zelo plastični, prepričljivi, tipični in avtentični.

Dva osnovna razloga za **vojni film** sta, da občinstvo rado gleda pomembne dogodke iz preteklosti in sodobnosti in dejstvo, da je akcijsko odliko vojne mogoče zelo učinkovito prikazati na platnu. Glorifikacija vojnega junaštva je najpogostejši motiv v filmih te vrste, zlasti se krepí pred začetkom vojn in po vojnah, ko prerašča v prave propagandne filme. To obilje vojnih prizorov in medsebojnega iztrebljanja, kupi slik krvi in ognja, ujetih na celuloidni trak, bodo vsekakor ostali prihodnjim rodovom kot dokument časa, v katerem živimo danes, kot avtentično in umetniško prepričevanje psiholoških, emotivnih, idejnih, političnih in etičnih preokupacij sodobnega sveta.

Žanri oziroma žanrska opredelitev, ki jo samodejno pričakujemo pri vsakem filmu, so nastali zaradi komercializacije filma oziroma zaradi večjega zaslužka. Različni žanri namreč privlačijo različne ljudi. Vedno znova so režiserji združevali najbolj priljubljene zgodbe, like, kraje in vsebine, kar je zagotavljalo uspeh na blagajnah. Med najbolj gledanimi žanri so bili že na samem začetku kriminalka, grozljivka, komedija, melodrama, akcijsko-pustolovski film in western. Danes naj bi imele največ občinstva prav kriminalke.

Gledalcem je všeč, da filmi strašijo. Najbolje je biti na smrt prestrašen in pol ure kasneje v enem kosu, živ in zdrav odkorakati domov iz kinodvorane, ali pa le prižgati luč v dnevni sobi. Znotraj srhljivk se je do danes že oblikovalo več žanrov. Film katastrofe, ki so strašili po zemlji in nebu, so že leta 1970 s filmom Letališče (Airport) potnike odvrčali od potovanja z letali. S – po resničnih dogodkih posnetim – filmom Živi (Alive 1993) so letala postala videna kot kapsula groze, bližnjica do smrti. Tudi na zemlji niso bili ljudje nič bolj varni. Peklenska

stolpnica (The Towering Inferno 1974) je nagnala strah v kosti vsem, ki do tedaj niti niso imeli strahu pred višino. Potem je prišel strah pred morilskimi živalmi. Spielberg je leta 1975 v kinodvorane zglisiral film Žrelo (Jaws) in z njim poskrbel, da so ljudje izglisirali iz vode. Za tem producenti niso imeli druge izbire, kot da odpotujejo v vesolje. Tako je nastal Osmi potnik (Alien 1979). To pa je že znanstvena fantastika.

V avdiovizualnih predstavah **znanstvene fantastike**, ki temelji na futuroloških zamislih, ni realitet iz našega življenja. Svet je sad domišljije, enako tudi bitja iz drugih svetov in človeški odnosi, ki jih pogojujejo spremembe civilizacije. Kot meni eden najuspešnejših predstavnikov znanstvene fantastike v književnosti Ray Bradbury (1976):

Eden od razlogov, zaradi katerih odhajamo v vesolje, je, da bi še enkrat izgubili sami sebe. Želimo si spoznati magično, prodreti v skrivnosti, jahati visoko, biti polni slave, rešiti se groze, ki je v nas. Strah, ki nas bo prevzel, ne bo strah za druge svetove; to bo strah odkrivanja okolja, v katerem živimo. Še vedno smo sebi neznanka in pretekli bodo milijoni let, preden bomo odkrili, kaj in kdo smo (Bradbury v Belan 1976: 36).

Filmska fantastika ruši ovire med svetom realnosti in svetom fikcije ter med zunanjim in notranjim svetom. Zaznamujejo jo pretiravanja in tisti občutek zdrave pameti v naši podzavesti, da se vse, kar je na platnu, le ne more resnično zgoditi. Znanstvena fantastika lahko sledi znanstvenim dognanjem ali pa je plod fantazije. V tej zvrsti obstajajo dramaturške konvencije in klišeji za ustvarjanje napetosti, artificialnost in uporaba efektov brez globljega pomena. Zvrst se meša z drugimi zvrstmi, kot so pustolovski film, spektakel, kriminalka in drugo. Sodobni film je vanjo vnesel bistvene spremembe, ki ji dvigujejo nivo, tako da znanstvenofantastični film poudarja eksistencialne in filozofske ovire v odnosu človeka do prostora in časa (Kocjančič v Frelih 1980: 30).

Za rešitev mojega raziskovalnega vprašanja so bolj kot znanstvena fantastika pomembne kriminalke, grozljivke in srhljivke, a se mi je vseeno zdelo pravilno, da jo omenim.

Filmi katastrofe se najbolj udarno pojavijo v času 'novega Hollywooda', kar pomeni, da filmi nostalgije vstopajo v razmerje historične verjetnosti s tridesetimi in petdesetimi leti. Airport, Earthquake, The Poseidon Adventure, Meteor, The Towering Inferno, Piranha, King

Kong, Grizzly, The China Syndrome in Jaws niso več diskurz o nekem srečnem obdobju ali rajju, temveč so diskurz o izvirnem grehu, ne da bi kakršenkoli raj kdaj prej sploh obstajal, kot pravi Štefančič (1988: 63). Kot poseben maneuver, s katerim se žanr katastrofe izogne zgodovini, je dereferencializacija, kar pomeni, da katastrofa nikoli ne udari tja, kjer je že tako ali tako katastrofalno: poplave ne zadenejo Bangladeša, suša ne zadene Etiopije, potres ne zadene Turčije in tajfun ne grozi indijski ladji.

Omenjeni filmi nam že od samih začetkov dajejo vedeti, da izraz »Help me!« pomeni poziv na pomoč in je le eden od klišejev, ki nas delajo nestrpne. Kot tudi tema, ker kot nalašč vedno v nepravem trenutku zmanjka elektrike, grozeča glasba, za katero sploh ne vemo, od kje prihaja, pokvarjen avto, ki noče in noče vžgati takrat, ko ga junak najbolj potrebuje in pa seveda grozljive deževne noči z grmenjem in bliskanjem. Kolikokrat bi najrajši vstopili v film in pomagali našemu junaku, s katerim se v tistem trenutku popolnoma identificiramo. Ker pa ne moremo 'zlezti v film', se olajšamo z glasnim komentiranjem in svetovanjem, kaj naj naredi: »Obrni se! Steci ven! Pohiti! Za tabo je! Pazi!«, čeprav dobro vemo, da nas oseba v filmu ne sliši. Bolj se v napotke lahko vživimo doma, pred televizijskim ekranom, saj se v polni kinodvorani zahteva tišina.

2.4 FILM IN KINODVORANA PROTI TELEVIZIJI

Razumeti moramo, da sta film in televizija dva popolnoma različna medija; tako kot tekstualna sistema kot tudi po načinu, kako se z njima srečujemo gledalci. Pogoji, ki proizvajajo vidno/slušne podobe in oblikujejo našo gledalsko izkušnjo v kinu, niso identični tistim, v katerih gledamo televizijo doma. Pri gledanju filma nas zanima, v kakšni interakciji smo z njim, kako ustvarja svoje pomene, v čem uživamo in kaj sploh imamo od njega. Sodeč po Metz³ lahko govorimo o dvojnem sorodstvu med psihičnim življenjem gledalca in finančnimi ali industrijskimi mehanizmi kina. »Kino obiskujemo zaradi želje, in ne zaradi odpora, v upanju, da nam bodo filmi všeč, in ne, da jih ne bomo marali. /.../ Institucija kot celota ima za svoj cilj edinole uživanje v filmu« (Metz v Flitterman–Lewis 2001).

Včasih gledamo film, kot bi ga hkrati tudi sanjali. Ta sanjski proces implicira, da je gledalec osrednji del kinematografskega mehanizma, ki proizvaja ugodje. Jean L. Baudry (2001) imenuje ta mehanizem *kinematografski aparat*. Ta vključuje: tehnično bazo (specifične učinke luči, filma in projektorja), pogoje filmske projekcije (temna dvorana,

³ Christian Metz, francoski filmski kritik

negibni sedeži, osvetljeno platno in svetlobni žarek, projiciran izza gledalčeve glave), film sam kot 'tekst' (z različnimi sredstvi reprezentacije vizualne kontinuitete, iluzije realnega prostora in kreiranjem vtisa resničnosti), mentalno 'mašinerijo' gledalstva (ki konstruira gledalca kot želečega subjekta). V samem središču kinematografskega aparata je gledalec, saj bi brez njega cel mehanizem prenehal delovati. Filmski gledalec namreč veruje (Baudry v Flitterman–Lewis 2001).

Verovanje v kino vključuje osnovni proces zanikanja in odobritve. Za vsakim skeptičnim gledalcem (ki ve, da so dogodki na ekranu fiksijski), se najde eden, ki je lahkoveren in sprejema dogodke, kot bi bili resnični. Primarno filmsko identifikacijo definira kot gledalčevo identifikacijo z dejanjem gledanja samega. Gledalec je 'vsezaznavajoči' in je tisti, ki povzroči, da se film zgodi. Brez gledalca film ne more obstajati. Filme gledamo v velikih, tihih, zatemnjenih dvoranah, kjer je vsiljena anonimna skupnost občinstva, saj so pri vsaki projekciji vsi gledalci fizično prisotni ob istem času na istem mestu (Metz v Flitterman–Lewis 2001).

V nasprotju s tem – v kokon ovitim – gledalcem, je recepcija televizije razpršena in spreminjajoča se. Tema izgine, anonimnost prav tako. Prizorišče televizijske recepcije je dom s svojo domačnostjo, poznanostjo in mirnostjo. Televizija zahteva le bežen pogled gledalca (*glance*), v nasprotju s filmom, kjer je pogled gledalca osredotočen (*gaze*). Ko gledamo televizijo, imamo lahko luči prižgane, lahko vstanemo in se vrnemo na kavč, počnemo več stvari hkrati, se pogovarjamo z drugimi ali televizijo celo ugasnemo. Zgodbe so prekinjene z oglasi, napovedniki oddaj in podobnimi motnjami, poleg tega kanale lahko preklapljam in gledamo več oddaj. Televizor ponavadi zaseda mesto, ki je blizu in je zato bolj dostopen. A ne fascinira na povsem enak način – v kino namreč *gremo*, televizija pa *pride* do nas. Zato govorimo o dveh vrstah fascinacije ali absorbcije. V kinu je gledalec absorbiran, film ga prevzame od daleč, gledalec je umeščen in nadzorovan. Pri televiziji pa je gledalec tisti, ki absorbira oddaje kot spužva (glej Flitterman–Lewis 2001).

V kinu so torej gledalci močnejše zaposleni z medijem filma, kot so doma pred televizorjem. To okolje poveča intenzivnost izkušnje s tem, da umakne periferne moteče elemente in privabi gledalca proti velikemu platnu. Šibka osvetlitev in ogromen ekran pred nami osredotočata naše vidno polje samo na projicirane podobe pred nami. Tudi glasen zvok je tisti, ki nas prisilno namesti v akcijo samo. Na našo izkušnjo vključitve v film vplivajo tudi

ostali gledalci, ki nas vodijo v čustvene reakcije ob posameznih scenah. Ali, kot menita Wedding in Boyd (v Morris 2006: 141): Ko nekdo gleda film, se vzpostavi takojšnja vez med gledalcem in filmom in vsi tehnični aparati postanejo nevidni, ko podobe iz filma stopijo v opazovalčevo zavest.

Pri najboljših filmih gledalec občuti neko vrsto razdruževalnega stanja, kjer je normalen obstoj začasno prekinjen. Kamera postane naša vidna perspektiva, ker mi sami porušimo povezavo med očmi in projekcijskimi napravami. Za razliko od gledališča, film s svojimi sredstvi zagotavlja, da gledalec gleda tja, kamor bi moral. Premiki kamere in posnetki iz bližine so le nekatere metode vodenja gledalčeve pozornosti in vzbujanja določenih reakcij (Baudry v Morris 2006: 142).

Moč nekaterih likov na platnu gre preko meja originalnega filma. Stereotipni morilci so lahko smešni, absurdni in precej pretiravani, pa vseeno dosežejo neko stopnjo popularnosti, kot na primer Hannibal Lecter in Freddy Krueger, ali pa dosežejo celo status kultnega heroja. S televizijo in kinom torej potešimo svojo radovednost in se soočimo s pošastmi, ki prežijo v družbi, ki naj bi sicer bila varno in obvladovano okolje. Ob koncu filma zapustimo kinodvorano ali ugasnemo televizijo in se vrnemo v občutek varne normalnosti. Težava je v tem, da nekaj vznemirljivih podob ostane v nas kot občinstvu oziroma v posamezniku kot gledalcu.

