

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Darjo Hrib

Podobe groze:
žanr grozljivke in družbeni strahovi

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Darjo Hrib

Mentor: izr. prof. dr. Peter Stankovič

Podobe groze:
žanr grozljivke in družbeni strahovi

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

Podobe groze: žanr grozljivke in družbeni strahovi

V diplomskem delu izpostavim ključno kronološko segmentacijo filmskega žanra grozljivke in ga povežem s ključnimi dejavniki časa, v katerem so specifični naslovi nastajali. Izpostavim predvsem zgovornejše podobe groze v žanru grozljivke, ki naj bi odražale stanje družbe, kritiko sistema in opozarjale na krhkost družbenega reda, glede na aktualne zgodovinske, ideološke, kulturne in socialne paradigme časa. Čeprav je grozljivka v svoji osnovi ustvarjena kot zabavni produkt, s katerim naj bi pri gledalcu izzvali zelo primarna občutenja strahu, je tekst grozljivke skozi razvojna obdobja dodal tudi izjemno sporočilno vrednost, v kateri lahko razberemo neposredne povezave z družbenimi strahovi in tesnobami v ključnih obdobjih. Lahko bi torej rekli, da je grozljivka, navkljub dejstvu, da je v filmski industriji sklepana za izredno marginalen žanr, edinstveno ogledalo čustvenega stanja družbe preteklih desetletij.

Ključne besede: film, žanr grozljivke, pošast, kolektivni strahovi, filmski tekst.

Images of horror: The horror genre and social fears

In the thesis I present the default chronological classification of the horror film genre and the correlation with the crucial factors of the time, in which specific film titles were created. I present in depth the most expressive images of horror in the film genre, which represent and interpret the state of society, critically approach the system and give caution on how fragile the social order is in reality. I link these with the defining historical, ideological, cultural and social paradigms at the time of their release. Although horror genre was in its essence created as an entertainment product, which would tap into the viewer's most basic emotions of fear, the horror genre text managed to develop an intricate message through which we can reveal the social fears and anxieties of the specific periods of time. We could say that the horror genre, despite the fact that it is considered a marginal genre in the movie industry, is in fact a unique mirror of the emotional state of our society.

Key words: film, horror genre, monster, collective fears, film text.

KAZALO

1 UVOD	6
2 METODOLOGIJA	9
2.1 Uporabljene metode	9
2.2 Struktura analize in opredelitev pojmov	9
2.2.1 Grozljivka in njeni podžanri	10
2.2.2 Pošast	10
2.2.3 Protagonist	10
2.2.4 Primarni strahovi	11
3 RAZUMEVANJE ŽANRA	12
3.1 Analiza žanra	13
3.2 Analiza tekstov grozljivke	14
3.3 Pristop psihoanalize	16
3.4 Pomen grozljivke	17
3.5 Gotska tradicija: pošast dobi namen	19
4 VSTOP GROZLJIVEGA V FILM	21
4.1 Nemški ekspresionizem: strah, preveden v film	21
4.2 Trideseta: industrijski razvoj in strah pred znanostjo	22
4.2.1 Marginalizacija žanra	25
4.3 Štirideseta: Vključevanje gledalčeve domišljije	27
4.3.1 Sugestija	28
4.4 Petdeseta: Povojni poudarek na strahu pred tuji	29
4.4.1 Pošast z žensko podobo	31
4.5 Šestdeseta: Narava v vlogi pošasti	32
4.5.1 Specifika primera Psiho	34
4.6 Sedemdeseta: Reinterpretacija uveljavljenih podob groze	36
4.6.1 Kritika družbe kot vir novih pošasti	37
4.6.2 Nietzsche: strah pred močjo religije	38
4.7 Osemdeseta: estetika telesa in strah pred deformacijo	40
4.7.1 Transformacija podob za naslavljanje najstniškega občinstva	42
4.7.2 Komercializacija strahu: združevanje groze in humorja	43

4.8 Devetdeseta: podobe pomembnejše od učinka	44
4.8.1 Moč senzacionalizma in pojav urbane grozljivke	45
4.9 Prvo desetletje 21. stoletja: grozljivka v družbi, ki ji vlada strah	46
4.9.1 Yurei: predstavitev nove pošasti	48
5 VLOGA OBČINSTVA	51
6 UGOTOVITVE	53
7 ZAKLJUČEK	55
8 LITERATURA	56

1 UVOD

Osnovni namen grozljivke je, da gledalcu ponudi izrazno platformo za raziskovanje lastnih občutkov strahu in tesnobe, medtem ko je žanr sčasoma močno razvil tudi komponento kritiziranja družbe, v kateri nastaja. Razvoj grozljivke je tako obenem tudi interpretacija in artikulacija aktualnih družbenih strahov, ki jih žanr preko filmskih tekstov simbolično kulminira v formi pošasti, sicer ključnem segmentu grozljivke. Zato skozi diplomsko delo vlečem kronološki vzporednici med ključnimi družbenimi in svetovnimi pojavi na eni ter pomembnejšimi naslovi v žanru grozljivke na drugi strani. Z analizo podob groze v filmih je mogoče interpretirati, katere družbene tesnobe v določenem desetletju je grozljivka, ki je nastajala v tistem času, želela izpostaviti in jih kritično interpretirati. Pri tem je treba upoštevati številne dejavnike, od zunanjepolitičnih sprememb do nanašanja na uveljavljene filozofske ideologije, ki so v določenih obdobjih postale ponovno aktualne. Tako kot se skozi čas spreminja družba, v kateri živimo, se z njo spreminjajo tudi podobe groze v grozljivki – čeprav je žanr izredno konservativno konfiguriran in sicer deluje po ustaljenem arhetipu dobrega proti zlu (grozljivka je mnogokrat obravnavana kot moderna zasnova pravljic in mitov, ki so nekoč poskušali razlagati nerazložljive pojave in bojazni, tako kot to danes počne tekst grozljivke), se upodobitev in simbolika strahov v filmu neprestano spreminjata. Z nalogo želim prikazati, da so spremembe teh podob pogojene z miselnostjo, naravnostjo in dejavniki družbe ter da grozljivka te pojave ne le artikulira, temveč preko njih tudi kritizira obstoječi družbeni red in – po potrebi – miselnost časa, v katerem je nastala.

Če je mogoče iskati vzporednice med družbenimi dejavniki in grozljivko že v samih obravnavah filmskih tekstov, si znotraj analize naslovov in obdobja, v katerem so nastajali, postavljam tudi vprašanje, zakaj se zdi, da je grozljivka skozi čas začela izgubljati moč projekcije strahu. Razloge je smiselno iskati na različnih nivojih ustvarjanja tekstov grozljivke in njihove vpetosti v čas nastanka. Ob tem so prvi vprašljiv dejavnik zagotovo same podobe groze. Pri tem ni toliko vprašljiva njihova pristnost, kot je morda ključnega pomena njihova sporočilna vrednost. Podoba groze v grozljivki poskuša v gledalcu vzbuditi poskus identifikacije in projekcije lastnih strahov na prikazano. Temu primerno se konfiguracija podob groze vedno spreminja v poskusu adaptiranja gledalčevim pričakovanjem in željam. Zato ob kronološkem sosledju odnosa med teksti grozljivke in specifičnih desetletij predstavim tudi nove pristope do

ustvarjanja podob groze. Ti so na primer prehod v sistem sugestije ali reformacija starih likov pošasti za potrebe novega občinstva. Način upodobitve strašnega v filmu je tako obenem tudi način, s katerim želi film vzpostaviti odnos z gledalcem in pri njem omogočiti, da z gledanjem filma manifestira in obravnava svoje lastne strahove. Način, ki ga izbere avtor grozljivke, je tako ključnega pomena za končno učinkovitost podob.

Na drugi strani so razlogi za nihanje v učinkovitosti podob groze zagotovo tudi v samem gledalcu. Ta je danes v povprečju bolj izobražen, informiran je o vseh fazah nastajanja filmov, mediji in internet še dodatno omogočajo vpogled v filmsko produkcijo in s tem nadalje širijo zavedno ločnico med izmišljenim in resničnim. S tem se ustvarjanje filmskih zgodb seveda primerno trivializira, razčlenjuje in demistificira. Gledalec v kino že a priori vstopi kot skeptik in kritik, do filmov goji določena brezkompromisna pričakovanja in je največkrat že seznanjen z vsaj osnovnimi podobami, ki mu jih bo film predstavil.

Ker je učinkovitost grozljivke tako zelo prepletena prav z relacijo med podobami groze in strahom, ki ga želi projicirati gledalcu, je smiselno ob analizi povezav med pojavi in razvojem grozljivke iskati tudi odgovor za nestanoviten učinek tekstov grozljivke skozi čas in morda še toliko bolj v modernem času, ko je paradoksalnost tehnično najbolj dovršenih, a obenem tudi najbolj neučinkovitih podob groze še toliko bolj opazna.