2.5 GLEDALEC PROTI OBČINSTVU

Gledalec in občinstvo sta, po mnenju Annete Kuhn (2001), dva različna koncepta in enega ne moremo zvesti na drugega, čeprav se to velikokrat počne. Preučevanje gledalcev oziroma občinstev zahteva različne metodologije in diskurze, ki tvorijo različne subjektivitete in družbena razmerja. Obisk kina je na primer družbeno dejanje, ki iz individualnega obiskovalca kina naredi člana občinstva. Gledanje televizije zajema družbene odnose, ki so nekoliko drugačni od tistih pri obiskovanju kina, toda na nek način je televizija vseeno odvisna od individualnih gledalcev, ki so del občinstva, pa čeprav člani tega občinstva niso nikoli na istem mestu ob istem času. Skupina ljudi, ki sedi v enem avditoriju in gleda film, ali pa skupina ljudi, ki so razkropljeni po tisoče domovih in gledajo isti program na televiziji, sta družbeno občinstvo. Družbeno občinstvo torej sestavlja skupina ljudi, ki kupijo karto na blagajni ali pa pritisnejo gumb na daljinskem upravljalcu, skratka skupina ljudi, ki jih lahko

anketiramo, preštejemo in kategoriziramo glede na starost, spol in družbeno-ekonomski status. Stvari, kot so cena vstopnice za kino, naročnina na televizijo in pripravljenost toleriranja premorov za oglase, dajejo občinstvu pravico do gledanja filmov in televizijskih programov, tako pa postanejo gledalci. Pričakovanje užitka gledalstva je nujen pogoj za obstoj občinstev. Gledanje filma v kinu implicira uživanje v gledanju na bolj pristen način, kakor je to možno pri gledanju televizije. Mali zasloni so primerni, ker dajejo posebne otroške programe in so bolj tenkočutni pri izbiri filmov; izogibajo se tistim, kjer sta seks in nasilje edini vabi. Večina filmov, ki jih imamo za realistične, upravičuje to oznako samo s tem, da s pomočjo fotografije ustvarja iluzijo resničnosti. V teh filmih so ljudje, prostori in odnosi taki, da jih poznamo iz našega nefilmskega izkustva. Uporabljajo vabljenost gledalcu nedostopnega sveta in dogajanja, so izdelki 'tovarne sanj'. Kuhnova (2001) tudi meni, da sta televizijska soap opera in filmska melodrama popularni pripovedni obliki, namenjeni ženskemu občinstvu, saj v tem žanru dejansko uživajo milijoni žensk. Običajno se ženske pred televizijskimi ekrani z liki v nadaljevanji poistovetijo in z njimi jokajo ob žalostnih trenutkih ter se smejejo ob veselih. Filmske težave za tisti trenutek postanejo realne in v oči številnih gledalk pripeljejo solze. Ker se identificirajo z njimi. Za soap opere je značilno, da se nikoli ne končajo, pa tudi njihovi začetki se kmalu izgubijo. Melodramatičnim zablodam se je težko ubraniti, ker so privlačne in prijetne. Sem sodijo:

- izjemnost; melodrama se izogiba vsakdanjosti (mondena letovišča, razkošna stanovanja, Hiltonovi hoteli... Katera gospodinja ne bi uživala ob gledanju takega prestiža?)
- eksplicitnost; melodrama ne spodbuja gledalca k razmišljanju, podaja jasne rešitve (brezskrbna sprostitev na kavču je tisto, kar ženske potrebujejo po napornem dnevu, in ne nekih težkih razmišljanj)
- sugestivnost; melodrama ne dovoli gledalcu, da bi se samovoljno opredelil, vsiljuje mu pozitivnega junaka in negativnega protagonista (bližnji posnetki, superiornost)
- romanesknost; gledalec se lahko spočije v brezdelju in zlaganem svetu (pozabi na svoje težave, svoj svet)
- sentimentalnost; melodrama mora gledalca raznežiti in ga spraviti v jok, saj računa na nizko stopnjo intelektualne, estetske in družbene razvitosti občinstva (jok zaradi televizijske vsebine pomeni zabrisano realnost)
- sholastičnost; v melodrami so človeški odnosi institucionalizirani (starši ljubijo otroke in obratno, državljanji ljubijo državo in obratno, zakoni jamčijo red...skratka, preprosti in nezapleteni odnosi so vsepovsod)

- šablona; melodrama, ki vzbudi zanimanje gledalcev, se bo ponavljala v svojih temah in rešitvah (spreminjal se bo le čas, osebe, prostor..), vse dokler nova rešitev ne bo bolj pritegnila občinstva
- zvezde; melodrama računa na popularnost filmskih zvezd
- spektakularnost; melodrama uporablja količine (več množičnih prizorov, več akcije in več ljubezenskih zapletov pomeni bolj prestrašenega gledalca) (Kuhn 2001)

Naštete značilnosti kot take seveda veljajo samo za najbolj tipične oblike, ne najdemo ravno vseh v vsaki zgodbi. Melodramatski učinek na človekovo psiho pa je odločilen. Melodrama privlačno laže, a prikrije to laž z navidezno resničnostjo fabule (glej Belan 1976: 23–27).

Steve Neale (2001) meni, da je značilnost melodrame njena sposobnost, da gane gledalce in jih spravi v jok. Jok pa ima nek poseben pomen, je osrednji element omike, občutljive in sentimentalne moralne čutnosti. Učinek ganljivosti in patosa ni odvisen le od artikulacije perspektive, pač pa tudi od izbire pravega trenutka. Solze so zmeraj produkt nemoči. Predpostavljajo dvojje medsebojno nasprotujočih si dejstev: da je jasno, kako bi bilo treba stanje stvari spremeniti in je ta sprememba nemogoča. Melodrame sicer zaznamujejo nenapovedani dogodki, naključja, zamujena srečanja, nenadni obrati, razodetja in rešitve v zadnjem trenutku. Tako želja kot fantazija sta za melodramo osrednji. Fantazija je kraj in način obstoja želje. Fantazija je prizorišče želje, njena resnična mizanscena. Melodrama je polna oseb, ki si želijo, da bi jih imeli radi, ki so vredne ljubezni in jim zato gledalci privoščijo, da bi bili ljubljene. Toda gledalec si želi še več kot to. On ali ona želita osebam v filmu ljubezen zato, da bi zadovoljila svojo lastno željo po združitvi para. Ta želja izhaja iz otroške nostalgичne fantazije, ki jo označuje združitve z materjo: stanje popolne ljubezni. Izpolnitev te želje nam v melodrami priključuje solze. Vse pa je odvisno od tega, kako neko zgodbo gledamo (glej Neale 2001).

Britanski filozof Richard Wollheim je postavil analitično razlikovanje med dvema tipoma gledanja:

1. centralno, interno gledanje = 'predstavljam si'; zavzamemo stališče karakterja v zgodbi, vidimo, kako svet zgleđa iz njegove perspektive, z njim mislimo in čutimo, vemo, kar ve on (*tipični so prizori, posneti s kamero na ramenu in prizori, ki imitirajo pogled junaka*);
2. acentralno, eksterno gledanje = 'predstavljam si, da'; zavzamemo stališče gledalca, opazovalca od daleč, zgodba na nas nima nobenega vpliva (Wollheim 2007).

Producenti filmov ne upoštevajo dejstva, da je filmsko občinstvo povprečno sestavljeno iz osemdeset odstotkov mladostnikov, saj izdelujejo predvsem filme za odrasle. Zanka je v dejstvu, da je proizvodnja filmov za kinematografsko mrežo sicer namenjena odraslim, a so filmi intelektualno na ravni mladostnikov. Njihove fabule so omejene na preproste dramaturške formule, tem in idej pa se lotevajo brez zapletenih misli. Odrasli najraje pristopajo k filmu kot k reakciji, mladi pa kot k čarobnemu svetu odraslih, v katerega sicer nimajo vstopa. Največ občinstva imajo kriminalke, zlasti če so začinjene z nasiljem in seksom, v njih pa ni nikakršnih življenjskih kontekstov in ne zahtevajo intelektualnega dograjevanja. Kot bi bili odrasli v kinodvoranah nedorasli, nedorasli pa dorasli.

Ko gledamo film, se zavestno odločimo, da bomo vstopili v svet fikcije in pretvarjanja. Prepustimo se slepemu vodenju ustvarjalca zgodbe. Nismo opeharjeni ali prevarani, saj vemo, da smo še vedno v resničnem življenju, a si želimo, da bi se naša čustva prebudila in bi naše misli bile izzvane. Ta proces imenujemo *projekcijska iluzija* (Armes v Morris 2006: 159), saj gledalci vedo, da je tisto, kar gledajo, le občutek realnosti, pa vseeno aktivno sodelujejo v iluziji, ki jim je ponujena.

Misel naprej razvija Lothe (v Morris 2006: 159), ki meni, da nam izmišljeni filmi prikazujejo svet, podoben našemu, v katerega lahko za nekaj ur pokukamo brez udeležbe oziroma sodelovanja. Aktiven gledalec bo v film vstopil prostovoljno, pasivnemu pa bodo podobe morali vsiliti. Zavestni opazovalec je tisti posameznik, ki je zmožen ločiti, kar je resnično in kar ni.

Kolker (v Morris 2006: 160) nadalje razpravlja o čustveni navezanosti, ki jo gledalec vzpostavi s filmom. Fikcija namreč manipulira z občutki, idejami in perspektivami, ki jim je gledalec izpostavljen.⁴ Močna čustva in kasnejši vplivi na gledalčevo vedenje so opazni pri resničnih umorih v povezavi s filmom *Natural born killers* in smrtmi ruske rulete v filmu *The Deer Hunter*. Tudi prizorov krutega ubijanja v stilu Freddyja Kruegerja in Michaela Myersa se ne da kar tako otresti iz človekove zavesti. Nekaj takega gledalca pusti negotovega glede pravega nasilja. Številni teoretiki, ki preučujejo filme groze in strahu, menijo, da je vzroke uspeha tega žanra treba iskati v ljudeh samih in njihovi prirojeni potrebi po občutku groze, kateri je z omenjenimi filmi zadoščeno. Nekateri celo trdijo, da taki filmi nikoli ne bodo izginili iz ekranov, pa čeprav nam danes pošasti, kot je na primer *Frankenstein*, privabijo namesto groze na obraz nasmešek (Kalafatović 1981: 191).

⁴ Tipičen primer je radijska oddaja Orsona Wellesa iz leta 1938, *Vojna svetov*, katere navidezen smisel realnosti je bil tako močan, da so poslušalci dejansko zapuščali svoje domove v pričakovanju invazije z Marsa.

2.5.1 SKOPOFILIJA

Ko že govorimo o občutkih pri gledanju filmov in o posledicah, povezanih s tem, moramo omeniti tudi dejstvo, da film ob gledanju lahko nudi vrsto možnih užitek, eden od jih je tako imenovana skopofilija, ugodje gledanja. Včasih je gledanje samo vir užitka, v nasprotnem primeru pa je tudi biti gledan neko ugodje. Freud (v Mulvey 2001) je skopofilijo označil kot eno od komponent nagonov seksualnosti in jo povezal z jemanjem drugih ljudi za objekte in njihovim lastnim podvrženjem nadzorujočega in radovednega pogleda. Kasneje pa je Freud nadgradil teorijo skopofilije s pojmovanjem, ki jo je navezalo na predgenitalni avtoerotizem, po katerem se ugodje ob gledanju prenese na druge. V tem razmerju tesno sodelujeta aktivni nagon in njegov nadaljnji razvoj v narcistično obliko.

Kar vidimo na ekranu, je tako očitno. Izjemno nasprotje med temo na prizorišču in sijajem premikajočih se vzorcev svetlobe in sence na platnu pripomore k podpiranju iluzije voajeristične ločenosti. Čeprav film res obstaja in ga prikazujejo, pa pripovedne konvencije dajejo gledalcu iluzijo gledanja v zasebni svet. Položaj gledalca v kinu je položaj zatiranja njegovega ekshibicionizma in projiciranja potlačene želje na igralca. Film zadovoljuje prvobitno željo po gledanju, ki prinaša ugodje, a gre še dlje s tem, da razvija skopofilijo v njenem narcističnem aspektu. Konvencije filma glavnega toka⁵ obračajo pozornost na človekovo telo. Radovednost in želja po gledanju se tukaj pomešata s fascinacijo nad podobnostjo in prepoznavo: obraz, telo, odnos med telesom in okolico, vidna prisotnost osebe v svetu.⁶ Občutek pozabljanja sveta, kakor se ga je 'jaz' navadil zaznavati, je nostalgichen spomin na preduktivni trenutek prepoznavanja podobe (glej Mulvey 2001: 276).

Omenila sem dva protislovna aspekta struktur gledanja, ki vzbujajo ugodje v konvencionalni kinematografski situaciji. Prvi, skopofilični, izhaja iz užitka uporabljanja druge osebe kot objekta seksualne stimulacije s pomočjo vida. Drugi, ki se je razvil skozi narcisizem in konstrukcijo jaza, pa prihaja iz identifikacije z že videno podobo. Prvi torej – v filmskih terminih – implicira ločitev ljubezenske identitete subjekta od objekta na ekranu, drugi pa zahteva identifikacijo jaza z objektom na ekranu skozi gledalčevo fascinacijo nad

⁵ V dobesednem pomenu mainstream, torej filmi po okusu množic.

⁶ Za primer naj navedem Jacquesa Lacana (1993): trenutek, ko otrok prepozna svojo lastno podobo v zrcalu, je bistven za konstrukcijo njegovega jaza. Tudi filmski gledalec vidi na filmskem platnu – večjem kot življenje – idealizirane junake in je opogumljen, da se identificira z njimi. Ne glede na nebistvene podobnosti med ekranom in zrcalom, ima film dovolj močne strukture fascinacije, da dovoli začasno izgubo jaza, medtem ko ga obenem krepi.

sebi podobnim in njegovo prepoznavo le-tega. Prva je funkcija spolnih nagonov, druga pa libida jaza.

Obstajajo trije pogledi, povezani s filmom: pogled kamere, ko snema profilmski dogodek; pogled občinstva, ki gleda končni proizvod; in pogled med osebama znotraj iluzije na ekranu. Konvencije pripovednega filma zanikajo prva dva pogleda in ju podrejata tretjemu, pri čemer je cilj vedno izločiti vsiljivo prisotnost kamere in preprečiti v občinstvu zavedanje, ki vzbuja distanco. Brez teh dveh odsotnosti fiksijska drama ne more doseči realnosti, samoumevnosti in resnice (Mulvey 2001: 288).

2.6 KINEMATSKI KODI

Prav tako fikcija ne more doseči posebnega učinka, če si pri tem ne pomaga s posebnimi pripomočki ali, kot jih imenujemo, s kinematskimi kodi. Filmske naracije so namreč razvile lastne označevalne sisteme, film pa ima svoje kode oziroma bližnjice, s katerimi vzpostavlja družbene in narativne pomene ter nize pravil. V le-te občinstva ob spremljanju filma privolijo in nize pravil v obliki kulturnega vedenja prinesejo s seboj v kino. Sledeč Graemu Turnerju (2004), bom opisala nekaj pripomočkov, ki gledalca umestijo in mu pomagajo, da se identificira z likom na ekranu. To so kamera, mizanscena, osvetlitev, zvok, tišina, igra, kostumi, rekviziti in montaža.