Ob vsakršni analizi žanra grozljivke se vedno upošteva tudi dejstvo, da grozljivka v filmski industriji zaseda obmejen položaj. Zdi se, da si usodo deli s komedijo, ki je po formi in konceptu izzivanja primarnih čustev pri gledalcu grozljivki soroden žanr, oba žanra sta velikokrat tudi obravnavana s skupnimi teorijami. Grozljivka – podobno kot komedija – je do danes že skorajda izgubila status umetniške stvaritve, kakršnega so deležni filmi iz drugih žanrov. Tako na primer grozljivka (skorajda) nikoli ni bila nominirana za nagrado Akademije ali za zlati globus in se danes šteje skorajda izključno kot žanr za mlajšo in manj zahtevno publiko, deloma tudi zaradi postopnega osredotočanja tekstov grozljivke na mlajšo demografijo, ki v tovrstnih filmih išče izziv primarnih občutenj (strah, šok, presenečenje). Žanr z različnimi pristopi do realizacije podob groze vendarle naslavlja vse generacije, zato tudi moderne grozljivke ostajajo zelo priljubljene, predvsem zaradi edinstvenega zagotavljanja filmske katarze (vsakdo se za ogled grozljivke odloči v pričakovanju, da ga bo prestrašila in na koncu z odstranitvijo vira strahu tudi odrešila; kako močno grozljivka vzbudi naša čustva, pa je obenem merilo za njeno kakovost). A grozljivka navkljub

odmaknjenosti žanra od osrednjih filmskih zgodb vztraja kot format filmskega teksta, ki ne omogoča le sprostitve intimnih emocij, temveč tudi kritično obravnava navidezni red sveta, v katerem živimo, in nas vedno znova spominja, kako arbitraren in krhek je ta red ter kako malo je potrebno, da se popolnoma poruši.

2 METODOLOGIJA

Cilj diplomskega dela je vzpostaviti razmerje med ključnimi naslovi v žanru grozljivke in pojavi, na katere so bili vezani v času, ko so nastali. Pokazati želim, da so aktualni družbeni strahovi in tesnobe vodilo za snovanje tekstov grozljivke vse od začetkov do danes, medtem ko se poglobitveje spreminja le način prikazovanja podob groze. V tem pa je tudi razlog za odstopanja v prepričljivosti upodobitev groze v filmskih naslovih.

2.1 Uporabljene metode

V diplomskem delu se poslužujem različnih raziskovalnih metod. Prevladuje analiza filmskih virov z uporabo kritičnih in strokovnih tekstov, s poudarkom na nekaterih specifičnih naslovih, ki zaradi svoje vloge v razvoju žanra ali pa edinstvenosti v formulaciji groze močno izstopajo iz povprečja. Kronološka razporeditev je narejena po desetletjih, saj to sovпада s filmsko nomenklaturou, ko se sklop filmskih naslovov opredeljuje glede na desetletje, v katerem so nastali (npr. filmi osemdesetih). Pri obravnavi naslovov po desetletjih sem filmske vire nanašal neposredno na družbene pojave, ki so vplivali na oblikovanje podob groze. Za bolj pragmatičen pristop k razumevanju načina posredovanja podob groze gledalcem in posledično povišanje ali zmanjšanje učinkovitosti teh podob sem poleg arhivskih zapisov odzivov občinstva na nekatere naslove pregledal še odzive sodobnejše publike v spletni filmski bazi IMDb.

2.2 Struktura analize in opredelitev pojmov

Po uvodnem pregledu začetkov formuliranja podob groze na podlagi gotških tekstov, ki so že izoblikovali konfiguracijo pošasti, zelo podobno sodobnim tekstom grozljivke, se po desetletjih osredotočam na filmografijo žanra grozljivke, ki je najbolj ključno izpostavljala, interpretirala in kritizirala sočasne družbene in ideološke pojave. V središču vsake analize je izpostavitev elementarnih naslovov, ključnih dejavnikov, ki so vplivali na izoblikovanje podob groze, in – kjer je izstopajoče – odziv občinstva v tistem obdobju. Izpostavljeni specifični primeri so tisti, ki jih filmska teorija sprejema za mejnike v razvoju tako žanra kot same umetnosti.

V diplomskem delu so poudarjeno uporabljeni naslednji pojmi: žanr grozljivke, pošast, protagonist, primarni strahovi in v določenem segmentu prevzeti termin slasher.

2.2.1 Grozljivka in njeni podžanri

Grozljivka je filmski žanr, specifično izdelan za vzbujanje strahu, nelagodnosti in odpora pri gledalcu. Glede na upodobitev strašljivega v filmu je grozljivka skozi leta razvila številne podžanre, bodisi glede na konfiguracijo pošasti (vampirski filmi, zombi filmi, kanibalistični filmi itd.) bodisi glede na okolje, v katerega je zgodba postavljena (urbana grozljivka, znanstvenofantastična grozljivka, fantazijska grozljivka itd.). Modernejša filmografija sprejema tudi podžanra, ki sta nastala ob predelavah japonskih in korejskih grozljivk, prav posebno mesto pa zasedba t. i. podžanr psihološke grozljivke.

Slasher je podžanr grozljivke, ki se je razvil v osemdesetih letih 20. stoletja in je v diplomskem delu tudi posebej izpostavljen, saj gre za preusmerjanje žanra grozljivke k mlajšemu občinstvu in uvajanje tako novih upodobitev pošasti kot tudi za nov format protagonista (t. i. zadnja preživela ženska).

2.2.2 Pošast

Pošast je ključni element grozljivke. Gre za manifestacijo strahov, ki jih tekst želi predstaviti občinstvu. Prvenstveno so bile pošasti v grozljivkah vedno gnusne, iznakažene, strašljive že s samo podobo. Predstavljale so nekaj nečloveškega, nerazumljivega, največkrat vezanega na mitologijo in simboliko smrti. Kasneje se je struktura pošasti spreminjala skupaj z načinom pristopanja grozljivke do občinstva. Psihološke grozljivke so pošast zakrinkale v podobo vsakdanjega človeka (koncept serijskega morilca), nekatere bolj sugestivne grozljivke pa so se upodabljanju pošasti popolnoma izognile (*Dogodek, Vas ob gozdu* itd., glej 4.3.1) in s tem prepustile gledalcu, da si končno podobo pošasti zamisli sam. Pošast kot interpretacija aktualnih strahov je vedno tudi artikulacija nezavednih, potlačenih primarnih človeških strahov, zato ni redko, da gledalec do pošasti razvije občutek gnusa in občutek razumevanja. Končna smrt pošasti pomeni za gledalca katarzo v smislu prevlade dobrega in ponovne vzpostavitve družbenega reda.

2.2.3 Protagonist

Po arhetipskem sistemu je protagonist absolutno nasprotje pošasti. Je dobro nasproti zlu. Protagonist v grozljivki na neki način predstavlja družbo in njene obstoječe vrline, tisto, v kar naj bi gledalec verjel, da je v svoji formi močnejše kot pošast. Podoba protagonista se je skozi leta redko spreminjala (poudarek na belem moškem

protagonistu), si pa je v osemdesetih svoje mesto med protagonistami zelo zanesljivo izborila ženska protagonistka.

2.2.4 Primarni strahovi

Strahovi so vodilna psihološka komponenta tekstov grozljivke. Medtem ko se podobe groze v času spreminjajo, so interpretacije nekaterih človeških strahov prisotne ves čas. Kontekst teh strahov se v času spreminja, njihovo bistvo pa ostaja isto. Eden takšnih strahov je strah pred smrtjo, osnovni strah, na katerem temeljijo vsi teksti grozljivke. Je vodilni strah, v katerem se združujeta inherentni človeški strah pred neznanim in strah pred koncem našega obstoja, četudi je družba ta strah nekoč artikulirala drugače kot danes – čeprav se še vedno bojimo smrti, se bojimo tudi izgube možnosti dostojanstvene smrti. »Stari družbeni strah, da bi bil človek napačno diagnosticiran za mrtvega in posledično živ zakopan, je postal v modernejšem obdobju manj pomemben, ko ga je zasenčil strah pred zahtevo, da nas ohranjajo pri življenju in nam s tem prikrajšajo za dostojanstveno smrt« (Bourke 2005, 4). Med osnovne človeške strahove, ki se jih priučimo in ponotranjimo v času odraščanja in na osnovi katerih se v grozljivki gradijo podobe groze, lahko štejemo še »strah pred izgubo nadzora nad lastnim telesom, strah pred pohabljenjem, strah pred tujci in nekatere druge« (Heller 1987, 173). Ti strahovi so temelj vsakega teksta grozljivke.

3 RAZUMEVANJE ŽANRA

Grozljivka je filmski žanr, ki se po tipologiji narative obravnava kot unikaten segment filmske produkcije. Žanr se je dokončno izoblikoval znotraj modernih konvencij hollywoodske specifikacije filmskih zgodb, ki sistem žanra formulira tako na podlagi pripadajočih filmov kot tudi na njihovi ideologiji. Skozi razvoj filmske umetnosti se konfiguracija grozljivke ni pretirano spreminjala, tematsko je žanr ostajal zvest selektivnemu naboru motivov, se pa je skozi čas spreminjala njihova sporočilna vrednost.

Danes grozljivka v analitičnem pogledu velja za »zgodovino strahov 20. stoletja, podobno kot so bile pravljice, ljudske pripovedke in gotske romance artikulacije strahov starega sveta« (Wells 2001, 3). Obe ustvarjalni sferi sta tudi ključno povezani, saj žanr grozljivke črpa formo in izraznost prav iz gotskih literarnih tekstov, ravno tako pa se je iz literarnih tekstov obudilo v film veliko pošasti, ki jim je sporočilnost uspelo prevesti v moderni svet. Ključni avtorji, katerih literarni teksti so bili pomembna podlaga za oblikovanje prepoznavnih naslovov filmskega žanra grozljivke, so npr. Bram Stoker, Mary Shelley, Edgar Allan Poe in Arthur Conan Doyle.

V modernističnem kontekstu je grozljivka še toliko bolj preusmerila svoje tekste v obravnavo odnosov med posamezniki in sociopolitičnim redom, ker je bil prav ta na prehodu v 20. stoletje pod močnim vplivom sprememb v družbenem in kulturnem življenju. Grozljivka je narativo konfigurirala v kritično obravnavo socialnih in kulturnih vrednot, s tem pa se je začela odmikati od enostavne forme fantazijskih tekstov in interpretacija simbolov v grozljivki je postajala vedno bolj raznolika.

Že na koncu 19. stoletja so se teksti grozljivke začeli kritično izražati do sistema, v katerem so nastajali. Socialni diskurz je bil v tistem obdobju pod vplivom teorij politične ekonomije Karla Marxa in Komunističnega manifesta (1848). Ideja razrednega boja je postala pomemben člen tekstov grozljivke, ki je takrat oblikovala kritičen pogled na socialno infrastrukturo in vodilni razred buržoazije. Razredni boj je v tekstih grozljivke oblikoval pošast, ki simbolizira odtujenost in zapostavljenost delavskega razreda v odnosu do buržoazije, in ta pošast je v zgodnjih tekstih grozljivke nastopala kot protagonist tožanrske narative. Od tod je grozljivka vedno raziskovala družbene spremembe in ideologije, te pa so bile potem reinterpretirane v podobah groze, ki so simbolizirale ključne koncepte prevladujočih miselnosti, od darvinizma in odnosa do narave do nihilistične filozofije in obravnav religije v delih Friedricha Nietzscheja.

Podobno aktualna tematika danes ustvarja okvir vseh modernih tekstov grozljivke, ki v sicer konservativni formi grozljivke obravnavajo raznolike socialne tematike, vse od družbene odtujenosti do artikulacije najbolj ponotranjenih človeških imperativov. Ob tem se grozljivka opredeljuje tudi do občutljivih, celo tabuiziranih tematik, kot so bolezen, iznakaženost in smrt. Vse te ključne obravnave dobijo z grozljivko drugačno estetsko interpretacijo in prav zato je grozljivka zanimiva v analitičnem pogledu kot pregled tako družbenih tesnob kot tudi individualnih strahov preteklega stoletja in naprej.

V tem kontekstu je smiselno omeniti še to, da avtorji grozljivk vendarle niso zgolj zapisovalci aktualnih družbenih strahov. S teksti namreč ne sporočajo le, česa se bojimo, temveč tudi, česa naj bi se bali. Veliko strahov v družbi je namreč že privzetih, deloma samoumevnih, celo priučenih preko političnih ali kulturnih tendenc. Ta trend je vedno bolj opazen prav v današnji družbi, kjer se moramo soočiti z vedno novimi, politično ali ideološko zasnovanimi strahovi in tesnobami (primer je politično ponovno nastavljen strah pred tujci v zahodni kulturi v sklopu boja proti terorizmu). Grozljivka ima v tej strukturi vlogo, da metaforično izpostavi te strahove in jih predstavi na »meji med fantazijsko formo in socialnimi pravili« (Botting 1995, 170).

3.1 Analiza žanra

Filmski teksti so od nekdaj zanimivi za različna raziskovalna področja, predvsem zaradi svoje večplastne sporočilne vrednosti. Grozljivka v tem ne zaostaja, ravno nasprotno, celo prednjači, in to predvsem zaradi multidimenzionalnosti osrednjega lika – pošasti. Ta elementarna forma v grozljivki je na prvi pogled malokrat spremenjena podoba groze – pošasti se v razvoju žanra ponavljajo in se v strukturi bistveno niti ne spreminjajo. Vampirji so vedno nesmrtni pivci človeške krvi, Frankensteinova pošast je vedno gigantski protočlovek z izjemno močjo (temeljna forma številnih junakov, ki prav tako nastanejo zaradi »igranja z znanostjo«, npr. Hulk, Mr. Hyde kot temna stran dr. Jeckylla in Stvar (The Thing) iz skupine Fantastičnih štirih (The Fantastic Four). Zombiji so prav tako vedno reanimirani mrtveci z morilskim nagonom. Kar je v teh pošastih zanimivo z analitičnega stališča, ni toliko njihova podoba, temveč sporočilo, ki ga predstavljajo in utelešajo in ki se skozi njihove upodobitve venomer spreminja.

Primer zombijev v seriji filmov režiserja Georgea Romerja vidno nakazuje večplastnost podob groze: v filmu (Romero 1968) *Night of the Living Dead* (Noč živih mrtvecev) so zombiji predstavljeni kot močan kolektiv, ki nima individualne miselnosti. So nevarni, ker so tako množični, a so med seboj vsi enaki, brezumni, brez »dinamične, uporniške energije individualnih pošasti tistega obdobja« (Wood 1986). V drugem Romerjevem filmu (Romero 1978) *Dawn of the Dead* (Zora mrtvecev) zombiji napadejo nakupovalni center. Sporočilnost je spremenjena, avtomatski zombiji ne predstavljajo več družbe, ki se izgublja v povprečnosti in želi uničiti še zadnje preživele (ti v masi napadajočih zombijev predstavljajo individualnost in drugačnost), temveč so simbol potrošništva, produkt kapitalizma. »Mrtveci se kot zombiji vrnejo v nakupovalni center, saj ta uteleša njihove najbolj strastne želje, začasne potešitve po materialni lastnini, za katero jih je njihova kultura naučila, da morajo živeti« (Wood 1986). V tretjem filmu (Romero 1985) *Day of the Dead* (Dan mrtvecev) se sporočilnost narative ponovno spremeni. Pošasti ostanejo, a je njihov odnos veliko bolj vezan na glavno junakinjo, pomembno formo protagonista, ki v podobi ženske ustvarja močan družbeni diskurz o bitki med spoloma. Zombiji so v tem kontekstu utelešenje družbe, ki ji dominirajo moški, in med njimi se znajde junakinja, ki mora sprejeti določena žrtvovanja, da lahko preživi – in ne nazadnje pošasti tudi premaga. Zaradi tako večplastne strukture grozljivk pristopajo k analizi tekstov tega žanra različne teoretske smeri.

3.2 Analiza tekstov grozljivke

Teoretične paradigme in diskurzi, ki obravnavajo in analizirajo pomene in sporočila grozljivke, ugotavljajo, da grozljivka nima strogo določenih žanrskih meja. Forma se prekriva s fantazijskimi teksti in z žanrom znanstvene fantastike, veliko elementov grozljivke pa se v moderni filmski ustvarjalnosti pojavlja predvsem v žanru trilerja, ki je z odmikanjem od fantazijskega postal veliko bolj mainstreamovski kot grozljivka.

Grozljivka je tako med drugim obravnavana iz teoloških in moralnih perspektiv, saj se žanr prvenstveno ubada s konceptom smrti in z učinki preteklosti. Odnos med religijo in grozljivko je dosegel pomembno analitično raven v sedemdesetih, ko se je pojavilo več tekstov grozljivke z religiozno tematiko (*The Exorcist*, *Omen*, *The Wicker Man*), se pa je ob tem veliko bolj jasno začrtala tudi ločnica med grozljivko in

preostalimi žanri, predvsem z znanstveno fantastiko. »Znanstvena fantastika je bolj utopičen žanr, pa čeprav pogosto izhaja iz ciničnih temeljev, medtem ko je grozljivka skorajda popolnoma distopična (antiutopična) in v svojem sporočilu pogosto nihilistična« (Wells 2001, 7).