V film so vključene posamezne tehnologije in diskurzi – kamere, osvetlitev, montaža, scenografija, zvok... – ki skupaj prispevajo k njegovemu pomenu. Najkompleksnejše opravilo pri proizvodnji filma je uporaba same **kamere**. Vrsta uporabljenega filmskega traku, kot kamere, globina njenega polja ostrine, format posnetka, premikanje in kadriranje.. vsi ti postopki imajo v vsakem filmu določeno funkcijo. Črno-beli filmski trak se večinoma uporablja za označevanje preteklosti. Posnetki iz višine lahko film spremenijo v performativno umetnost. Kamera se lahko subjektu približa neposredno ali v oblikovanem gibanju, ki izkorišča možnost zasuka kamere okoli njene vertikalne, horizontalne ali prečne osi. Če kamera gleda na subjekta navzdol, je kamera v premoči in obratno. Kot kamere lahko posnetek uskladi z gledališčem lika, tako da vidimo tisto, kar vidi lik. Posnetki gledališča so pomembni za motiviranje in za nadzor nad tem, kako se občinstvo identificira z liki.⁷ Počasno

⁷ V filmu Jaws (Žrelo) smo priča številnim posnetkom žrtev s podvodnega gledališča morskoga psa. Zmeda, ki jo povzroči neugodje zaradi take postavitve kamere, in privilegirano zaznavanje bližnje razdalje med morskimi

pomikanje kamere nazaj, tako da subjekt izginja v okolici, je konvencionalno sredstvo za ponazoritev zaključka naracije. Kamera v dejanskem svetu predstavlja avtorjevo režijo kadriranj sveta, pri čemer avtor izbira vidike, ki so nam predstavljeni. Prav tako je kamera instrument realnega razmerja med avtorjem in gledalcem. Že omenjeni režiser D.W. Griffith je menil, da so filmi namenjeni razvnananju gledalca, narediti ga morajo čim bolj čustvenega. Avtor filma podredi gledalca svoji moči, v svetu filma pa je kamera tista, ki ima moč, da prodre v zasebnost subjektov brez njihove vednosti in avtorizacije. »Kamera tudi predstavlja avtorja, ki ustvarja in animira ta svet ter vlada njegovim naključjem, torej nekoga, ki ima oblast nad življenjem in smrtjo predmetov kamere« (Jameson 2001: 129). Gibanje kamere je bistveno, saj le-ta predstavlja oči, skozi katere gledamo, in z nami manipulira. Sprva je bila kamera statična, kasneje so vpeljali različne oddaljenosti od dogajanja (mali, srednji, veliki plan). Sledili so obrati kamere, da je le-ta lahko sledila dogajanju in nenazadnje še tračnice, ki omogočajo nežno, nemoteče gibanje. Višina kamere je ponavadi v višini človekovih oči, če kamera snema od zgoraj, je to znak nadrejenosti in v nasprotnem primeru pa podrejenosti. Sledil je fokus, kar pomeni izostritev filma na neki stvari in steadycam, ko kamera hodi skupaj s snemalcem. Govorica kamere mora biti čimbolj diskretna, ne sme motiti. Kadar s kamero pokažemo ves prostor okoli sebe, pravimo temu posnetku popoln ali počasen zasuk. Gre za zelo nenaraven posnetek 360 stopinj, ki ga sami z očmi nikoli ne delamo. Mora biti zelo počasen, trajati mora vsaj šestdeset sekund. Snemalci pogosteje uporabljajo omejen zasuk, s katerim podrobno pokažejo mesto dogajanja in s kamero sledijo od enega dela dogajanja do drugega. S tem zasukom gledalcu ponudijo dobro orientacijo v prostoru. V športu se uporablja zasledujoč zasuk, saj kamera sledi dogajanju. Pogosto se uporablja tudi kombinacijski zasuk. O njem govorimo, ko kamera sledi enemu objektu tako dolgo, dokler v kader ne pride drug objekt in potem sledi temu. Zasuki so uporabljeni pogosto, morajo pa biti uporabljeni premišljeno in v skladu s snemanim dogajanjem. Eden najsodobnejših premikov kamere je tako imenovana 'dolly', ko je kamera pritrjena na konec dolge palice, ki se lahko premika nazaj ali naprej, dol ali gor in se vrtili okoli svoje osi. Uporablja se na prenosih športnih tekem (glej tudi Perovič in Šipek 1998: 30).

Mizanscena je pojem za 'vse, kar je v kadru'. Iz nje izvemo veliko že na nezavedni ravni. Njene podrobnosti dodajo verodostojnost filmski konstrukciji družbenega sveta. S pomočjo

psom ter žrtvijo, pri občinstvu zaostrita napetost in vtis nebolgljenosti ter stopnjujeta našo dojemljivost za ranljivost žrtve.

posebne ureditve elementov v kadru se lahko razvija tudi naracija.⁸ Včasih je mizanscena le prikaz zmožnosti filmskega medija in slavljenje njegove sposobnosti, da v okvir zajame ogromno količino sveta.

Osvetlitev ima dve funkciji. Prva je proizvodjanje ekspresivnosti – ustvarjati vzdušje in dajati filmu videz, druga pa je proizvodjanje realizma. Če je osvetlitev uspešna, so filmski liki videti naravni in nevsiljivi, občinstvo pa osvetlitve sploh ne opazi kot posebne tehnologije. Osnovna oprema vključuje 1. osrednjo, glavno luč, ki je navadno postavljena rahlo v levo ali v desno od kamere in usmerjena proti figuri, ki naj bi bila osvetljena, 2. dopolnilne luči, ki odstranjujejo senco, ki jo proizvaja glavna luč in 3. zadnjo luč, ki določi figurin obris in jo s tem loči od drugega plana, s čimer poveča iluzijo, da gre za tridimenzionalno podobo. Ločimo osvetlitev 'visokega ključa', ki je realistična, in 'nizkega ključa', ki je ekspresivna. Osvetlitev mora biti zelo močna, tudi, če se film snema na soncu. Osvetlitev na vizualni ravni namreč subtilno poudarja dogajanje.

Vlogi **zvoka** je posvečeno premalo pozornosti. Lahko ima narativno funkcijo in ključnim točkam v filmu priskrbi močno čustveno spremljavo. Poleg tega pa povečuje vtis realnosti z reproduciranjem zvokov, ki jih običajno povezujemo z dejanji in dogodki, ki jih film vizualno upodobi. Zvok je lahko uporabljen tudi kot sredstvo za prehode. Zvočni efekti tudi sicer dajejo ustrezno atmosfersko ozadje, pomagajo identificirati posamezne like in žanre nasploh. Krepijo kontinuiteto dogajanja, povezujejo različne scene, napovedujejo dogajanje, poudarjajo psihološka stanja karakterjev, lahko nas vrnejo v preteklost, gledalcem sugerirajo pravilno čustveno razpoloženje in dajejo ritem, po katerem deluje montaža. Glasba v filmu se uporablja kot pomemben element konstruiranja sveta posameznega filma, kot vir vzpostavljanja vzdušja ali kot referenco za subkulture. Njenega vira v kadru skoraj nikoli ne vidimo. Tudi posamezni instrumenti lahko proizvajajo specifične učinke.

Bolj, kot se tega zavedamo, je pomembna tudi **tišina**. Tako, kot je pri gledalcih mogoče vzbuditi neprijeten občutek strahu z glasno glasbo, kratkim odlomkom nekega orkestra ali predirljivo škripajočim zvokom strun na violini, se enak učinek doseže z zmanjšanjem ali

⁸ Ko spremljamo morilski triler, pozorno pregledujemo kader, da bi v mizansceni našli ključne podrobnosti, ki bi nas pripeljale do morilca.

popolno ukinitvijo zvoka. Gledalci so zmedeni ali pa v mučni negotovosti⁹ (glej tudi Morris 2006: 145).

Igra je najpomembnejši del scene. Gibanje telesa in mimika obraza konstruirata pomen v filmu in lahko komunicirata različne stvari. Igralec prinaša nek pomen filmu že kot sama persona in od posameznih igralcev približno vemo, kaj pričakovati. Igralci večinoma igrajo relativno konsistentne vloge (*Meg Ryan v romantični komediji*), preskoki med žanri pa so ponavadi neuspešni. Zvezdnik ima torej funkcijo tudi izven posameznega filma, saj liki postanejo vidni šele preko igralcev, zato je potrebno razumeti specifične, igralcu pripisane pomene, ki postanejo del karakterizacije lika.

Kostumi precizirajo interpretativni pomen junaka in so tudi skrbno načrtovani. Kostumi določijo lik, na manj očitni ravni opredeljujejo karakterje, so označevalci spremembe statusa, komunicirajo časovno spremembo in v funkciji zavajanja doprinesejo k dinamiki.

Rekviziti na osnovni ravni določajo žanr, so elementi produkcije pomena znotraj same postavitve. Pomagajo zasidrati posamezne kategorije, jih razumeti. Na pomembne rekvizite nas opozarja kamera sama.

Montaža je najbolj filmska in sugerira pomen. Običajno se njeno funkcijo opazi v tem, da iz drobcev realnega – koščkov filmskega traku – ustvari tako imenovan filmski prostor, torej specifična filmska realnost. Filmski prostor ni nikoli zgolj gola ponovitev posnete realnosti, temveč konstrukt montažne manipulacije, skozi katero se ustvari nova (kvazi-)realnost. Danes je montaža bolj ali manj nevidna; brezšivno povezuje posnetke, s čimer ustvari vtis kontinuitete časa in prostora. Montaža so posnetki, zlepljeni skupaj. Tempo je izredno pomemben – počasi ne pomeni vedno dolgočasno in hitro ni nujno zanimivo. Obstaja množica tehnik: poleg zatemnitve in preliva obstaja še prekrivni prehod, pri katerem posnetku, ki nadomesti prejšnjega, predhodi demarkacijska črta, ki se premika čez ekran. Danes je najpogostejša metoda preprost rez s posnetka na posnetek. Nenaden rez ustvari presenečenje, grozljiv občutek in motnjo, zato se ga hrani za trenutke, ko tak učinek resnično

⁹ Primer: scena pod tušem v filmu Psiho, kjer se občutek nevarnosti in napetosti vzbudi prek cvilečega zvoka violine, ki ne preneha niti med krutim in bolečim zabadanjem z nožem.

potrebujejo.¹⁰ Kratki, vzpostavitevni posnetki iz zraka prikazujejo novo prizorišče in umestijo naracijo v fizični kontekst. »Vrstni red posnetkov se imenuje montažna razvrstitev, dolžina posnetkov je montažni čas. Kader je ponavadi dolg tri do šest sekund, ne sme pa biti krajši od dveh sekund« (Perovič in Šipek 1998: 137).

Andre Bazin, francoski filmski kritik in teoretik se je zavzemal za popolno odpravo montaže, da bi bil pogled gledalca nemoten in bi se zmanjšala dinamika zgodbe. Tako bi gledalec lahko vzpostavil kritično distanco do zgodbe, saj sicer nima maneverskega prostora in je manipuliran subjekt. Film naj bo predstavljen iz režiserjevega osebnega vidika, kar je ideja personalizma. Anti-montažo je (prim. Žižek 1988) sicer prakticiral italijanski neo-realizem (predvsem Rosellini), teoretiziral pa, kot že omenjeno, Bazin.

Vsi ti pripomočki delujejo zato, ker jim mi kot gledalci to pustimo. Filmi niso avtonomni kulturni dogodki. Razumemo jih glede na filme, ki smo jih že videli, njihove svetove pa glede na svoje svetove.

¹⁰ V filmu *Psycho* se kamera ravno v trenutku, ko smo pred razkritjem morilca (matere), približa hrbtni strani njenega stola. Takoj za tem, ko se stol zasuka in razkrije njeno okostje, pa sledi rez in prehod v veliki plan okostnjakovega obličja. Nenaden rez pri zaprepadenem občinstvu izzove še večji šok.

3. OSEBNOST IN FILM

Vsak človek ima svoj svet, svoje izkušnje in svoje ozadje oziroma kontekst, zaradi katerega je postal takšen, kot je. Nekateri lažje ločijo fikcijo od realnosti, spet drugim to predstavlja težave in so pogosto zmedeni. Nekatere kinematski kodi težje prepričajo, drugim pa ostanejo po ogledu določenega filma posledice, ker se tako zelo identificirajo z glavnim junakom. Moje raziskovalno vprašanje je delno odvisno tudi od človekove osebnosti oziroma od njegovega psihološkega profila. Od tega, kakšna oseba si, in v kakšnem okolju živiš, pa tudi s kom se družiš, je odvisno, koliko boš dopustil fikcijskemu svetu, da te prevzame.

Fizično in psihično dogajanje se pri vsakem posamezniku združuje v celostni vzorec, v njegovo osebnost. Gre za relativno trajno in edinstveno celoto duševnih in telesnih značilnosti posameznika, na katero v veliki meri vpliva družbeno okolje. Posredovalci družbenih vplivov, kot so starši, družinski člani, vrstniki, vzgojitelji, učitelji, vzorniki in drugi, poskrbijo, da nekdo pridobi lastnosti, ki mu omogočijo normalno družbeno življenje (Musek 1977: 87). Posamezne osebnosti lahko uvrstimo v tip ekstraverzije ali introverzije. Za ekstravertne tipe je značilno, da usmerjajo svojo duševno energijo v zunanji svet, so družabni, podjetni, razgibani, nestalni, medtem ko introvertni tipi usmerjajo energijo v svoj notranji svet, radi berejo, razmišljajo, ne ljubijo hrupa, zabave, družbe, so skoncentrirani in vztrajni. Ljudje so lahko čustveno stabilni (mirni, uravnovešeni, sproščeni, potrpežljivi, samozavestni), labilni (nemirni, razdražljivi, nervozni, negotovi, neučakani, zaskrbljeni), dominantni (gospodovalni, energični, močne volje, odločni, tekmovalni), submisivni (podredljivi, pasivni, plašni, popustljivi, neodločni), agresivni (napadalni, nasilni, grobi), depresivni (potrti, pesimistični, resnobni), hipomanični (navdušeni, zgovorni, optimistični, veseli, samovšečni), odkriti, neodkriti, sebični, nesebični, vestni, nevestni, zaupljivi, sumničavi, samokritični, nesamokritični in tako dalje. Po starogrškem zdravniku Hipokratu so za **kolerični** tip človeka značilne silovitost, naglost, aktivnost, prepirljivost, nezadovoljstvo in razburljivost. Za **sangvinika** so značilne naglost, odzivnost, živahnost, spremenljivo razpoloženje, vedrina, podjetnost. **Flegmatika** oblikujejo neodzivnost, mirnost, počasnost in stabilnost, **melanholika** pa počasne, globoke in trajne reakcije (v Musek in Pečjak 1984: 80–86).

Vsakdo v življenju naleti na težave in konflikte. Osebnostna zrelost pomeni, da znamo razumeti težave in konflikte ter jih kot take tudi reševati. Če jih ne znamo obvladati, lahko upravičeno govorimo o osebnostnih in duševnih motnjah. Pogosto so take motnje rezultat

neustreznih vplivov okolja in družbe. Nervoze običajno nastajajo zaradi potlačenih čustvenih pretresov in konfliktov ter neprijetnih izkušenj, ki povzročajo čustvene motnje. Neustrezen socialni razvoj osebnosti lahko pripelje do motečega vedenja, na primer do asocialnosti, delinkventnosti, agresivnosti, sumničavosti, čudaštva, samotarstva in podobno. Posamezne študije kažejo, da na nekatere oblike deviantnega vedenja močno vplivajo dedni dejavniki. Ti lahko povzročajo homoseksualnost, vedenjske motnje, asocialnost, delikventnost, alkoholizem ali psihotske motnje, manično depresijo in shizofrenijo. Veliko pa k temu prispeva tudi vpliv iz okolja (Musek 1977: 42).

3.1 DUŠEVNI PROCESI

V odnosu do pojavov, predmetov in oseb, ki nas obdajajo, smo redkokdaj popolnoma ravnodušni in neprizadeti. Na mnoge se odzivamo pozitivno ali negativno, nekateri dogodki nas privlačijo, spet drugi pa odbijajo. Duševne procese, s katerimi doživljamo vrednost ali valenco stvari, oseb, dogodkov, njihovo privlačnost ali pa njihovo neprivlačnost, imenujemo čustveni procesi ali na kratko čustva. Čustvovanje je pomembno, ker nas usmerja in spodbuja, da se izogibamo tistim dejavnostim, ki vzbujajo negativne emocije in se usmerjamo k tistim, katerih rezultat so pozitivne reakcije.

Čustveno vzburjenost spremljajo številne telesne reakcije, ki jih posredujejo centri vegetativnega ali avtonomnega živčnega sistema: izločanje adrenalina, sladkorja, povečan krvni pritisk, pospešitev srčnega utripa, močnejše in hitrejše dihanje, potenje, razširitev zenic, naježitev dlak, blokada prebavnega delovanja, pospešena tvorba krvnih teles, povečan priliv krvi v mišice, boljše strjevanje krvi in drugo. Med fiziološke in biokemične spremembe pa spadajo smeh, jok, rdečica, širjenje in ožjenje zenice, potenje, globoko dihanje, stiskanje v grlu, 'tolčenje' srca in drugo (Musek in Pečjak 1984: 28).

Čustva delimo na enostavna in kompleksna, ločimo jih tudi glede na trajnost, globino in jakost. Zelo močna, a kratkotrajna čustva so afekti, šibka in dolgotrajna pa imenujemo razpoloženje. Pri novorojenčku še ne moremo govoriti o diferenciranem čustvovanju, a pri njem opazimo posplošene reakcije vzburjenosti. Kompleksna čustva se oblikujejo v poznejših razvojnih obdobjih. Seveda pa čustveni razvoj ne poteka sam po sebi, nanj vplivajo zunanje pobude in učenje. Ločimo pogojevanje in učenje s posnemanjem. S pogojevanjem nastajajo

novi čustveni odzivi, med drugimi tako imenovane fobične bojazni ali fobije.¹¹ Čeprav je zmožnost čustvenega odzivanja človeku vrojena, je od izkušenj in učenja odvisno, kako bomo reagirali v določeni situaciji. Osebnost posameznika se razvija. Za njen razvoj je bistvenega pomena proces vzgoje in socializacije, pa tudi proces samooblikovanja. Izid socializacije naj bi bila osebnost, ki pozna družbene zahteve in kulturo ter zmore družbena in kulturna pravila tudi kritično presojati in sodelovati pri njihovem spreminjanju. Samooblikovanje nastopi, ko zavestno oblikujemo svoje obnašanje in razvijamo osebne lastnosti (Musek in Pečjak 1984: 32).

Freud (v Musek 1977) je sklepal, da lahko duševno dogajanje razdelimo na zavestno in zunajzavestno. Lahko celo govorimo o 'globini' duševnih procesov. Površje duševne strukture zajemajo zavestni procesi, pod površjem pa se razteza območje zunajzavestnega. Del slednjega so lahko vsebine, ki so tik pod površjem in jih brez težav lahko prikličemo v zavest – rečemo jim '**predzavesti**'. Vsebine, ki smo jih nekoč potlačili (dogodki, doživetja, težnje in impulzi, ki so za naše zavestno doživljanje preveč neprijetne in nevarne), so del '**podzavesti**'. '**Nadzavestni**' sloj duševnosti pa sestavljajo načela in pravila, ki jih posameznik v zgodnjem obdobju prevzame od okolja in od staršev. Gre za notranjo vest, zgodaj prevzete in zasidrane norme, načela ravnanja, v katerih se kažejo pravila družbenih odnosov, zapovedi in prepovedi. Podzavestnim vplivom je Freud pripisoval posebej močen vpliv.

3.2 PSIHOLOŠKI PROFIL

Osebnostni profil pokaže relativno izraženost in poudarjenost določenih značilnosti. To dosežemo s tem, da posameznikov profil primerjamo s povprečnimi vrednostmi teh lastnosti pri celotni populaciji. Med te značilnosti spadajo introvertiranost ali ekstrovertiranost, zadržanost ali družabnost, hladnost ali toplina, neodvisnost ali odvisnost, prikazovanje samih sebe v lepi luči in podobno (Musek 1994: 53).

3.3 MOŽGANI

Možgani so organ, ki neposredno vpliva na kognitivno doživljanje stvarnosti tako duševno zdravega kot bolnega. V tem delu telesa tudi najbolj do izraza prihaja sovpadanje dražljajev iz okolja in genskega zapisa. Možgani so namreč eden od najbolj plastičnih tkiv človeškega

¹¹ Beseda izhaja iz starogrške besede phobos – strah: na primer strah pred določenimi živalmi, predmeti, pojavi, krvjo, višino, zaprtimi prostori...

telesa, ki se odziva na številne različne impulze. Gensko kodirani napotki iz jedra celic določajo možgansko arhitekturo, kar omogoča potrebne duševne procese. Na strukturo možganov pa vplivajo tudi dražljaji iz okolja – oba faktorja (okolje + genski zapis) govorita nevrolški jezik. Nemogoče si je predstavljati, da bi izkušnja iz življenja posameznika lahko vplivala na prihodnost duševnih procesov, ne da bi pustila kakršnokoli sled v možganih. Oblikovanje novih nevronske infrastrukture v možganskem tkivu pod vplivom izkušenj, učenja in spomina, je znano kot 'personalizacija možganov' (Greenfield v Kuran 2006: 52).

Možgane je mogoče opazovati na različnih ravneh. Ena od prisposodob je mesto New York. Pogled od zgoraj razkriva skladno celoto. Mesto lahko razdelimo na posamezne četrti, ki imajo svoje lastne zakonitosti (*možganska področja*). V vsaki četrti je ogromno glavnih ulic, ob njih pa nešteto stranskih, prepletenih s stanovanjskimi in poslovnimi objekti (*nevronske mreže*). V vsakem objektu je določeno število prostorov za opravljanje različnih funkcij (*nevroni*). Ljudje, ki se stalno sprehajajo iz enega prostora v drugega, na ulico ali v drugo četrt, da bi prenesli informacije, so prisposodba za *nevrotransmitterje* (ibid.).

3.3.1 LIMBIČNI SISTEM

Del možganov se imenuje limbični sistem in igra pomembno vlogo pri človekovem čustvenem vedenju. Iz njega izvirajo naša prvotna čustva: ljubezen do matere in očeta, skrbnost, strah, previdnost in do neke mere tudi spomin.¹² Fizično in psihično nas pripravi na vse možne izide in potencialno hitro ukrepanje, sproži se kot nekakšen sočustveni mehanizem. To reakcijo imenujemo 'fight or flight response'. Še globlje v limbičnem sistemu je del možganov, ki ga imenujemo R-kompleks. Gre za primitivno oblikovan, osnovni segment, včasih imenovan tudi kuščarjevi možgani (lizard brain), ker ga imajo vsa preprosta bitja, tudi kače in kuščarji. Pri najbolj zdravih ljudeh je R-kompleks vedno v pripravljenosti in zahteva zelo malo stimulacije, da začne delovati. Ob stimulaciji je le-ta tisti instinkt, ki nam pravi, da se sklonimo, ko proti nam leti kakšen predmet, da poskočimo ob glasni glasbi in si nagonsko pokrijemo oči ob gledanju grozljivke, da se nam ne bi kaj zgodilo. In tako ostanemo še nekaj tednov, mesecev ali let po tem, ko smo si film že ogledali. Nekdo, ki ne more stopiti v vodo, po tem ko si je ogledal film *Žrelo*, ima tako imenovan 'enduring fright response'. Razvil je občutljivost na stimulacije strahu do take stopnje, da kadarkoli pomisli na prvotni dogodek, se takoj pojavi latentni strah iz spomina in stimulira reakcijo R-kompleksa, ki zopet

¹² Najbolj deluje v primerih sočutja, ko na primer vidimo psička, ko prečka prometno cesto ali starejšega človeka pri padcu.

povzroči občutek nelagodnosti. To ni fobija. Gre za nujen spomin iz ozadja, kakšen je občutek, ko smo se opekli na ognju, čeprav se celo življenje po tem dogodku plamenom izogibamo (Toomey 2002).

Ogled prvega grozljivega filma je strašna izkušnja, ki jo nekateri ljudje lahko ponavljajo ali v njej celo uživajo, spet drugim pa pusti posledice za celo življenje. Dokler nimamo te reakcije pod kontrolo in ne vemo, kako reagirati na take vrste medijske stimulacije, tavamo v temi. Ko pa enkrat prevzamemo nadzor, so naši možgani natrenirani, da sprejmejo določeno stopnjo strahu in jo ustrezno procesirajo, kot zabavo. Predhodne izkušnje nam omogočajo reagiranje na predvidljiv način in že to spravi v gibanje naš živčni sistem. Naše zenice se razširijo, stimulirane so potne žleze, oči se široko odprejo, žile v večjih mišicah se povečajo, da bi se pripravile na večji pretok v primeru pretepa ali pobega, srčni utrip se poveča, sapnice v pljučih se razširijo, če bi potrebovali več kisika... Vse to so znaki strahu. Nekoga utesnjujejo, kdo drug pa v takšnem stanju uživa in je lahko celo razočaran, če strah ne izpolni njegovih pričakovanj.

Človekov limbični sistem je tako primitiven, da za razliko od možganov, ki poveljujejo razumu in realnosti, ne loči med realnostjo in domišljijo. Dober primer je trodimenzionalni kino (v nadaljevanju 3D), kjer se ljudje vživeto gibljejo, ker jih limbični sistem opozarja na nevarnost – ob tem se smejejo svojim dejanjem, saj vedo, da so le v kinu in jim nič ne more škoditi. V digitalnem kinu so filmi predvajani iz digitalnega formata z digitalnimi projektorji, večrazsežnostne projekcije pa dajejo gledalcem občutek, da liki prihajajo iz platna. Dinamični stoli, svetlobni in zvočni učinki (simulacija vetra, strele, dežja ..) poskrbijo za bolj živo predstavo.

3D oziroma stereoskopija je tehnologija, ki ustvarja iluzijo. Ni tako nova, saj so prve 3D filme predvajali že v petdesetih letih prejšnjega stoletja. Iluzijo globine filma omogočata poseben način snemanja in projekcije ter uporaba posebnih 3D očal. Rezultat filma, posnetega in projiciranega v 3D tehniki, so tako imenovane stereopodobe. Izraz stereo poznamo iz avdio področja – podobno, kot je tam govora o dveh zvočnih signalih, ki ustvarjata vtis globine zvočnega prostora, gre pri 3D tehniki za dva nekoliko različna svetlobna vidna signala. Posebna 3D očala delujejo tako, da v vsako oko pošljejo le eno od polpodob, možgani pa na podlagi sprejetih informacij ustvarijo globoko prepričljiv vtis 3D sveta, kot bi nekaj ali nekdo resnično prihajal ven iz platna. 3D stereopodobe delujejo neodvisno od vrste ustvarjalnega

procesa; lahko so posnete z računalniško animacijo ali s posebno tehniko snemanja resničnih objektov, živali, ljudi. Poznamo dve vrsti 3D tehnologij: anaglifno in polarizacijsko. **Anaglifna** metoda izkorišča hkratno prikazovanje dveh polpodob v kontrastnih barvah. Gledalec z uporabo očal z rdečim in modrim stekelcem doseže, da s posameznim očesom vidi le eno od dveh polpodob, obe pa možgani združijo in tako ustvarijo 'privid' večrazsežnosti (3D). Rezultat je slika, ki ji manjka ostrine in barvnega kontrasta, gledalca pa pogosto mučijo glavoboli ali vrtoglavica. Pri **polarizacijski** 3D tehniki se polpodobi, ki ju projektor pošilja na platno, razlikujeta v smeri polarizacije svetlobe. Očala so v resnici par pravokotno postavljenih polarizacijskih filtrov: vsaka leča prepušča določen tip polarizirane svetlobe (eno stekelce prepušča horizontalno, drugo pa vertikalno polarizirano svetlobo). Tako spet vsako oko 'vidi' samo eno od polpodob, možgani pa poustvarijo 3D, globinsko stereopodobo (Kolosej kinematografi 2007).

4. TEORIJE MEDIJSKIH UČINKOV

Da bi preučevala vplive filmov, moram začeti s pregledom teorij medijskih učinkov. Vse raziskave se v glavnem osredotočajo na medije na splošno, mene pa v diplomski nalogi zanimajo filmi, zato bom ostale medije izpustila. Pregledala bom različne teorije, hipoteze vplivanja agresije na posameznika, osredotočila pa se bom predvsem na nasilje. Zanima me, za koliko realnega nasilja bi lahko rekli, da dobi inspiracijo v filmih.

Od leta 1940 do leta 1960 so se raziskovalci medijskih učinkov osredotočali na študije prepričevanja, torej ali nam mediji lahko govorijo, kaj naj mislimo in kaj naj delamo. Ali so mediji sposobni, da nas prepričajo in spremenijo naša mnenja v kratkem času s pravimi kampanjami in prepričljivimi apeli? Občinstvo naj bi se namreč uprlo medijskim vplivom, ali jih podredilo svojim željam.

Da bi bolje razumela razmerje med mediji in občinstvom, bom navedla stališča Klausea Jensena in Karla Erica Rosengrena (1996), ki sta preučevala zvezo med mediji in občinstvom s pomočjo tako imenovanih petih tradicij iskanja občinstva, ki so se razvijale skozi zgodovino in vplivale na izoblikovanje teorij o odnosu med mediji in občinstvom oziroma teorij medijskega vplivanja: raziskovanje učinkov, raziskovanje uporabe in gratifikacij, literarna kritika, kulturne študije in analiza recepcije.

1. raziskovanje učinkov

Vsak nov medij spremlja strah pred škodljivimi učinki, še posebej za nemočne, kot so otroci, ženske in neizobraženi ljudje. Moralna panika je spremljala uvedbo filma, stripa, televizije in videa, in s tem spodbujala raziskovanje vplivov medijev. Raziskovanje množičnega komuniciranja se je spreminjalo, prav tako kot tudi pojmovanje posameznika, na katerega naj bi mediji vplivali. Eksperimentalno raziskovanje je bilo bolj nagnjeno k iskanju neposrednih, močnih in takojšnjih učinkov na pasivne prejemnike kot pa aktivno raziskovanje. V zadnjem času se je raziskovanje učinkov diferenciralo in revitaliziralo.

2. raziskovanje rab in zadovoljitev

Ta pristop se ukvarja z vprašanjem, kaj mediji počnejo s posamezniki in obratno, kaj posamezniki počnejo z mediji. V zgodnjih štiridesetih letih je Paul L. Lazarsfeld začel z ambicioznim raziskovalnim programom o množičnih medijih, v sklopu katerega je Herta

Herzog želela ugotoviti, kakšne zadovoljitve daje radijskim poslušalcem poslušanje dnevnih zanimivih oddaj. Za tem so se rabi in zadovoljitve razvijali od površnih opisov k poskusom tipologiziranja, pojasnjevanja in k sistematičnemu oblikovanju teorije. Naslanjali sta se na pristop, imenovan *expectancy-value*,¹³ kjer gre za socialno psihološki koncept, ki zagovarja, da uporaba medijev ponuja gratifikacije, ki jih gledalec pričakuje na osnovi preteklih izkušenj z mediji.