Grozljivko so začeli obravnavati tudi na temelju njenih socioloških in kulturnih dimenzij, sploh potem, ko je postalo očitno, da zaradi prepletanja perspektiv žanra grozljivke z drugimi žanri ni smiselno analizirati elementov žanra, temveč je veliko bolj konstruktivno razčlenjevati posamične tekste znotraj določenega zgodovinskega trenutka. Ker grozljivka odseva trende znotraj družbe, v kateri nastaja, tudi kritično obravnava elemente te družbe. Zato so poleg filmskih analitikov, estetskih filozofov, psihoanalitikov in teologov k razumevanju grozljivke pristopali tudi sociologi.

Eden ključnih socioloških elementov, ki ga grozljivka izpostavlja s svojimi teksti, je npr. format nuklearne družine, kot jo razume kapitalistični sistem. Grozljivka sprejema sociološko paradigmo, da je nuklearna družina – torej družina, ki je konceptualizirana kot univerzalna, fiksna enota – v resnici idealiziran konstrukt, ki ni v skladu s spreminjajočimi se smernicami družbe. Družina je namreč v resnici veliko bolj dinamična, je kompleksna mreža odnosov in obenem socialna institucija z nalogo reproduktivnega procesa (ohranjanje vrste). V kapitalističnem kontekstu se ta definicija še nekoliko bolj prilagodi: družina je družbena enota, ki skrbi za produkcijo nove delovne sile in obenem pomaga zavirati primarne in za našo družbo neprimerne seksualne nagone (masturbacija, biseksualnost ipd.). Prav ta kapitalistična konfiguracija družine se kritično obravnava v večini grozljivk, ki izpostavljajo moderno družbeno problematiko.

Primer: (Cronenberg 1979) *The Brood* (Leglo) je grozljivka, ki klasično, patriarhalno ameriško družino izpostavi kot izvor pošasti. Katalizator podob groze je psiholog dr. Raglan, ki poskuša v svojem inštitutu za otroško in mladinsko psihologijo v izbranih nevrotičnih pacientih spodbuditi, da bi izrazili svoje strahove in jezo, ki izvirajo iz družinskih problemov. Izpostavi se problematika zlorabe, odsotnost starša, želja staršev po tem, da bi njun otrok raje bil drugega spola (npr. teroriziranje dečka, da bi bilo zanj bolje, če bi bil deklica), »vse manifestirano v pacientih dr. Raglana, otrocih, ki se sprevržejo v naslovno leglo: pošastno hordo brezspolnih otrok, ki se fizično realizirajo v glavni pošasti, Noli, prav tako v družini zlorabljeni deklici« (Wood 1979).

Sociološka analiza tekstov grozljivke je večkrat poudarila izreden pogum žanra, ki si je drznil v strogo kapitalistični Ameriki izpostaviti podobe groze, ki izhajajo iz

najbolj nedotakljive družbene celice. Pomemben mejnik v tej smeri je bil v šestdesetih letih nedvomno Hitchcockov legendarni film (Hitchcock 1960) *Psycho* (Psiho, glej 4.5.1).

Grozljivka je skozi čas obravnavala številne sociološke problematike in v svojih tekstih ponudila alternativne perspektive na temo spola, medrasnih odnosov, družbenih razredov, etike, religije itd. Vsi ti elementi so zahtevali različne analitične pristope, medtem ko so se vsi pristopi vsekakor osredotočali na razumevanje grozljivke v navezavi na smernice obdobja, v katerem je nastala.

3.3 Pristop psihoanalize

Psihoanaliza ima nedvomno poglobljen vpogled v simboliko in kritiko žanra grozljivke. Obravnava ga v dveh ločenih poljih: ali z interpretativnimi analizami, ki razčlenjujejo specifične naslove, ali pa s poglobljenimi psihološkimi razlagami simboličnih in mitskih komponent žanra. Filmski kritiki do psihoanalitične obravnave filmov pristopajo izredno previdno, še toliko bolj, odkar sta se začeli predvsem z grozljivko ukvarjati dve ločeni šoli: privrženci Freudovih teorij na eni strani in vsi drugi, vključujoč sociologe, analitične filozofe in empirične psihologe, na drugi strani. Večplastnost grozljivke se zato zaradi ločenih teoretskih izhodišč tudi različno interpretira. Tako na primer teorija Julie Kristeve iz leta 1982 zagovarja tezo, da pošasti v grozljivkah večinoma simbolizirajo ženske, nasploh formo matere, ki ogroža razvoj in vzpon moškega. Barbara Creed to teorijo obrazloži: »Grozljivka poskuša pri gledalcu povzročiti spor z neosebno (truplo, telesni ostanki, pošastna ženska), s čimer se ponovno zariše meje med človeškim in nečloveškim. Kot oblika modernega obreda onečaščenja želi grozljivka ločiti simbolični red od vsega, kar ogroža njegovo stabilnost, pri čemer je posebej izpostavljena mati in vse, kar ona predstavlja« (Creed 1993, 14).

Ob tem se ponuja razlaga, da je narativa grozljivke v svojem bistvu oblikovana okoli patriarhalnega strahu pred žensko seksualnostjo, ki sega veliko globlje kot le v nekakšen bazični strah pred izgubo koncepta moške dominacije. Jasen podton kastracije se ponazarja predvsem v grozljivki petdesetih, ko se je narativa grozljivke usmerila prav v motiv ženskega maščevanja in odnosov med spoloma. Nasproti tej teoriji se pojavlja razlaga, da so pošasti večinoma upodobitve moških in moškega sveta, ženske pa so pogosteje v vlogi žrtve. To je značilno predvsem za grozljivke, ki so nastale v

kasnejšem obdobju, v osemdesetih letih, in se pojavljajo vse do danes. Ti naslovi so uveljavili termin »finalno dekle« za protagonistko, ki zadnja preživi in premaga pošast, s čimer simbolično preživijo tudi njena ženskost, čistost, nedotaknjenost, saj je finalno dekle največkrat devica. »V tem pogledu je mogoče razumeti, da je ženska seksualnost – ta, ki jih naredi privlačne in obenem tudi ogrožajoče za moške – pravzaprav tisti vodilni problem, ki ga želi raziskovati žanr grozljivke« (Neale 1980, 61).

Številni filmski analitiki zato poudarjajo potrebo po kritičnem dialogu med psihoanalitiki, s čimer bi se izognili t. i. »metateoretiziranju« (Schneider 2004) in se raje približali obravnavi motivov in individualnih opažanj. Grozljivka namreč skriva številne trenutke, ki so izredno zanimivi s stališča psihoanalize in dajejo podobam groze dodano vrednost. Za primer: v že omenjeni trilogiji zombi filmov režiserja Georgea Romerja je takšen trenutek v uvodu prvega filma – prvi zombi, ki napade protagonista, se namreč pojavi ravno med prepirom brata in sestre in je v psihoanalitičnem pogledu negativen produkt tenzije med družinskima članoma oziroma »eksplicitno in neposredno izvira iz strukture nuklearne družine« (Wood 1986).

3.4 Pomen grozljivke

Prvinski namen žanra grozljivke je prestrašiti. Kot je trdil že Aristotel, je nedvomno izredno pomembno, da je občinstvo prestrašeno. »S tem občinstvo dobi občutek, da je tudi samo ogroženo, in se spomni, da ga lahko doleti groza, ki se takrat dogaja nekemu drugemu« (Aristotel v Rorty 1992, 302). Ta prvinski namen žanra je skozi čas razvil izjemno sporočilno vrednost grozljivk, ki jih danes razumemo kot artikulacijo modernih strahov tako družbe kot posameznikov. Zato je mogoče grozljivke ne le obravnavati kot filmske produkte, temveč tudi kot podlago za razumevanje samega koncepta strahu.

Z razumevanjem estetike žanra grozljivke razumemo tudi pomen grozljivke. Konfiguracija žanra namreč omogoča, da se skozi filmsko narativo izvaja »poezija šoka in grdega, preko tega pa lahko posredujemo tematike, ki so sicer izključene iz socialnega diskurza« (Ballhausen 2005). Ta t. i. poetični diskurz je sicer poznan pojem v strukturi gledaliških kritik in ga je mogoče smotrno aplicirati tudi na razumevanje in obravnavo žanra grozljivke. Tako potrjuje tudi filmski in gledališki kritik Aleks Sierz:

Avtorji po navadi uporabljajo taktiko šokiranja zato, ker želijo urgentno predstaviti neko sporočilo. Če se ukvarjajo z motečimi subjekti ali želijo raziskovati težke občutke, s šokom prebudijo občinstvo. Avtorji, ki provocirajo občinstvo ali pa mu poskušajo nasprotovati, po navadi potiskajo meje sprejemljivega – pogosto zato, ker želijo vzpostaviti kritično distanco do trenutnih idej, do tega, kar sklepamo za normalno, do ideje o tem, kaj pomeni biti človek, kaj je naravno in kaj je resnično. Povedano drugače, uporaba šoka je del procesa iskanja globljega pomena, del odkrivanja gledaliških zmožnosti – poskus avtorja, da vidi, kako daleč lahko gre (Sierz 2001, 5).

Vendar, če bi bil namen grozljivke na njeni najbolj površinski strukturi zgolj to, da občinstvo prestraši, bi bila dodana vrednost žanra zelo nizka. Prav zato je pod tem zelo osnovnim namenom pomembno predvsem to, kako in zakaj želijo teksti grozljivke tako dostopati do svojega občinstva. Umetnost grozljivke je namreč prav v pozicioniranju groze, ki v sporočilnosti ni neposredna, temveč zgolj ponuja indice, navodila in modele, na katere se občinstvo lahko odzove. Grozljivka potemtakem ni le platforma, ki se razvija vzporedno z družbo in na kateri se interpretira aktualne strahove, ampak je pomemben – če ne celo ključen – dejavnik tudi občinstvo, katerega odziv je pogojen s številnimi spremenljivkami, od posameznikovega okusa in osebnih izkušenj do sposobnosti razumevanja in branja posredovanih filmskih tekstov. »Grozljivke nas torej v veliki meri učijo, kako se nanje odzivati« (Carroll 1990, 31).

Večplastnost grozljivke zato privlači različne kategorije občinstva, ki v tekstih najdejo različne interpretacije za lastne in družbene strahove ter tudi razvijajo svoj odnos do teh strahov. Podobno je s filmskimi kritiki: nekateri dojemajo žanr kot čustveno izkoriščevalski in seksističen, kot primitivno formo sadistične zabave. Spet drugi dojemajo grozljivko kot edinstven filmski konstrukt, ki deluje kot zrcalo družbe, ločen od estetskih in moralnih omejitev, da lahko sporoča več kot katerikoli drug filmski tekst. Ob tem pa nihče ne more zanikati, da je grozljivka zapleteno ustvarjalno ogrodje, ki še danes spodbuja raziskovanje izjemnih sposobnosti tega žanra, da vedno znova izzove kompleksna čustva, socialno kritiko, grozo in seveda, po potrebi, tudi smeh.

3.5 Gotska tradicija: pošast dobi namen

Razumevanje odnosa podob groze v grozljivki do družbe, v kateri je njen specifični tekst nastal, se začne z obravnavanjem tekstov gotskih zgodb, v katerih je jasno izražen preobrat v pozicioniranju groze. Medtem ko so bili zgodnji gotski teksti še zelo pravljlični in je bil izvor groze venomer v sami pošasti, so kasnejši teksti to opazno spremenili. Kot ugotavlja profesor filmskih študij Fred Botting v knjigi *Gothik*: »Lokacija zlobnega je začela begati od izobčenih posameznikov do socialnih stalnic, ki so te izobčence producirale in jih omejevale« (Botting 1995, 90). S tem je tekst grozljivke prvič nastopil družbenokritično in namesto osredotočenja na pošast kot vir groze predstavil tudi okolje, ki je to pošast ustvarilo in ji dalo zagon za destruktivno naravnost. Na prehodu iz 19. v 20. stoletje, ko so nastajali novejši gotski teksti, so se viri strahov črpali iz novih ideologij, vojnih posledic, razvoja znanosti, padca režimov in podobnih tovrstnih političnih ali miselnih sprememb. Pošast se je v teh tekstih ustrezno rekonfigurirala, postala je simbolizacija aktualnih strahov družbe, kar je tekst grozljivke začelo oddaljevati od pravljličnega in ideološkega, s tem pa približevati obstoječemu, realnemu.

Formulacija pošasti je v filmski grozljivki vedno sledila konceptu, ki se je uveljavil v kasnejših gotskih tekstih, in čeprav je bila lahko predstavljena z različnih vidikov, je njen primarni namen ostal v metaforičnem uprizarjanju tesnob in strahov družbe na eni strani in razkrivanju šibkosti v družbenem redu, v moralnem sistemu ali v kulturnem vzorcu znotraj družbe, v katerem je tekst nastal. Namen je bil predvsem razkrivati že ponotranjene vzorce ali primarne strahove, ki se jih morda niti ne zavedamo, so pa poglavitni dejavnik v našem vsakodnevnem življenju. Grozljivka poskuša gledalcu s kulminacijo strahov v pošasti in njeni sprva neustavljivi uničevalnosti znotraj družbe, ki jo sami smatramo za varno, razkriti, da je sistem vrednot in prepričanj, ki nas slepijo, da živimo v trdno zgrajenem in varnem okolju, v resnici zelo krhek in nestabilen – da smo pravzaprav podrejeni lastnim strahovom oziroma da se stvari, ki se jih sicer bojimo, a verjamemo, da se okoli nas ne morejo zgoditi (na primer mutacije, smrtonosni virusi, izguba nadzora nad lastnim telesom, tujci), v resnici lahko dogajajo prav v družbi, v kateri živimo. »Kolaps družbenih okvirov je tako v srcu vsakega teksta grozljivke« (Wells 2001, 10).

Ker se je pošasti v grozljivki uspelo razviti v kompleksno projekcijo družbenih strahov, se temu primerno koncept pošasti ne opredeljuje več kot le ideja zla, ampak gre

za miselni konstrukt, ki je posledica neprestanega razvoja človeškega razumevanja lastne identitete (psihološko definirano kot sebstvo, vpetost v okolje, razvoj uma, soočanje s spremembami). Že leta 1949 so tovrstne projekcije začeli odkrivati v analizi antične mitologije, ki je v svojem bistvu starodavna interpretacija nekih nerazumljivih pojavov, s tem pa »simboli mitologije niso proizvedeni, temveč so spontani produkti psihe« (Campbell 1988, 4).

Če potemtakem razumemo strukturo pošasti v grozljivki kot mozaik tesnob družbe v nekem času in protagonista zgodbe kot posebljenje vrlin te družbe, je arhetipski boj med obema pravzaprav postavljanje aktualnih družbenih vrednot v boj proti lastnim predsodkom, strahovom in ponotranjenim fobijam. Tako neposredno razkrivanje šibkosti družbe v danem obdobju Bruno Bettelheim leta 1978 poimenuje za eksistencialni predikament: protagonistov boj za življenje proti pošasti se mora po principu pravljичne osnove dobrega proti zlu končati katarzično za gledalca, a grozljivka ima venomer možnost ponujanja zelo ambivalentnih razrešitev, saj četudi je pošast na koncu uničena, vedenje, kaj pošast je, in dejstvo, da se je sploh pojavila, ostajata kot opozorilo, da je varnost, v katero verjamemo, pravzaprav zelo abstrakten pojem.

Pošast kot projekcija družbenih strahov se v svoji konfiguraciji nanaša na dva tipa strahov: na aktualne (pogojeni s spremembami in dejavniki v družbi znotraj nekega časovnega obdobja) in univerzalne strahove. Slednji so podlaga za vsak tekst grozljivke, saj vključujejo naše ponotranjene, brezčasne strahove, med katerimi prevladujeta strah pred smrtjo in strah pred neznanim/nevidnim/neznancem. Spremenljivka v tej formi je vnesena z vprašanjema 'kaj ogrožajočega se lahko zgodi' in 'kdo bo to grozljivo povzročil', ta spremenljivka pa je vnesena kot ključni dejavnik za ustvarjanje zgodbe, čeprav je odgovor v grozljivki gledalcu velikokrat podan že vnaprej, saj je bistvo grozljivke predvsem v razvoju gledalčevega odnosa do pošasti in protagonista – torej do razumevanja predstavljenih strahov in mehanizmov, s katerimi se lahko s tem strahom soočimo. »Groza je tisto, kar bi recimo občutili, če bi šli v džunglo ali kakšen drug prostor, kjer bi izgubili občutek za orientacijo, nekje, kjer ne bi bili več prepričani v nič. Prostor, kjer bi začeli razmišljati, da obstaja nekaj, česar ne morete definirati; nekaj, česar ne znate identificirati, je pa ta stvar nevarna in vas lahko uniči« (Kneale v Wells 2001, 11).