3. *literarna kritika*

Približno 2500 let je bil razvoj znanosti in umetnosti na Zahodu zelo povezan z nastankom literarnih oblik komuniciranja. Z razvojem modernega družbenega reda je prišlo do redefiniranja literature kot oblike komunikacije, ki bralce nagovarja predvsem kot zasebnike v njihovem prostem času. Ena od posledic je bil večji poudarek na poskusih dokazovanja in pojasnjevanja, kako literatura posameznih historičnih avtorjev lahko vzbuja estetsko izkustvo, ki presega čas in prostor. V sodobnih literarnih študijah zaznamo tri koncepcije občinstva. Najprej so nemški analitiki z razširjanjem historičnega okvirja analize vloge bralca raziskovali historični prenos in transformacijo literarnih tem in okoliščine literarnega razumevanja. Drugič se podobna usmeritev glede mikrovidikov interakcije med tekstom in bralcem kaže v vrsti drugih literarnih pristopov, nazadnje pa je v zadnjih desetletjih rasel vpliv sociološko naravnanih empiričnih študij literarne recepcije.

4. *kulturne študije*

Mejna področja tekstualnega in družboslovnega raziskovanja so se izoblikovala kot kulturne študije. Te menijo, da je središče raziskovanja množičnega komuniciranja zunaj medijev, ki so vključno z občinstvom vpeti v širše družbene in kulturne prakse. Tradicija kulturnih študij je odprla teoretska in politična vprašanja, ki zadevajo občinstvo. Z Davidom Morleyjem, ki je tipičen predstavnik, je velik del novejših del raziskoval, kako se občinstvo upira konstrukcijam realnosti, ki jih mediji prinašajo, tako, da se naslanja na pojasnjevalni referenčni okvir izven vladajočega družbenega reda. Učinek množičnih medijev je, kot zatrjujejo teoretiki kulturnih študij, odvisen od tega, kakšni so ljudje v

¹³ Te gratifikacije so neke vrste psihološki učinki, ki jih posamezniki vrednotijo. Če je realna zadovoljitev ob medijski uporabi večja od pričakovanega, lahko pričakujemo, da bo to zadovoljstvo povzročilo večjo gledanost in obratno.

smislu razredne, rasne, starostne, verske, nacionalne pripadnosti in specifičnega, družbenega in kulturnega okolja.

5. *analiza recepcije*

Kulturne študije se v mnogo vidikih prelivajo v analizo recepcije. Tu je analiza razumljena kot širši pojem, ki pokriva različne oblike kvalitativnega empiričnega raziskovanja občinstva in poskuša na različnih nivojih združevati družboslovne in humanistične poglede na recepcijo. V empiričnem pogledu se je analiza recepcije v Evropi in Združenih državah, pa tudi drugje ukvarjala s kulturnimi konteksti. Tu gre za novejši razvoj raziskovanja občinstva in gre v bistvu za analizo občinstva. Ob zbiranju empiričnih podatkov o občinstvu z opazovanjem in intervjuji, študije ponavadi uporabljajo kvalitativne metode, tako v primerjalni analizi podatkov o občinstvu kot v analizi podatkov o vsebini. Neposredni cilj je torej raziskovanje samega procesa recepcije, ki učinkuje na uporabo in vpliv medijske vsebine.

Dejansko bi zgoraj navedene teorije lahko razdelili na humanistične in družboslovne. Slednje so razvijali znotraj tradicij raziskovanja učinkov in raziskovanja uporabe ter gratifikacij, pogosto na podlagi splošnih psiholoških, socialnopsiholoških in socioloških teorij. Tu gre za grafične in statistične modele procesov vpliva, katerih elemente in medsebojne zveze lahko preverimo s formaliziranimi postopki. Humanistične teorije pa v glavnem izhajajo iz tradicij literarne kritike in kulturnih študij. Gre za sistematične opise vsebinskih struktur medijskih diskurzov, ki jih načeloma ni mogoče formalizirati, in opise načina posredovanja posebnih pomenov recipientom v konkretnem družbenem kontekstu. Znotraj analize recepcije je mogoče zaznati poskuse združevanja obeh tipov teorij.

Za preučevanje občinstva so vsekakor pomembni trije deli: sporočilo, občinstvo in družbeni sistem (kontekst). Tradicija raziskovanja učinkov pojmuje medijsko sporočilo kot simbolični dražljaj s prepoznavnimi in merljivimi fizičnimi značilnostmi. Krepilo se je stališče, da je treba preučevati konfiguracijo dražljajev in razlikovati¹⁴ dražljaje znotraj teorije, ki upošteva kontekst. Do podobne diferenciacije je prišlo pri občinstvu. »Teorije vplivov, kot na primer Grabnerjeva teorija kultivacije ali spirala molčečnosti po Noelle-Neumannovi, menijo, da obstajajo različni učinki na pripadnike z različnimi družbenimi

¹⁴ Primer take diferenciacije je razlikovanje uspešnega nasilja od neuspešnega, ki ga zagrešijo izzvani oziroma neizzvani akterji nasproti močnim oziroma šibkim žrtvam.

in/ali osebnostnimi značilnostmi. Pozornost posvečajo tudi družbenemu kontekstu, znotraj katerega se odvija komunikacijski proces» (Jensen in Rosengren 1996: 315).

Tradicija rab in zadovoljitev je poudarjala diferencirane potrebe, usmeritve in interpretativne dejavnosti članov občinstva z različnimi družbenimi in/ali osebnostnimi značilnostmi. Pri raziskovanju učinkov, pa tudi rab in zadovoljitev, se uporabljajo posebne metode in tehnike, vključno z laboratorijskimi eksperimenti, terenskimi eksperimenti, vprašalniki in standardiziranimi intervjuji, opazovanjem z udeležbo, globinskimi intervjuji in tako dalje. Kulturne študije v svojem pristopu uporabljajo metode, ki se eksplicitno nanašajo na zunajtekstualni pojasnjevalni okvir. Analiza recepcije pa se opira na metode analize z interpretacijo iz literarne tradicije in na pojmovanje komuniciranja in kulturnih procesov kot družbenih diskurzov iz kulturnih študij. Pristopi in omenjene teorije so odvisne od obdobj, v katerih se pojavljajo.

Danes prevladuje mnenje, da mediji dolgoročno vplivajo na odnos do družbene realnosti in njenih vprašanj, a je njihov vpliv omejen in pogojen z osebnostnimi, socialnimi in kontekstualnimi dejavniki. Mediji torej vplivajo na človeka, prinašajo nove informacije in s stališči, mnenji ter vrednotami sooblikujejo osebnost. Obstaja več načinov, na katere lahko preučujemo te vplive. Elihu Katz (2001) meni, da je področje medijskih študij in komunikacijskih raziskav razdeljeno na merjenje občinstva, analizo vsebine, produkcijski proces, študije sprejemanja..., a prioritetni namen je skozi zgodovino komunikacijskih študij ugotoviti moč medijev. Stalna vprašanja, ki se nam porajajo, so: Kako učinkovit je bil radio za propagando v I. svetovni vojni? Je televizija pomembna za personalizacijo politikov? Ali televizijske debate vplivajo na izide političnih volitev? Ali so mediji preprosto prodajalci statusa quo? Ali glorifikacija nasilja v kinu vpliva na realno nasilje? Med zgodnejše teoretike, ki so iskali odgovore, lahko štejemo že omenjenega Lazarsfelda (1948), čigar sistem temelji na navzkrižni tabeli, ki zajema čas odzivanja (takojšnji, kratkoročni, dolgoročni, institucionalni), medijske stimulanse iz posameznih enot (na primer določene oddaje), žanre, tipe lastništva (javno ali zasebno) in vrste medijev (tisk, televizija, radio). Sicer pa se je Lazarsfeld raje posvečal posameznikom kot družbi. Zanimale so ga narava (vrsta) učinkov, predmet učinkov, vplivana enota (posameznik, skupina), časovni okvir odziva in lastnosti medija samega (vsebina, tehnologija, lastništvo).

4.1 VRSTE RAZISKOVANJA MEDIJSKIH UČINKOV

Katz (2001) navaja pregled teoretskih modelov, ki so se skozi zgodovino komunikacijskega raziskovanja ukvarjali z medijskimi učinki. Podrobneje jih bom razdelala v nadaljevanju.

Prva raziskovanja so govorila o velikanskem vplivu množičnih medijev na vsakega posameznika, ne glede na njihove individualne značilnosti ali socialne okoliščine. Ta model, imenovan tudi 'model hipodermične igle', saj naj bi mediji kot z iglo vbrizgali svoje vsebine pod kožo občinstvu, je bil utemeljen na eksperimentalnem laboratorijskem raziskovanju, odnosa med dražljajem (medijsko vsebino) in reakcijo na ta dražljaj. Danes od te teorije ni ostalo nič, predpostavlja pa izhodišče celotne tradicije raziskovanja odnosa med mediji in občinstvom.

V fazi preučevanja učinkov, ki zajema leta od 1940 do 1960, je bil v ospredju model prepričevanja (persuasion). Teoretiki so se spraševali, ali nam mediji lahko govorijo, kaj naj si mislimo in kaj naj storimo. Vprašanje je torej, ali so mediji zmožni s prepričevanjem vsiljevati spremembe v mnenjih, vedenju in dejanjih posameznikov na kratki rok s sredstvi kampanj ali drugimi prepričljivimi pozivi. Paradigma se nanaša na vojno propagando in študije medijskih učinkov na otroke, predvsem glede nasilja. Lazarsfeld in kolegi so na tem mestu ugotovili, da imajo mediji samo omejene učinke in poskusi vplivanja množičnih medijev na posameznike bolj okrepijo njihovo prvotno vedenje, kot pa ga spremenijo.

V naslednji fazi je bil v ospredju model difuzije, ki pomeni poskus sledenja neki ideji ali inovaciji, medtem ko se sčasoma širi med družbo potencialnih adoptantov, ki so izpostavljeni medijem in drug drugemu. Zajema veliko disciplin, ki se zanimajo za dejstva, kako stvari preidejo od ene do druge, na primer širitev religije, stilistične spremembe v modi, poimenovanje in epidemiologija bolezni. Šlo naj bi za dejstvo, da nam mediji povejo, kdaj naj mislimo ali ukrepamo. Osredotočijo se na spremembe v obnašanju pri odzivanju na množične ali medosebne medije. Difuzija se od prepričevanja razlikuje v tem, da vplivanje zahteva čas.

V fazi rab in zadovoljitev (uses and gratification) se mora občinstvo upreti vplivu medijev ali ga prirediti svojim željam. To preusmeri pozornost na dejstvo, kaj občinstvo dela z mediji in na načine, s katerimi osebe s posebnimi interesi prilagodijo medijska sporočila svojim ciljem in namenom. Gratifikacijske študije se nagibajo k nespremembam ali pa zgolj k

okrepitvam vloge interesov posameznikov na kratki rok. Mediji nam govorijo, s čim naj mislimo, nanašajo pa se na skupine in celotne družbe, ne samo na posameznike.

V fazi prednostnega tematiziranja (agenda setting) so medijski učinki omejeni, ker jih prestrežejo prvotna vedenja in skupinske norme, torej tista selektivnost, ki jo vsilijo prioritete družbenim strukturam. Če obstajajo močni medijski učinki, bodo morali premagati veliko ovir. Paradigma nam ne pove, na kaj naj mislimo, ampak o čem naj razmišljamo. Gre za spremembo v pozornosti posameznika ali družbe na kratki rok, ko se odzove na informacijo. Očitno je učinek precej močan sam po sebi, lahko pa učinkuje tudi posredno. Agenda setting se nanaša na zmožnost medijev, da s ponavljanjem sporočil povečujejo pomen določenega vprašanja med občinstvom.

Zadnja faza zajema luknjo v znanju (knowledge gap) in zagovarja, da bodo informacijsko kampanjo (ne pa vpliv) bolj absorbirali tisti, ki so informacijsko obogateni s predmetom kampanje, kot tisti, ki jim informacijskega znanja manjka. Gre za okrepitev stratifikacije družbe na kratki rok, ki je rezultat te informacijske kampanje. Mediji nam govorijo, kdo naj misli (glej Katz 2001).

Obstajajo pa tudi različne teorije, ki s svojimi najbolj tipičnimi predstavniki zagovarjajo določena stališča glede medijskega učinkovanja.

KRITIČNA TEORIJA: V povezavi s Frankfurtsko šolo ta teorija vidi medije kot agente hegemonične moči, ki občinstvu zapoveduje, o čem naj mislijo. Zanima se za dolgoročno vsiljevanje družbi in ne kratkoročne učinke kampanj na posameznike. Lastništvo medijev je njena glavna skrb. Klasična kritična teorija ima težave s pojasnjevanjem sprememb v medijih, saj pričakuje, da bodo mediji vsiljevali status quo. V drugi polovici 20. stoletja se je teorija zaradi močnih gibanj (civilne pravice, feminizem) začela zanimati za variacije v percepciji občinstva. Gre torej za okrepitev stratifikacije družbe na dolgi rok, ki ji vladajo hegemonični medijski lastniki in vodje (ibid.).

TEHNOLOŠKA TEORIJA: Najbolj tipičen predstavnik je McLuhan (1964), ki meni, da nam mediji ne povejo, kaj naj mislimo, pač pa kako naj mislimo. Vsaka nova tehnologija bolj disciplinira naše možgane. Gre za spremembo v mentalnem procesu posameznika na dolgi rok, ki je rezultat unikatnih tehnoloških atributov različnih medijev (ibid.).

SOCIOLOŠKA TEORIJA: Zanima se za učinek medijske tehnologije na družbeno organizacijo, s tem, da poudarja družbeno ohranitev in okrepitev bolj kot družbene spremembe. S to teorijo se je ukvarjala čikaška šola na Univerzi v Chichagu v prvih dekadah 20. stoletja, tu pa se je tudi začelo moderno komunikacijsko raziskovanje. Zavzemali so se za okrepitev integracije družbe, mesta, naroda in etničnosti na dolgi rok (ibid.).

SITUACIJSKA TEORIJA: Za tipičnega predstavnika situacijske teorije bi lahko šteli Friedsona (1953). Družbeni in fizični kraj medijske percepcije ne moreta biti razumljena resnično kot tehnologija ali vsebina, a imata vseeno svoj poseben učinek. Stereotipno, časopise beremo sami, televizijo gledamo doma z družino in v kino hodimo s prijatelji. Gre za spremembo ali okrepitev identitete neke vloge posameznika na kratki rok, ker se odzove na medijsko pozicijo. Mediji mu govorijo, kdo je (ibid.).

4.2 ODNOS MED MEDIJI IN OBČINSTVOM

Danes je v ospredju prepričanje, da mediji na vplivajo neposredno in kratkoročno. Odrasli jasno razlikujejo med medijsko realnostjo in svojo osebno realnostjo, otroci pa so glede na svoj kognitivni razvoj sposobni razlikovati ti dve realnosti med četrtim in petim letom. Ljudje podatke, ki jih dobivajo iz medijev, shranjujejo v takoimenovani medijsko realni zbiralnik oziroma medijsko domišljijski zbiralnik. Informacije iz svojega izkustva pa v zbiralnik osebno–realnega izkustva. V prvem so podobe iz medijske fikcije (od risank do melodrame), v drugem podobe iz novic ali dokumentarnega programa (vojna v Bosni nas prizadeva, a je del medijske realnosti, ki je nismo izkusili), v tretjem pa podobe iz zakladnice našega osebne izkustva (starejšim ljudem lahko zaupam). Če posameznik nima nobene zaloge informacij iz osebno–realnega področja, bo njegovo percepcijo določala medijska realnost. Pri določenih gledalcih v določenih okoliščinah lahko prihaja do mešanja sfer zaznavanja, torej med obema medijskima in osebno realnostjo. Res je, da so otroci bolj ranljivi za nasilje na televiziji, saj so njihovi vzorci, naravnosti in vrednote še v razvoju. Toda do posledic televizijskega nasilja prihaja pri takoimenovanih 'težkih gledalcih', ki prekomerno gledajo televizijo in jim le–ta predstavlja nadomestek socialni interakciji s 'pomembnimi drugimi'. Vpliv televizije je torej dolgoročen, ni neposreden in ne vpliva nediferencirano na množično občinstvo, ampak je vpliv posredovan s kontekstualnimi, socialnimi in osebnostnimi dejavniki. Televizijsko nasilje samo po sebi ne povzroča nasilnega obnašanja, temveč deluje kot javna potrditev legitimnosti takega obnašanja (povzeto po Luthar 1995).

5. NASILJE V FILMIH

Skoraj vsi mediji poročajo o kriminaliteti senzacionalistično. Uporabljajo spektakularne izraze nasilja, žive prikaze, dramatičnost in poskušajo v nas vzbuditi občutke, kakršnekoli že. Sočutje, strah, nemoč, pasivnost, ogorčenje..., skratka nekaj, kar privlači gledalce. Svet je poln nasilja. Pogosto pa se zgodi, da kriminalna sploh ni toliko, kolikor besed in slikovnega gradiva mu je namenjenega. Zaradi tega se nam pogosto zdi, da je nasilja desetkrat več, kakor dejansko kažejo statistični podatki. Nesreča nikoli ne počiva, ne doma in ne na tujem. Tuji zločini so pogosto okrutnejši, čeprav naša država ne zaostaja veliko (Petrovec 2003).

Avstralka Melanie Brown (Brown v Petrovec 2003: 10) v eni svojih študij poda naslednje ugotovitve:

- za učinkovanje nasilnih prizorov so bolj dovzetni otroci, za njimi pa mlajši polnoletniki; moški so nekoliko dovzetnejši kot ženske
- nekateri ljudje utegnejo posnemati nasilno vedenje, ki ga vidijo na televiziji oziroma v filmih
- razmerje med opazovanjem nasilnih prizorov in nasilnim vedenjem je dvosmerno: agresivni ljudje pogosteje gledajo nasilne prizore in ljudje, ki opazujejo nasilne prizore, se pogosteje vedejo nasilno
- kljub morebitnemu vplivu nasilja v javnih medijih na nasilje v družbi, ni povsem jasno, ali je ta vpliv zelo pomemben v primerjavi z drugimi (družinske razmere, nasilje in zlorabe v družinskem krogu, revščina, vpliv staršev, droge, rasizem, vzgoja...)

Pri **otročih** nasilna vsebina povzroča naraščanje želje po še več nasilja, neko odvisnost. To nasilnost potem prenesejo v resnično življenje. Skandinavska študija je pokazala očitno razliko med posledicami gledanja nasilnih in nevtralnih prizorov. Pet- in šestletne otroke so razdelili v dve skupini. Prva je gledala nasilno vsebino, druga nenasilno. Tisti, ki so bili izpostavljeni nasilju, so se kasneje med igro pogosteje topli, vpili, si grozili in uničevali igrače. Ostale študije so pokazale, da taki otroci večkrat sprejemajo nasilje kot način reševanja konfliktov in se do svojega tridesetega leta (dokazano z longitudinalnimi študijami) večkrat znajdejo pred sodiščem, kot otroci, ki niso bili toliko izpostavljeni nasilnim vsebinam. In taki učinki so še najmanjši (Petrovec 2003).

Sociologi v ZDA so se najbolj ukvarjali s problemom kriminalitete, a niso mogli dokazati, da film povzroča rast mladinske kriminalitete. Pisatelj John Steinbeck je sklenil, da

»mladostniki sestavljajo tolpe, izdelujejo strelno orožje, nosijo nože in jih uporabljajo,« vendar je vzrok to, »da so prikrajšani za družbeno odgovornost in jo iščejo drugod; mladina se organizira, da bi svoji tolpi podarila svoj pogum in zvestobo« (Steinbeck v Belan 1976: 29–30).

Če torej družbi ne uspe socializirati mladega človeka v zanj primernih institucijah, kot so šola, šport, taborniki, glasba..., je večja nevarnost, da bo svojo zvestobo dal skupini, ki jo bo družila asocialna dejavnost. Obstajajo raziskave, ki so iskale povezave med filmi in posnemanjem junakovega obnašanja. Pokazale so, da se predvsem pri mladih ali motenih osebnostih zaradi travm in družinskih razmer zgodi, da posnemajo nasilje. Toda filmi niso edini krivec za tako ravnanje. Ponavadi so to otroci, ki že trpijo, ki so vedenjsko moteni, čustveno ranjeni in preživijo veliko časa pred televizorjem ali računalnikom. Taki, ki imajo radi nasilne filme in gredo po ogledu filma takoj v posteljo. Med posledice gledanja nasilja spadajo: 1. zmanjšanje praga občutljivosti (krogle iz pištole dejansko bolijo), 2. ljudje postanejo jezni zaradi tega, kar vidijo, 3. popačenje tistega, kar je 'normalno' (sindrom 'zlobnega sveta' pelje v prepričanje, da je svet umazan kraj in je v njem več nasilja, kot ga dejansko je), 4. učenje agresivnega vedenja in dejstvo, da so tisti, ki obožujejo nasilne vsebine, prepričani, da se pravica doseže le z nasiljem (Petrovec 2003).

Zagotovo ne bo vsak otrok, ki gleda veliko nasilja, odrasel v nasilneža. A tako kot vsaka nova cigareta povečuje možnost, da bomo nekega dne dobili pljučnega raka, tako tudi vsaka nasilna vsebina povečuje možnost, da bo otrok nekega dne bolj nasilen, kot bi bil sicer. Kolikšen učinek pa bo nasilna vsebina imela na gledalca, je odvisno od gledalca samega in konteksta, ki ga v tistem določenem trenutku obdaja.

5.1 UČINEK FILMSKE AGRESIJE NA GLEDALCA

Če govorimo o predpostavki, da gledanje nasilja vpliva na realno nasilje, lahko govorimo o petih hipotezah (Hipfl 1995: 45).

1. STIMULACIJSKA hipoteza meni, da prikazovanje nasilja na televiziji spodbuja agresivno vedenje gledalca. Veliko vlogo tu igra 'teorija opazovalnega učenja', ki jo je razvil Albert Bandura.¹⁵ Po tej teoriji gledalci dejansko posnemajo opazovano vedenje, a je treba

¹⁵ Znana je študija psihologa Alberta Bandure, ko so otroci opazovali odraslega, ki je prišel v sobo z igračami in z gumijastim kladivom udaril veliko napihnjeno lutko-klovna, jo pohodil in kričal nanjo. Otroci v kontrolni skupini so videli odraslega, ki se je vedel povsem miroljubno. V drugi fazi poskusa je bila modelna oseba v enem primeru nagrajena, v drugem pa ne. Nato so se otroci sami igrali z igračami. Pokazalo se je, da so otroci

razlikovati med spoznavanjem možnosti agresivnega vedenja in njegovim dejanskim izvajanjem. Gledalec torej opazuje nek agresivni model in se pri tem nauči, kako se je mogoče agresivno obnašati. Kar vidi, shrani v spomin, in nekoč kasneje, če se mu bo ponudila priložnost, bo lahko to spremenil v manifestativno dejanje. Skoraj vse raziskave, izvedene v ta namen, so temeljile na laboratorijskih poskusih, v katerih so osebam prikazovali agresivne odlomke iz filmov. Nato so opazovali vedenje poskusnih oseb in ga primerjali z obnašanjem drugih poskusnih oseb, ki so si ogledale film z neagresivno vsebino in tistimi, ki filma sploh niso gledale.

Pri posnemanju filmskega nasilja je zagotovo udeleženih več dejavnikov. Hipfl (1995: 45) meni, da je Berkowitz opozoril na pomembno vlogo konteksta, situacije, v kateri recipient doživlja prikazovanje nasilja. Tako je v več raziskavah ugotovil, da dobi emocionalno napet recipient, zaradi strahu in frustracije, več spodbude za posnemanje nasilnih prizorov. Konkretna nasilna dejanja pa delujejo takrat, ko nastopijo zunanji pogoji, ki dodatno podpirajo takšno vedenje... Ti pogoji so: velika osredotočenost otrok na gledanje televizije, pogosto gledanje televizije, že prej obstoječ visok potencial agresivnosti pri gledalcu, socialno okolje z relativno visoko ravnijo agresivnosti, šibki socialni kontakti recipienta in s tem povezana močna odvisnost od televizije, zelo pozitivno obarvani nasilni prizori in podobno.

2. KATARZIČNA hipoteza predpostavlja, da prihaja pri gledalcih po ogledu nasilnih scen do zmanjšanja agresivnega vedenja. Tisti torej, ki gleda nasilje v filmih, ga ne bo posnemal v realnem življenju, saj ga izživi že skozi medijsko produkcijo. Hipoteza, ki sicer izhaja iz 'nagonskega modela' agresivnosti, ima očiščevalno funkcijo, ki potrebo po fizičnem nasilju odloži na raven domišljije in predstav (ibid).

3. INHIBICIJSKA hipoteza meni, da filmsko predvajanje nasilja pomeni zmanjševanje tega v realnem življenju. Opazovanje nasilja sproža pri gledalcu strah pred agresijo oziroma občutke krivde in vodi do manjše pripravljenosti za agresivno obnašanje (to hipotezo podpirajo tisti, ki menijo, da se je treba odkrito pogovarjati o nasilju). Hipfl (1995) tudi opozarja, na Berkowitzovo mnenje, da prizori nasilja, ki jih gledalec doživlja kot

posnemali opazovane osebe, ki so bile nagrajene za svoje obnašanje. Potrdil je tezo o socialnem učenju agresivnosti.

neupravičene, povečujejo njegove zadržke do agresije. Tiste agresivnosti, ki jih ima gledalec za upravičene, pa zmanjšujejo zavore in povečujejo agresivne reakcije.

4. HABITUALIZACIJSKA hipoteza zagovarja, da pogosto gledanje nasilja pelje do navajenosti. Trajna konfrontacija z agresivnimi vsebinami zmanjša senzibilnost in prag občutljivosti za nasilje oziroma povzroči nastop otopelosti, ker se recipienti navadijo nasilja. Posledica otopelosti do filmskega nasilja je tudi otopelost do nasilja in trpljenja v vsakdanjem življenju. Ljudem se nasilje zdi nekaj normalnega in mnenje o agresivnih metodah je odobravoče (ibid).

5. Hipoteza VZBURJENJA meni, da filmska agresivnost povzroča emocionalno vzburjenje. Izrazne oblike televizije, ki čustveno vzburjenje povzročijo, so: glasna glasba, različni zvočni učinki, hitri rezi, veliko akcije, posebni vizualni učinki in podobno. Kasneje se je izkazalo, da lahko povečano čustveno vzburjenje nastopi tudi pri neagresivnih filmih (na primer pri filmih z erotično vsebino), tako, da je ta hipoteza vprašljiva (ibid).

Stopnja vpetosti nasilja v kontekst je pogojena z motivacijo avtorja zgodbe, v kateri nastopa nasilno dejanje. Kombinacija sporočevalčevih zmožnosti in želja – torej ozadje, ki ga je sploh privedlo do sporočanja o nasilju, tvori svojevrsten 'meta-kontekst'. Če poznamo meta-kontekst, lahko razberemo, zakaj nam nekdo sporoča nekaj o nasilju in zakaj to počne na določen način, in ne zgolj eksplicitne vloge nasilja v sporočeni zgodbi. Od sprejemnikovih zmožnosti in želja pa je odvisno, kako bo zgodbo in nasilje v njej sprejel ter predelal, kako bo dojel vlogo nasilja v podani vsebini in ali se mu bo pri tem uspelo dokopati tudi do meta-konteksta. Nenazadnje tudi, kako se bo na slišano, videno ali prebrano odzval.

6. PREGLED KONKRETNIH PRIMEROV

V nadaljevanju bom navedla nekaj primerov, ki so bili v preteklosti zelo razvpiti in so odpirali vprašanje, ali se filmsko nasilje lahko prenese na realnega. Ali obstajajo filmi, ki nekoga zaznamujejo za celo življenje, ki ga tako zelo potegnejo vase, da ne loči več fikcije od realnosti? Vzela sem obdobje od leta 1999, ko se je zgodil odmevni 'filmski pokol' na srednji šoli Columbine v Coloradu, do danes in se osredotočila na medijsko odmevne primere nasilja v Ameriki. Poskušala bom ugotoviti, ali analizirani primeri filmov dejansko promovirajo nasilje in imajo zvezo z realnim nasiljem in ali glorifikacija nasilja v filmih lahko povzroči več realnega nasilja.

6.1 METODE RAZISKOVANJA MEDIJSKIH UČINKOV

Nekatere metode preučevanja televizijskih vplivov so longitudinalne, torej potrebujejo več časa, da podajo nek rezultat, druge pa so krajše in teko tudi sprožajo dvome o verodostojnosti. Nekatere se uporabljajo še danes, druge ne. Nekatere dajo jasne rezultate, druge pa imajo pomanjkljivosti, zaradi katerih so nezanesljive.

1. *raziskovanje odnosa*, ki ga ima občinstvo do medijev oziroma raziskave javnega mnenja (primer takšnega vprašanja je, ali televizija vpliva na vrednote in obnašanje). Pomanjkljivost te metode je v tem, da ne izvemo ničesar o resničnem vplivu televizije.