4 VSTOP GROZLJIVEGA V FILM

Že na začetku razvoja filmske umetnosti se je hitro dokazalo, da ima ustvarjanje igranih zgodb svojevrstno moč. Film se je tako že zelo hitro začel oddaljevati od dokumentiranja realnih podob, zato je bilo smiselno, da so se domišljjski koncepti filmskih zgodb sprva pogosto povezovali z iluzionističnim gledališčem. Georges Melies, režiser markantnega filma (Melies 1902) *Le Voyage dans la Lune* (Potovanje na Luno), ki je že v začetnih obdobjih za vselej redefiniral ustvarjalno podobo filma in uspel igrano zgodbo predstaviti v smislu iluzije, fantazije in magije (gledalci so lahko gledali izmišljeno potovanje na Luno, torej nekaj, kar takrat ni bilo niti realno niti predstavlljivo). Bistvo filmskega ustvarjanja sta bila takrat kreativna uporaba trikov s kamero in improvizirana scenografija. Na tej podlagi so v dvajsetih letih 20. stoletja začeli ustvarjati prve filme, ki jim je z enostavno uporabo umetniških trikov iz drugih ustvarjalnih panog (slikarstva, kiparstva, dramske igre), uspelo projicirati v igrano zgodbo avtorjevo sporočilo ali misel. Vodilo nenadnemu razvoju filmske narative je bilo umetniško gibanje ekspresionizma, ki je bilo še posebej izraženo v Nemčiji. Film je postal novo izrazno orodje, zamisli in ideje te umetniške smeri so ustvarjalci začeli iz slikarstva in drugih kreativ prevajati v koncept filma, kolikor so to seveda dovoljevale takratna tehnologija in zmožnosti scenografske realizacije. Medtem ko je ekspresionizem v umetnosti iskal načine, s katerimi je zavračal realizem in se raje posluževal tehnik, ki izražajo notranjo, psihično realnost, je film v tem času to izkoristil prav za prenos družbene psihe v filmske podobe. Ključni filmi tega časa so bili po žanrski opredelitvi večinoma nekakšne elementarne grozljivke, zelo enostavne v vizualizaciji, a izredno zgovorne v podobah groze, ki so jih predstavljale.

4.1 Nemški ekspresionizem: strah, preveden v film

Ključni film nemškega ekspresionizma, ki je pravzaprav uveljavil zamisel projekcije družbenih strahov in dvomov v filmske podobe, je bil (Wiene 1920) *Das Kabinett des Dr. Caligari* (Kabinet dr. Caligarija). Film je predstavil edinstven način ustvarjanja filmske zgodbe, ki je postal temelj ekspresionističnega filma dvajsetih let, saj mu je uspelo v zgodbo vključiti ne le igralce, temveč tudi sceno, ki je vedno imela pomembno sporočilno vlogo in je bila živi element znotraj filmske narative. To stapljanje igralca s sceno je omogočilo sočasno upodabljanje različnih misli, kar je leta 1924 potrdil tudi Conrad Veidt, sicer glavni igralec v filmu *Kabinet dr. Caligarija*, ko je

povedal: »Če je bil dekor zasnovan tako, da izraža enako duševno stanje, kot ga doživljajo osebe, potem lahko igralec v tem dekorju najde pomembno oporo za življenje svoje vloge; sam se bo stopil s takšnim okoljem in oba se bosta gibala v istem ritmu« (Comoedia 1924). Igralec je bil seveda drugi ključni element ekspresionističnega filma – njegovo telo je bilo vizualni element, z uporabo senc in kostumografije je bila telesna igra vedno polna ostrih, skorajda karikiranih gibov. Predvsem sence, distorzija svetlobe in pretiravanje v nastopu so bili najpomembnejši členi takratnih filmskih podob, med katerimi je močno izstopala klasična upodobitev pošasti Drakule v filmu (Murnau, 1922) *Nosferatu* (Nosferatu), kjer pošasti same sicer ne vidimo, vidimo pa premikajočo se senco, sključeno, z betežnimi rokami, dolgimi prsti in ostrimi nohti, odraz popačenosti, sprevrženosti.

Ekspresionistični film je s podobami igralcev in scenografije – ta je bila s tipično koničastimi in povešenimi hišami, vijugastimi stopnišči, visokimi stoli, kot prostor med realnostjo in nočno moro, zelo specifična – v tistem času poskušal ponazarjati predvsem posledice prvih svetovnih konfliktov in povojne Nemčije, vendar je moč cenzure v tistih letih izredno vplivala na končne filmske zgodbe, ki so bile prikazane v kinematografih. Že v primeru *Kabineta dr. Caligarija* je bila prvotna zgodba, ki je želela izpostaviti nevarnosti strogo avtoritativnih režimov, na koncu predelana tako, da je bil podoba groze v filmu pravzaprav nori znanstvenik, individualist, ki je brez nadzora sistema ali kakršnekoli vladavine postal nevaren in uničujoč. S tem je film dobil celo propagandno noto, ki je bolj služila pokorščini kot pa kritiziranju stanja družbe v tistem času. Vseeno je nemški ekspresionistični film prav s temi naslovi postavil temelj projekcije družbenega stanja in psihe v filmske podobe, s tem pa zasnoval koncept moderne grozljivke.

4.2 Trideseta: industrijski razvoj in strah pred znanostjo

Trideseta leta 20. stoletja je zaznamovala občutna porast izumov, industrijskega razvoja in s tem preusmerjanja obrazložitve delovanja sveta na znanost. Nenadna moč znanosti je odsevala množično nezaupanje in dvome družbe, ki je v agresivnem razvoju in odkrivanju še zadnjih kotičkov sveta videla možnosti za različne katastrofe. Grozljivka je zato odsevala predvsem tesnobe takratne družbe, ki so bile vezane na odnos do znanosti in sprememb ob pospešenem razvoju.

Čeprav se je družba v tistem času soočala s številnimi socialnimi problemi, med katerimi je najbolj izstopala revščina kot rezultat pretekle recesije in posledično obdobja depresije, so se avtorji tekstov grozljivke obravnavam teh pojavov raje ognili. Želeli so ustvarjati podobe groze, ki bodo stimulirale razmišljanje in kritično mišljenje, a ne le do prihodnosti, ki jo je obljubljal razcvet znanosti, temveč tudi do družbe same, ki je bila v tem obdobju še vedno močno določena z rasizmom, etiketiranjem in izredno konservativnimi vrednotami. Želeli so, da bi bil to čas avtorefleksije in sprememb, podkrepjen z novo politično ustrojenostjo pod predsedstvom Franklina D. Roosevelta, prvega demokrata na čelu Amerike po kar treh republikanskih predsednikih, ki je optimistično in smotrno peljal Združene države iz depresije proti položaju vodilne svetovne velesile.

Grozljivka je v tistem obdobju ustvarila tri ključne pošasti, ki so reprezentirale tako strahove kot tudi nesmisle takratne družbe: Frankenstein, Dr. Jekyll in g. Hyda ter King Konga. Te tri pošasti so bile v svojem bistvu osnovane kot kritika takratne družbe in so obenem oživljale strah pred potenciali napredka in znanosti. (Whale 1931) *Frankenstein* (Frankenstein) tako še danes ostaja simbol dvoplastne pošasti – je produkt norega znanstvenika, ki krši delo Boga in iz mrtvega ustvarja živo. Znanstvenik je tu prikazan kot primarna pošast, kot nekdo, ki ga je znanost s svojo močjo zaslužnjila, tako da je začel ustvarjati lastne zakone, ki so presegali zakone narave. Dejanska pošast je potemtakem posledica teh kršitev: Frankenstein, ki kot materializacija nenaravnega reda na eni in človeške podobe na drugi strani vzbuja pomisleke, kje se element človeškega resnično konča. Frankenstein kot pošast je vsekakor oblikovan za upodabljanje groze, a je njegova zunanja podoba strašljiva predvsem za poudarjanje družbene nezaželenosti in dejstva, da je bil Frankenstein ustvarjen umetno, celo nasilno in postavljen tja, kjer ga nihče nikoli ne bo sprejel več kot le potencialno nevarnost. Frankenstein ubija zato, ker se brani in ker je izobčen, še preden je sprejet. Ta podoba v tridesetih letih pa nakazuje tudi na socialne razlike v takratni družbi, na odnos do revnih, žensk in črncev. Prav to tematiko so s svojimi pošastmi obširno obravnavale tudi druge grozljivke iz tega obdobja.

Pri *Dr. Jekyllu in g. Hydu* je vprašanje človeškega uprizorjeno neposredno na razkolu protagonista, ki je obenem tudi antagonist. Znanstvenik, ki se mu uspe spremeniti v močan, velik, pošasten stvor, je to transformacijo poiskal zaradi pritiska družbe. Znanost je bila le sredstvo, ki mu je omogočilo, da za svoje travme poišče sicer nesprejemljivo in napačno rešitev, pri čemer je znanost sicer še vedno katalizator za

strah, medtem ko je pravi krivec za to pošast pravzaprav družba sama. Ta je kritično in posmehovalno gledala na betožnega znanstvenika in ga prisilila, da je iskal nekonvencionalne načine, s katerimi bi laže ustrezal družbenim normativom.