2. *analiza vsebine* poda precej natančno podobo o tem, kaj televizija prikazuje (koliko umorov, glavnih in stranskih junakov). Pomanjkljivost je v tem, da ne more predvideti, kako bo gledalec reagiral na vsebino.

3. *laboratorijski eksperiment*, ki se pojavi v šestdesetih letih: v laboratoriju lahko spreminjamo pogoje in okoliščine nadzorujemo. Tako lahko eni skupini otrok pokažemo nasilne prizore, drugi nenasilne in tretji nič, nato pa opazujemo razlike. Pomanjkljivost: poskusom se očita, da so umetni, da je izpostavljenost televiziji prekratka, saj učinki niso kratkoročni in so odvisni od marsičesa.

4. *terenski poskusi*, ki raziskujejo ljudi v realnem življenju. Pomanjkljivost je v tem, da je težko najti primerljivo skupino, primerljive spremenljivke in doseči slučajnost.

5. *korelacijske študije*, katerih ključna dilema je, ali televizijsko nasilje sproža nasilje pri otroku ali otrok sam izbere nasilne filme. Uspešne so longitudinalne korelacijske študije, ker raziskujejo razvoj agresivnosti v daljšem časovnem obdobju.

Naslanjam se predvsem na drugo metodo, torej na analizo vsebine filma in analiziranje nekaterih udarnih primerov iz preteklosti. Primere sem iskala na spletnih straneh in časopisih po vzorcu najbolj udarnih, razvpitih, množičnih in krutih umorih, ki bi svojo inspiracijo lahko dobili v različnih filmih, predvajanih na televiziji ali v kinodvorani. Začela sem z letom 1999, ko se je zgodil masaker na srednji šoli Columbine v Coloradu in je javnost začela z glasnim obtoževanjem, da gre za kopiranje filma *Natural born killers*. Raziskovanje sem zaključila z letošnjim letom in krvavim pokolom v študentskem naselju Virginia Tech. Vse filme, ki so zajeti v moji nalogi sem si ogledala tudi sama, tako da vem, o čem govorijo in kakšne učinke lahko povzročijo, če jim gledalec to nezavestno ali pa zavestno dovoli. Ne nameravam dokazati, da je katerikoli umor krivda enega samega določenega filma, saj to ni tako črno-belo in enostavno. Pri vsakem gledalcu je namreč v ozadju tudi kontekst in njegov značaj, kar sem skozi svojo nalogo že omenjala. Nekateri ljudje so tudi po naravi že bolj agresivni in so jim nasilni filmi v užitek, drugi pa se ob krutih načinih prikazovanja nasilja zgražajo. In potem so tu še otroci, ki so čustveno bolj labilni, njihova osebnost pa še ni dokončno izoblikovana. Otroci tudi težko ločijo med resničnim in namišljenim nasiljem na ekranu. Begajo jih fiktivne uprizoritve resničnih dogodkov in slušno-vidni efekti. Pri načinih in oblikah učinkovanja medijev je udeleženih veliko različnih dejavnikov – gledalčeva osebnost, pogostost in trajanje gledanja televizije, družinski dejavniki, socialne razmere, situacijski kontekst med gledanjem in po njem in tako naprej. Prikazovanja nasilja pa vseeno ne smemo razumeti kot povsem nedolžno dejanje, saj so pri otrocih, ki še nimajo trdno začrtanih meril in vrednot, poleg družine in šole, ravno množični mediji pomembne socializacijske instance. Na samozavestne otroke, ki so se naučili reševati spore brez nasilja, imajo nasilni prizori manjši vpliv kot pa na labilne otroke (Erjavec in Volčič 1999).

Ameriški sociolog Herbert Blumer (v Erjavec in Volčič 1999) je menil, da so filmi tako emocionalno zahtevni, da občinstvo lahko postane emocionalno izčrpano in namesto običajnih čustvenih reakcij občuti čustveno in moralno zmedenost. Kar pa lahko privede do zmedenosti o tem, kaj je prav in kaj narobe.

6.2 PRIMERI

Sledi pregled konkretnih primerov od leta 1999 do 2007, ko so odmevni, razvpiti in brutalni primeri nasilja v Ameriki sprožali polemike v zdravorazumski medijski govorici, ali je promocija nasilja povzročila realno nasilje oziroma ali je glorifikacija filmskega nasilja lahko kriva za dejansko nasilje. Gre tudi za vprašanje, kakšna je zveza med filmi in serijskimi morilci.

1.) 20. aprila leta 1999 se je na srednji šoli Columbine v zvezni državi Colorado zgodil masaker, v katerem sta dva učenca (Eric Harris in Dylan Klebold) ustrelila dvanajst sošolcev in učitelja, ranila štiriindvajset drugih, potem pa sodila še sebi. Po poročanju medijev sta kopirala film **Natural born killers** (Rojena morilca 1994), ki je ga je režiral Oliver Stone, zgodba pa je delo Quentina Tarantina. Filmu so tudi sicer očitali, da je povzročil več kot deset umorov, ki naj bi bili kopirani po njegovih predlogah. Najstniki so se oblačili podobno kot filmska lika Micky in Mallory, nosili raznobarna očala kot njihova idola, se poimenovali Micky in Mallory ter razgrajali in kradli, prav tako kot lika v filmu.

Kot je razvidno, je bil film neka prelomnica, saj je s svojo vsebino precej zaslovel in zaradi svoje kontroverznosti pridobil številne pripadnike, nekakšne upornike, ki so nasprotovali družbi, zato so izvajali svoje roparske pohode in številne delikventnosti. Leta 1999 je torej primer Columbine razburil javnost in okrepil misel (ki so jo narahlo že načeli filmi Taxi Driver, Robocop, The Magnum Force, The Program, A Rebel without a Cause....), da film dejansko lahko dobi copycat-e (posnemovalce).

2.) 10. avgusta 1999 je **Buford O. Furrow ml.** vstopil v avlo vrtca v Los Angelesu in izstrelil sedemdeset nabojev iz svoje polavtomatske pištole. Strelji so ranili pet ljudi – tri otroke, najstniško svetovalko in pisarniško delavko. Kmalu zatem je umoril še poštarja, potem pa se je predal oblastem.

Odmeven primer, a korelacije s filmskim nasiljem ne bi mogla najti. Lahko je gledal nasilne vsebine, lahko pa je tako okrutno dejanje storil iz popolnoma drugih razlogov.

3.) Mehičan in nezakoniti priseljensec **Angel Maturino Resendiz**, znan kot "železniški morilec", je v zvezni državi Teksas leta 1999 brutalno ubil skupino petnajstih ljudi. Svoje žrtve je pobijal v njihovih domovih blizu železniških tirov, obsojen pa je bil tudi zaradi posilstva in umora zdravnice v Houstonu leta 1998. Na sojenju se je skliceval na

neprištevnost, njegovi odvetniki pa so pred obsodbo zahtevali pomilostitev, saj naj bi bil morilec nor. Njegovo pomilostitev so zahtevale tudi mehiške oblasti. Letos so ga s smrtonosno injekcijo vseeno usmrtili. Resendiz je 13. človek, ki so ga letos usmrtili v Teksasu, do konca leta pa naj bi jih bilo na smrtnem seznamu še dvanajst. Razlog za njegovo krutost ni bil znan niti njemu niti njegovim odvetnikom.

4.) Žrtev neznanega storilca, **James Edwin Richards**, je bil urednik časopisa Neighborhood News, pokrival pa je hude zločine v kraju Venice, v Kaliforniji. 18. oktobra 2000 so ga ustrelili medtem, ko se je vračal domov. Njegovo delo ga je stalo življenja, saj si je kot novinar in aktivist pridobil kar nekaj sovražnikov. Napad naj bi bil dobro premišljen in organiziran. Mediji so poročali, da je prišel preblizu nekomu, ki tega ni hotel in je za to plačal ceno.

5.) 43-letni težavni nigerijski študent **Peter Odighizuwa**, ki so ga izključili z univerze, na kateri je študiral pravo, je 16. januarja 2002 v Virginiji ustrelil dekana, profesorja in študentko ter ranil tri ljudi. Strelec je že prej imel mentalne težave, izključitev pa ga je očitno dokončno potrla. Tu zagotovo ni bilo vpliva filmov, ki bi ga pripeljali do samega dejanja streljanja. Kajti streljajo se že skoraj v vsakem filmu, potemtakem bi morali iz televizijskega programa umakniti vse akcijske filme. Lahko pa so mu filmi dali idejo, kako dejanje storiti. Na tem mestu bi potem morala omeniti pravico ljudi do posedovanja orožja, kar pa je že druga zgodba.

6.) Nekdanji bolničar **Charles Cullen** je bil v Pensilvaniji, New Jersey, leta 2003 obtožen, da je v času svojega službovanja (v šestnajstih letih) ubil trideset do štirideset bolnih pacientov tako, da jim je vbrizgaval injekcije zdravil. S tem naj bi jim skrajšal trpljenje. Gre za enega največjih umorov v bolnišnici, kar se tiče ameriške zgodovine. Tudi pri tem primeru filmska vsebina po mojem mnenju ne igra vloge, v hladnokrvnega morilca ga je moralo spremeniti več drugih dejavnikov.

7.) 39-letni **Francisco das Chagas** iz Brazilije, avtomehanik in popravljalec koles, je v letih od 1991 do 2003 ubil okoli trideset fantkov. Vsaj toliko jih je priznal, policija pa mu očita še tri druge, ki so izginili na istem območju v istem obdobju. Dve trupli so našli zakopani pod njegovo hišo, tako so ga tudi dobili. Morilec še sam ni več vedel, koliko otrok je ubil, kar resno kaže na mentalno nestabilnost in ne na osebno, ki bi podlegla vplivu filmske agresije.

8.) 21. marca 2005 je 16-letni dijak **Jeffrey Weise** v zvezni državi Minnesoti na srednji šoli Red Lake High v indijanskem rezervatu ustrelil sedem sošolcev, učitelja in varnostnika, sedem drugih pa ranil. Dva od ranjenih dijakov sta kasneje umrla v bolnišnici. Pred tem je ubil tudi svojega dedka in njegovo partnerico, na koncu pa je s strelom ubil tudi sebe. Dijak-morilec je bil oborožen z več strelnimi orožji, med drugim s pištolo in puško z odrezano cevjo. Spet smo pri nošenju orožja, do katerega so ameriške oblasti preveč strpne.

9.) 2. oktobra 2006 je 32-letni dostavljalec mleka **Charles Carl** na šoli amišev West Nickel Mines v Pensilvaniji zavzel talce in jim zvezal roke in noge. Kasneje je izpustil nosečnico, tri starše z otroki in petnajst fantov. Streljal na deset deklic, starih od sedem do trinajst let. Pet jih je ubil, nato pa je sodil še sebi. Svoji ženi je pred tem priznal, da je pred leti zlorabljal otroke in si to še vedno želi početi. Tega zagotovo ni videl in prekopiral iz filmov, to je preprosto imel v sebi.

10.) 18-letni Britanec **Thomas Palmer**, obseden z nasiljem in krvavimi filmi, je septembra 2006 pokončal svoja prijatelja – enemu je zaril nož v prsi triindvajsetkrat, drugemu pa prerezal vrat in ga večkrat zabodel. Časopisi so poročali: *»Deček se je tako navduševal nad krvavimi grozljivkami in kajenjem marihuane, da ni več mogel ločevati med resničnostjo in filmi. Svoja prijatelja je kruto pokončal z nožem, kakor so prikazovali njegovi priljubljeni filmi.«* Thomas je še posebej oboževal triler o nekem serijskem morilcu, ki se je snemal z video kamero, medtem ko se je izživljal nad svojimi žrtvami. Njegovo dekle je povedalo, da si je z nožem vrezal svastiko v prsi, med spolnimi odnosi pa je od nje zahteval, da ima zvezane roke in oči: *»Zraven so se vrteli filmi s krvavimi vsebinami, najraje je imel grozljivke in filme o borilnih veščinah.«* Štiri dni pred masakrom, si je deček neprestano predvajal film z nazornim prikazovanjem rezanja vratov, kot bi si hotel postopek vtisniti v spomin. Takšni filmi so bili zanj 'odštekani'. Nor je bil na lovske nože – enega je imel vedno pri sebi, ostale pa je skrival pod posteljo. Z zračno puško je rad streljal veverice, golobe in zajce, tuja mu nista bila niti alkohol niti kokain. Obramba se je sklicevala na neprištevnost, saj je bil morilec takrat po njihovem mnenju pod prevelikim vplivom krvavih filmov, pa tudi alkohola naj bi spil veliko.

11.) 37-letni **Jason Moore** je avgusta lani v slogu svojega filmskega junaka Freddyja Kruegerja napadel svojega prijatelja – predelal je vrtnarsko rokavico tako, da ji je na konice prstov pritrdil rezila. Mediji so poročali: *»Jason Moore je dokaz, da lahko nasilje na filmskem*

platnu preraste v resnično dogajanje.» Jason je bil obseden s filmom **Nočna mora v Ulici brestov** (Wes Craven 1984), v kateri glavni junak, serijski morilec Freddy Krueger, napada ljudi v njihovih sanjah s posebno usnjeno rokavico, ki ima na konicah prstov nameščena rezila. Pred napadom si je Jason menda film ogledal že enaindvajsetič. Navduševal se je tudi nad noži, a mu to očitno ni bilo dovolj, zato je izdelal še rokavico. S prijateljem sta nekega dne doma popivala, nato je prijatelj zaspal. Moore je domnevno zaradi vpliva filma in seveda pijače kar naenkrat začel udrihati po spečem prijatelju. Večkrat ga je porezal po obrazu in ga tudi zabodel v prsni koš. Po desetih minutah se je utrudil in celo sam poklical policijo.

Na sojenju je napadalec povedal, da se napada ne spominja, zato se je obramba sklicevala na neprištevnost. Obsojen je bil na dosmrtni zapor. Psihiatrični izvedenci so pričali, da naj bi bil Jason Moore zelo labilna osebnost in pogosto ni ločeval med resničnim svetom ter domišljijo.

12.) Britanka **Caroline Elridge** je januarja letos na Otoku umrla zaradi prevelikega odmerka paracetamola.¹⁶ Mlado nadarjeno slikarko je književna uspešnica Dana Browna – in kasneje še filmska uspešnica **Da Vincijeva šifra** (Ron Howard 2006) tako obsedla, da je storila samomor. Časopisi so pisali: *»Začeli so jo preganjati tako hudi strahovi, da je bila prepričana, da jo nekdo zasleduje in hoče umoriti. Strahovi so se prvič pojavili v Rimu, kjer se je posvetila študiju del Leonarda da Vincija. Potem ko je prebrala knjigo in videla film, je popolnoma izgubila razum in stik z realnim svetom.*» Univerzitetna modna oblikovalka, ki je skrbela tudi za kostume v angleški operni hiši, se je pri tridesetih odločila, da se bo usmerila tudi v slikarstvo, in tako se je znašla v Benetkah, kjer je sodelovala pri razstavi Leonardovih del. Kasneje, ko je v Rimu sodelovala s priznanimi umetniki, so se začele blodnje in strah, da jo nekdo želi umoriti. Ob vrnitvi domov se je nekaj časa zdravila v psihiatrični bolnišnici in kazalo je, da ji gre na bolje in bo lahko kmalu spet normalno živela. Nekega dne je pri prijateljih potožila, da se slabo počuti zaradi tablet, ki jih je vzela in morala v bolnišnico, tam pa je čez nekaj dni umrla zaradi odpovedi več organov. Očitno je Caroline Elridge še vedno živela v Da Vincijevi šifri, a pred vsemi skrivala, da neznosno trpi.

13.) Kot zadnji primer bi omenila še najbolj krvav pokol na šolah v ameriški zgodovini, in sicer pred nedavnim v študentskem naselju univerze Virginia Tech. 23-letni študent iz Južne Koreje **Čo Seung Hui** je postrelil 32 vrstnikov, predavateljev in zaposlenih, nato pa sodil še sebi. Svoje nasilno vedenje naj bi kazal že prej, saj je v svojih spisih pri predmetu Kreativno

¹⁶ Gre za blažilno zdravilo za zmanjševanje vročine, glavobola in drugih manjših bolečin.

pisanje vedno pisal o krvi in spolnosti, ki ju je spoznal preko medijev. V videoposnetku, ki ga je med dvema morilskima pohodoma po univerzi v Virginiji poslal televiziji NBC, je dejal: »Pregnali ste me v kot in mi dali le eno izbiro. Odločitev je bila vaša. Zdaj imate na rokah kri, ki je ne boste nikoli sprali!« Ta izjava naj bi se nanašala na številne žalitve in verbalno mučenje, ki ga je zaradi svoje rasne pripadnosti poslušal od drugih otrok v šoli. Primer spominja na Columbine.

Kot je razvidno iz zgoraj naštetih primerov, bolj težko jasno rečem, za katerega so absolutno krivi filmi. To je namreč težka obsodba. Samo v štirih primerih so bili v medijskem poročanju o primeru samem omenjeni tudi filmi s krvavo vsebino, kar pa je lahko le znak novinarjevega razmišljanja, ne pa rezultat dejanskega stanja. Nekateri mediji so namreč znani po tem, da zaradi večje branosti in gledanosti dramtizirajo in pretiravajo tam, kjer to ni potrebno. Nikoli namreč ne moremo vedeti, kaj se je zares dogajalo v morilčevi glavi in kaj ga je naredilo takšnega, kot je. V posamezni primer bi se morali zares poglobiti in spoznati morilca, da bi lahko (če bi sploh lahko) potegnili črto in ugotovili, zakaj je ubijal. Po mojem mnenju so v teh štirih primerih filmi dali idejo morilcu, kako izvršiti dejanje, niso pa filmi ustvarili morilca. Pri ostalih devetih primerih gre za šibko povezavo filmskega nasilja z realnim, ali pa povezava sploh ne obstaja. Razlogi ležijo drugje, morda v okolju, travmatičnem otroštvu, sovražni nastrojenosti, mentalni nestabilnosti ali zgolj dolgočasju. Zaključek bi torej lahko bil, da je v večini primerov za nasilje kriv posameznik in kontekst, ki je drugim večinoma neznan. Če je nekdo dovolil filmu, da mu da nadvih, je to storil zaradi slabe presoje o tem, kaj je prav in kaj narobe. Zločin je v vsakem primeru zločin, pa naj gre za kopiranje filma ali odgovor na lastno iniciativo.

Umore bi lahko naštevala še dolgo, pa do konca še zdaleč ne bi prišla. Amerika je namreč prevelika, nasilje pa variira v različnih časovnih obdobjih. V mojem raziskovanem časovnem obdobju (1999–2007) je očitno, da naraščajo masakri na šolah in na splošno v izobraževalnih ustanovah, razlogi zanje pa so različni. Od trinajstih navedenih primerov bi samo štirim lahko pripisala povezavo s filmi, pa še za to ne bi mogla reči, da je neposredna. Čeprav je nekaj primerov posnemanja filmov, vseeno ne bi mogla reči, da so filmi krivi za vse in da filmi ustvarjajo morilce. Očitno so filmi le inspiracija.

7. ZAKLJUČEK

V diplomski nalogi sem ugotavljala povezavo med filmskim in realnim nasiljem. Zanimalo me je, ali film lahko vpliva na gledalca, ga na vso moč poskrka vase in ga s tem pripelje do napačne presoje o tem, kaj je prav in kaj narobe. Ugotovila sem, da je tu prisotnih veliko dejavnikov, kot so kinematski kodi, človekov psihološki profil na biološki ravni, ozadje nekega dogodka, človekova socializacija, okolje, v katerem živi in podobno. Raziskave niso še nikoli potrdile, da filmsko nasilje lahko ustvarja realnega in tudi sama tega ne morem. Ugotovila pa sem, da filmi lahko dajo navdih, neko inspiracijo k človekovi domišljiji. Od prej naštetih dejavnikov pa je odvisno, ali bo domišljija prešla v realnost.

Kaj lahko storimo, da bi zmanjšali nasilje? Če bi želeli omejiti prikazovanje nasilja, bi se lahko obrnili na državo, ki bi z zakonom določila ure, kdaj se nasilne vsebine lahko vrtijo in skupine ljudi, ki bi dostop do teh programov sploh imele. Država bi se lahko tudi zavzela za javne sisteme in komercialne programe, ki bi s pomočjo skupin pritiska skrbeli za regulacijo. Medijska vzgoja pa bi bila tista sposobnost posameznika, ki bi mu omogočila samostojno odločanje med tem, kaj je prav in kaj narobe. Lahko bi bojkotali sponzorje in izdelovalce nasilnih vsebin. Veliko je odvisno tudi od staršev. Ti lahko otroke obvarujejo medijskega nasilja tako, da jim omejijo gledanje televizije na eno do dve uri dnevno, nadzorujejo programe, ki jih njihovi otroci gledajo, pomagajo otrokom ločiti fantazijo od realnosti, naučijo otroke, da ima nasilje vedno posledice, čeprav to v risankah ni vidno, z njimi gledajo televizijo in se o nasilju ter občutkih v zvezi z njim pogovarjajo... Vsaka družba mora storiti tisto, kar je zanj najboljše. Prihodnost otrok je namreč predragocena, da ne bi ukrepali.

Po drugi strani pa je cenzura nasilja nesmiselna. Prvič zato, ker z njo zapremo pot zgodbam, v katerih nasilje nastopa diskurzivno, drugič pa zato, ker z umikom nasilnih vsebin ne bomo vplivali na željo občinstva, da bi jih sprejemalo. Tu nastopi pomislek, da nasilje na sprejemnika vpliva tudi pod pragom njegove zavesti. Da obstajajo vplivi nasilja na sprejemnika, ki jih le-ta ne more odpraviti z zavestnim naporom. Drugi pomislek pa je, da reakcija na nasilno vsebino še zdaleč ni odvisna samo od same vsebine, temveč v veliki meri od notranjega ustroja sprejemnika – torej od vseh dejavnikov, ki so vplivali na razvoj njegove osebnosti. Kakorkoli že, zaenkrat se moramo zadovoljiti z oznakami, ki spremljajo televizijske vsebine in nam povejo, ali je nekaj primerno ali neprimerno za otroke.

Razmislimo, kje leži morebitna koristnost nasilja v medijskih vsebinah. Anekdotno, enodimenzionalno prikazovanje nasilja, ne more streči nikakršnemu diskurzu. Streže drugim potrebam ali zanimanju občinstva. Čemu torej gledalec zadosti z gledanjem nasilja? Mogoč odgovor na to vprašanje je ponudil igralec Anthony Hopkins, ko je razložil svoj odnos do lika serijskega morilca Hannibala Lecterja: »Ljudje hodijo gledat grozljivke, ker si s tem privoščijo generalko za strah v resničnih situacijah, seveda z rešilnim pasom vednosti, da gre samo za film!«

V občinstvu nedvomno obstajajo interesi za spremljanje nasilnih vsebin. Ponudba sledi povpraševanju, zato nasilje iz medijev ne bo izginilo. Vprašanje je, v kakšne odjemalce nasilnih vsebin se bomo vzgajali in koliko bomo fikciji dopustili vstopiti v realnost. Morda se bo nekdo ob žalostnem filmu zjokal in čez čas pozabil nanj. Morda bo grozljiv film v njem pustil posledice in strah pred nečim, kar je v njem videl. To ni nič slabega. Morda pa mu bo prepričljiv film dal idejo, kako storiti tisto, kar si v svoji podzavesti želi storiti. Biti nasilen ali nekomu celo škodovati. Ta gledalec bo padel v film tako globoko, da bo pozabil na realnost, se identificiral s svojim junakom in ga hotel celo kopirati. Želel se bo poistovetiti z njim, z njegovo identiteto. Običajno so taki ljudje ponosni, če jim podvig uspe in ne razumejo, zakaj je njihovo dejanje napačno. Otroci so nasilnim vsebinam še bolj izpostavljeni, ker še nimajo popolnoma izoblikovane osebnosti in so v procesu socializacije, ko je vsak faktor pomemben za njihovo celoto. Ko kopirajo vse, kar vidijo v risankah, filmih in svoji okolici. Ni pa nasilje omejeno samo na otroke. Tudi odrasle osebe, včasih z različnimi substancami v svojem telesu, ali pa tudi brez njih, so sposobne zagrešiti filmski umor. Enotnega vzorca ni. Filmski zločin je sposoben narediti tako petletni otrok kot petdesetletni moški. Tako revež kot bogataš. Tako nasilnež kot miren, vase zaprt najstnik. In tako tisti, ki gleda filme kot tisti, ki jih ne. Filmi so le dodatek, so navdih. Konec koncev v Sloveniji gledamo iste filme kot v ZDA, pa nihče ne pobije dvaintrideset ljudi na univerzi brez razloga. Bi se pobijali, če ne bi gledali nasilnih filmov? Vsekakor. Filmi ne ustvarjajo morilcev, dajo jim le ideje, jih naredijo bolj kreativne. Toda manj originalne.

8. LITERATURA:

Belan, Branko (1976): *Avdiovizualne komunikacije kot družbeni fenomen in njih vpliv na mlade* (1. zvezek). Ljubljana: Dopisna delavska univerza Univerzum.

Erjavec, Karmen (2000): *Vzgoja za medije*. Ljubljana: Narodna in univerzitetna knjižnica.

Flitterman–Lewis Sandy (2001): Psihoanaliza, film in televizija. V Ksenija H. Vidmar (ur.): *Ženski žanri; spol in množično občinstvo v sodobni kulturi*, 145–194. Ljubljana: IHS, Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Frelih, Tone (1980): *Film med sanjami in resnico*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Hipfl, Brigitte (1995): Televizija–vzrok za agresivnost? V Manca Košir (ur.): *Otrok in mediji*, 43–52. Ljubljana, Zveza prijatejev mladine Slovenije.

Jameson, Frederic (2001): *Postmodernizem*. Ljubljana: Zbirka Analecta.

Jensen Klaus Bruhn in Rosengren Karl Eric (1996): Pet tradicij iskanja občinstva. *Teorija in praksa* 33(2), 308–331.

Kalafatović, Bogdan (1981): *Filmski žanr*. Beograd: Institut za film.

Katz, Elihu (2001): Media effects. V N.J. Smelser (ur.) & P.B. Baltes: *International encyclopedia of the social and behavioral sciences*, 9472–9478. Pergamon.

Kolosej kinematografi (2006): *3D in stereoskopija*. Dostopno na <http://www.arenalive.si/si/digitalni-3d-kino/3d-stereoskopija> (6. junij 2007).

Kuhn, Annete (2001): Melodrama, soap opera in teorija. V Ksenija H. Vidmar (ur.): *Ženski žanri; spol in množično občinstvo v sodobni kulturi*, 43–59. Ljubljana: IHS, Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Kuran, Manuel (2006): *Duševna bolezen med telesom in kulturo*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

Luthar, Breda (1995): Ponudba identitet na TV. V Manca Košir (ur.): *Otrok in mediji*, 27–36. Ljubljana: Zveza prijatejev mladine Slovenije.

Morris, Gary (2006): *Mental health issues and the media. An introduction for health professionals*. London, New York: Routledge.

Mulvey, Laura (2001): Vizualno ugodje in pripovedni film. V Ksenija H. Vidmar (ur.): *Ženski žanri; spol in množično občinstvo v sodobni kulturi*, 271–289. Ljubljana: IHS, Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Musek, Janek in Vid Pečjak (1984): *Psihologija*. Ljubljana: Univerzum.

Musek, Janek (1994): *Psihološki portret Slovencev*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Musek, Janek (1977): *Psihologija osebnosti*. Ljubljana: Dopisna delavska univerza Univerzum.

Neale, Steve (2001): Melodrama in solze. V Ksenija H. Vidmar (ur.): *Ženski žanri; spol in množično občinstvo v sodobni kulturi*, 61–83. Ljubljana: IHS, Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Perovič, Tomaž in Špela Šipek (1998): *TV novice*. Ljubljana: Študentska založba.

Petrić, Vladimir (1971): *Pregled filmskih zvrsti in žanrov*. Ljubljana: Scena.

Petrovec, Dragan (2003): *Mediji in nasilje*. Ljubljana: Mirovni inštitut, Mediawatch.

Štefančič, Marcel (1988): *Najboljša leta našega življenja*. Ljubljana: Knjižna zbirka Krt.

Štefančič, Marcel (2001): Balet smrti. *Mladina*, 7. maj. Dostopno na www.mladina.si/tednik/200118/clanek/kino-03/ (6. junij 2007).

Toomey, David (2002): Anatomy of fear. *The Independent weekly*, 30. oktober. Dostopno na <http://www.indyweek.com/gyrobase/Content?oid=oid%3A18507> (3. april 2007).

Toulet, Emmanuelle (1996): *Kinematograf: izum stoletja*. Ljubljana: DZS.

Turner, Graeme (2004): Filmski jezik. V Breda Luthar (ur.), Vida Zei in Hanno Hardt: *Medijska kultura; kako brati medijske tekste*, 339–354. Ljubljana: Študentska založba.

Wollheim, Richard (2007): *Narrative engagement with atonement and the blind assassin*. Dostopno na www.mtholyoke.edu/~jharold/neaba.pdf (13. marec 2007).

Žižek, Slavoj (1988): *Pogled s strani*. Ljubljana: Zbirka Revija Ekran.