Bolj eksplicitno to upodablja tudi (Cooper 1933) *King Kong* (King Kong). Filmska zgodba sprva nakaže, da je zahodni družbi z razvojem in znanostjo uspelo odkriti nove, prej skrite kotičke našega planeta. To je posledično pripeljalo do nevarnih imperialističnih intervencij v neciviliziranih svetovih in odkritij novih živalskih vrst, ki jih prej nismo poznali in zato nismo vedeli, kako se bodo na nas odzvale. Znanost je v tem primeru nevarna zato, ker je nepremišljena in lačna dobička: King Konga v želji po senzaciji pripeljejo v civilizacijo, a ker vedenja tega primata ne poznajo, jim uide iz nadzora, začne pobijati ljudi in povzroči uničenje. Druga plat te zgodbe je ponovno družbenokritična. King Kong med ljudmi najde zaveznico, žensko svetle polti, in med njima se vzpostavi vez, ki je prikazana kot romantična, skorajda seksualna. S to zvezo film vzpostavlja dialog o rasni nestrpnosti, in sicer King Kong predstavlja črnca, tujca, imigranta v zahodnem svetu. Medrasni pari v tridesetih letih niso bili nekaj vsakdanjega, rasizem je bil še močno prisoten, sploh v ruralnih državah ameriške federacije, in grozljivka je s tem jasno izpostavila tudi idejo ljubezni do drugačnega, celo prepovedanega.

V tridesetih letih dobi pošast osrednjo vlogo v žanru grozljivke, njen namen pa se ustrezno razširi. Pošast tako postane prava simbolična uprizoritev avtorjevih sporočil in ni nujno več absolutni antagonist. V tem obdobju se med že omenjenimi konfiguracijami pošasti pojavlja še (Browning 1931) *Dracula* (Drakula), ki začenja predstavljati drugačne podobe groze. Drakula v tem obdobju prikazuje popačeno podobo aristokracije, saj je tudi sam del tega družbenega sloja. Je dekadenten, antikristjan, okužen s spolnimi boleznimi (manifestacija tega strahu se bolje izpostavi šele čez nekaj desetletij, ko se družba sooči z nevarnostjo aidsa), ob vsem tem pa simbolizira tudi mitološko inkarnacijo seksualne želje po mladih devicah. Šele v kasnejšem obdobju se Drakula ponovno spremeni, tokrat v bolj romantično bitje, ki je hkrati ujetnik svoje neumrljivosti, ki jo obravnava kot prekletstvo. S tem se sama upodobitev Drakule v kasnejših obdobjih prenese na artikulacijo primarnega človeškega strahu pred smrtjo.

4.2.1 Marginalizacija žanra

Vsekakor je zanimivo, da je žanr grozljivke že tako zgodaj začel izrabljati svojo sporočilno vrednost za kritičen pristop do raznovrstnih družbenih aspektov. Če pogledamo zgolj nekatere izstopajoče naslove v tem času, lahko opazimo izredno progresivno obravnavo tako moralnih kot tudi že seksualnih frustracij takratne družbe. Zdi se, da je med filmskimi žanri grozljivka že dokaj hitro privzela vlogo nosilca simboličnih upodobitev aktualnih problematik, kar je bila v poznih dvajsetih in zgodnjih tridesetih letih 20. stoletja zelo kontroverzna odločitev, tudi zaradi takratnega stanja filmske industrije. Takrat je namreč prevladovala drugačna filmska upodobitev, dostopnejša, enostavnejša in predvsem bolj radostna, saj je obča kultura v povojnem obdobju in času po veliki gospodarski krizi stremela k ponudbi eskapizma. Opaznejša zvezdnika tega obdobja sta bila recimo Ginger Rogers in Fred Astaire, močan položaj na trgu pa so zasedli tudi Disneyjevi studii, ki so takrat že ustvarjali prve animirane filme. Smisel te produkcije je bil v prodaji specifičnega sistema vrednot, temelječih na populističnih principih, v nadzoru množice s ponudbo zabavnih filmov, postavljenih v utopična okolja, stran od obstoječe, nesrečne realnosti.

Grozljivka je bila v tistem času tako edini žanr, ki je stal kot kontrapunkt vodilnim smernicam filmske industrije. Trije glavni akterji tega obdobja, Tod Browning, James Whale in Ed Wood, so uspešno ustvarili niz naslovov, s katerimi so z unikatnimi podobami groze apelirali na socialno vest tistega časa. Specifika Browningovih filmskih tekstov je bila ključna za razvoj grozljivke, ki za formulacijo sporočila uporablja nečloveške pošasti. Filmi Toda Browninga, kot so bili *London After Midnight* (1927), *Dracula* (1931), *Freaks* (1932) in *The Devil Doll* (1936), so predstavljali pošasti, osnovane na podobah živali. Vizualno so bile gnusne, spačene, odvratne, a so imele pod zunanjo podobo vedno tudi mnoge tipično človeške značilnosti. Zaradi videza so predstavljale koncept podčloveka (untermensch), ki je gledalcem omogočal identifikacijo njihovega odpora do nenaravnega in drugačnega, deformiranega ali poškodovanega, a inherentno še vedno človeškega. Tod Browning je te pošasti ustvarjal na podlagi lastnih seksualnih frustracij in s tem razkrival dve aktualni dimenziji: drugačnost, ki ni seksualno privlačna, in drugačnost, ki ni družbeno sprejemljiva. Medtem ko je preostala filmska industrija ustvarjala fenomen zvezdnitva in lepote z bliščem in glamurjem uveljavljenih estradnikov, je grozljivka sočasno opozarjala, da se v družbi že ustvarja estetska segregacija.

Kultura, družba in znanost so v tem obdobju dosegle izreden napredek, kar se je odražalo v intenzivnih spremembah miselnosti ljudi, ki so bili pod vplivom medijev in protikrizne propagande prepričani, da vstopajo v zlato dobo človeštva. Avtorji grozljivk so zato želeli k temu mišljenju ponuditi nekaj bistvenih opomb, čeprav mu v tekstih niso popolnoma nasprotovali, saj so grozljivke, tematiki navkljub, poskušale podobe groze predstavljati tudi z nekoliko komičnosti in distance. Pa vendarle je žanr zelo pronicljivo projiciral strahove in dileme takratne družbe, velikokrat je šlo kar za osebne frustracije samih avtorjev. Takratni družbeni tabuji, med njimi homoseksualnost in medrasni odnosi, seveda pa tudi nenehno opozarjanje, da se ne sme pozabiti grozot prve svetovne vojne, so bili jasno implementirani v tekste grozljivk tridesetih let. (Hillyer 1936) *Dracula's Daughter* (Drakulova hči) poskuša obravnavati homoseksualnost z reinterpretacijo originalne in že uveljavljene podobe groze, ki je že sama po sebi ustvarjena kot simbolična pošast, v kateri se združujejo seksualne deviacije tistega časa (fetiš, homoerotika, spolne bolezni).

Podobno je (Cooper 1933) *King Kong* eden najbolj reprezentativnih filmov tega obdobja, obravnaval močno prisotno medrasno tenzijo v Združenih državah. Upodobljen je kot antiteza belemu Američanu, umirjenemu, konservativnemu, Fred Astaire profilu nekoliko demaskuliranega moškega, ki se zaprepadeno sooča z družbeno sporno odločitvijo, v kateri se belopolta lepotica čustveno in telesno popolna preda črni, iz eksotičnih krajev v beli svet pripeljani pošasti, ki pa je v resnici pošastna le zato, ker jo kot takšno sprejema družba, v katero je nasilno pripeljana. Na ta način je King Kong ponudil »prisotnost pošasti, metaforične implikacije Konga, ki je črn, maskulativen in seksualen, je posledica imperialistične intervencije in eksploatacije v neznanih okoljih in nagibanje h konfrontaciji in iracionalnosti« (Wells 2001, 51). King Kong je tako v gledalcu tistega časa izzval mišljenje, da lahko človek v strogo zastavljenem sistemu vrednot vseeno verjame v nekaj drugačnega, celo prepovedanega ali socialno nesprejemljivega.

S tovrstnimi posegi proti moralnim imperativom takratne družbe se je grozljivka začela umikati na rob filmske industrije, postala je marginaliziran žanr, ki je privlačil le svobodomiselnost občinstva. In čeprav je že v naslednjem desetletju druga svetovna vojna popolnoma preoblikovala miselnost kulturnih ustvarjalcev, je položaj grozljivke ostal nespremenjen, prav tako tudi njena poklicanost v filmski industriji.

4.3 Štirideseta: Vključevanje gledalčeve domišljije

Štirideseta leta 20. stoletja so bila v zgodovinskem značaju popolnoma v znamenju druge svetovne vojne, ki je terjala večmilijonske žrtve, Evropo seznanila z grozotami genocida in v razvoj dogodkov vpletla vse strani sveta. Strah, s katerim so takrat živeli ljudje, je bil temu primerno enoličen in jasen, film kot produkcija zabavne industrije pa se je od podob realnosti posledično obrnil v množično ponudbo eskapizma. Žanr grozljivke se temu trendu ni upiral. Podobe groze so v tem obdobju značilno demistificirane, celo repositionirane stran od neposrednega strašenja, kar je formuliralo tudi čisto novo obliko pošasti. Ta v filmih tega obdobja ni enoplastna predstava aktualnih strahov, ampak je bolj psihološki in emocionalni akt, prej prisposoba ali le namig. Grozljivka je s tem želela podobe groze predstaviti v domišljijo gledalca, da si je tam sam osnoval tako vizualno podobo kot tudi svojo lastno povezavo med pošastjo in njenim namenom.

Ključni primer filma iz tega obdobja je (Touneur 1942) *Cat people* (Ljudje mačke), v katerem se podobe groze pojavljajo v obliki nevidnih in pretkanih pošasti, ki se tihotapijo v stanovanja, na žrtve prežijo v temnih ulicah in se gibljejo tako tiho, skrito in hitro, da nikoli ne vidimo njihove celotne podobe. S takšnim umikom neposredne fizične prisotnosti pošasti se koncept formuliranja groze prestavi v domišljijo gledalca in razvijanje smisla teh podob je popolnoma prepuščeno publiki. Žanr je poskušal v tem novem pristopu do podob groze gledalca stimulirati z dokaj paradoksalno kombinacijo elementov: grozljivke so začele črpati ideje za forme pošasti iz mitov in pravljic, iskale so nadnaravna in neresnična bitja, ki so jih potem umeščale v realno okolje. Zgodba grozljivke se ni nič več odvijala v eksotičnih, izmišljenih krajih, preselila se je neposredno v ekosistem, poznan gledalcu, in ga tako v odvrčanju od podob vojne raje izzvala z idejo, da lahko kaj nam nepoznanega in neverjetnega resnično obstaja v temnih kotičkih domačega mesta. Ta preusmeritev podob groze stran od vojne in njenih posledic je funkcijo eskapizma poudarjala še z rednim mešanjem groze in humorja, grozljivka je bila prežeta s komičnimi elementi, ki so v konservativni formi grozljivke delovali kot dodatna razbremenitev občutka tesnobe. Tako se je nadaljevala ideja, da mora film publiko primarno zabavati.

Vendarle pa se grozljivka v celoti ni mogla ogniti dejstvu, da so bila štirideseta leta 20. stoletja primarno definirana s svetovno vojno in da so bili ljudje v tem obdobju soočeni predvsem z najbolj elementarnim človeškim strahom, s strahom pred smrtjo.

Grozljivka se je v določenih primerih tako kljub vsemu posvetila podobam groze, povezanih z razmišljanjem o smrti in posmrtnem, le da je bil diskurz o tem netipičen, celo zelo specifičen za ta obdobje in je smrt obravnaval pomirjujoče, oddaljeno od žalostnih podob in s poudarkom na posmrtnem, brez ideje o absolutnem koncu. Žanr je tako želel predvsem to, da si gledalec preko podob groze v filmski narativi sam ustvari razumno in sebi lastno razlago za grozote – tako tiste, prikazane v filmu, kot tiste, s katerimi se je soočal v realnosti.

Ključni filmi tega obdobja, ki so včasih strah pred smrtjo obravnavali tudi komično, so bili (Tourneur 1943) *I Walked With a Zombie*, (Robson 1943) *The Seventh Victim* in (Robson 1945) *Isle of the Dead*. Obdobje povojne grozljivke se je začelo zaključevati z novimi podobami, osnovanimi na odnosu do znanosti, predvsem v obravnavi posledic jedrskih bomb, ki so močno zaznamovale tesnobe in strahove svetovne javnosti še desetletja po koncu druge svetovne vojne.

4.3.1 Sugestija

Pomemben preobrat v konfiguraciji podob groze v grozljivki so avtorji v štiridesetih letih 20. stoletja dosegli s preoblikovanjem enodimenzionalne pošasti, ki je strogo simbolizirala specifično družbenih tesnob, v bolj generično obliko pošasti, ki je dovoljevala, da je gledalec nanjo sam apliciral svoje ključne strahove. V času med drugo svetovno vojno in po njej je industrija zabave dobila izredno ključen pomen v resocializaciji družbe. Ponuditi je želela oprijemljive, razumske, pomirjujoče predstave o svetu, ki je prestal katastrofalno vojno. Ljudje so potrebovali oddaljevanje od žalostnih podob in zato je grozljivka morala nekoliko odstopiti od svoje precej socialno kritične pozicije in svoje tekste predstavljati tako, da so bolj ustrezali psihi takratnega občinstva. Na eni strani je zato grozljivka začela igrati na strahu sorodni emocionalni ekstrem, na humor, na izvabljanje smeha z nepričakovano razblinitvijo strašljivega. Podobe groze so se sicer esencialno še vedno bavile s primarnimi človeškimi strahovi, tudi s smrtjo, le da je bila ideja o absolutnem koncu izničena, podoba groze pa je s tem skrivoma vodila sugestijo gledalca, ki je morda ob interpretaciji pošasti asociiral podobo z vojnim uničenjem, a je v njej našel tudi katarzično razbremenitev, ko se je ta podoba razblinila v humorno ali abstraktno obrazložitev.

Da bi lažje oblikovali pošasti, ki bi ustrezno funkcionirale po tej formuli, so se avtorji zatekali k črpanju snovi iz pravljичnih arhetipov in starih mitov, kjer so iskali predvsem dramatizacijo nevarnosti neznanega. S tem so se posredno oddaljevali od

realnosti in gledalca vodili stran od projiciranja globalnih strahov na formo pošasti, k pogostejši projekciji lastnih, osebnih, skritih strahov na ponujeno podobo groze v grozljivki. Ravno zato so imele pošasti v grozljivki štiridesetih navkljub zelo nečloveški podobi tudi številne neprijetne človeške značilnosti: bile so nesramne, pohlepne, lakomne, ignorantske. Gledalec jih je kot takšne lahko obravnaval kot izrojene posledice človeške negative, kot skupek vsega slabega, na katerega je projiciral svoje osebne frustracije in se jih ob srečnem ali celo komičnem razpletu razbremenil. Da bi se še dodatno oddaljili od obravnavanja vojnih posledic, so grozljivke vsebovale še pogostejšo upodobitev mističnih znanj oddaljenih dežel: vudu magijo, diabolizem, čarovništvo. To so bila področja, ki jih tedanji zahodni svet še ni bil pripravljen sprejemati, in odklonski odnos do teh pojavov je lahko preusmeril njihovo nasprotovanje stran od vojnih podob v kritično razmišljanje o tem drugačnem, nepoznanem svetu.

S tovrstno sugestijo in na trenutke celo manipulativno shemo je grozljivka postala psihološki in emocionalni akt, s tem pa izredno zanimiva tudi za psihoanalizo. Razvoj zmožnosti podob groze je poglavitno vplival na oblikovanje moderne grozljivke in ponudil izjemne možnosti poleg le projiciranja aktualnih strahov in tesnob družbe. Grozljivka je s tem namreč postala za gledalca tudi zelo oseben, samoanalitičen žanr.

4.4 Petdeseta: Povojni poudarek na strahu pred tujci

Posledice druge svetovne vojne so sprožile obdobje hladne vojne in delitev sveta na zahodni (demokratični, kapitalistični) in vzhodni (komunistični, socialistični) svet. S tem si je kulturi zahoda uspelo ustvariti nove – bolj ali manj navidezne – sovražnike in s tem tudi nove strahove. Javni strahovi petdesetih let 20. stoletja so bili zelo podobni strahovom, ki jih v današnjem času proizvaja politika Združenih držav Amerike in so osnovani predvsem na odklonskem odnosu do tujcev iz držav, kategoriziranih kot 'nevarnih' oziroma 'sovražnih'. Politika strahu petdesetih let je družbene tesnobe formulirala v strahu pred vsiljivci, pred komunističnimi vohuni, pred infiltracijo te sovražne, kaotične, zaostale kulture v utopijo zahoda. Grozljivka je te strahove odlično interpretirala v številnih filmih tega obdobja, kjer je pošast predstavljena kot tujek, ki se agresivno, a zelo pretkano infiltrira v obstoječo družbo.

Ključni naslov tega obdobja, ki zelo nazorno predstavlja upodobitev teh strahov, je (Siegel 1956) *Invasion of the Body Snatchers*, kjer so tujki pravzaprav nezemeljska

bitja, ki se v našo civilizacijo pretihotapijo tako, da prevzamejo telesa ljudi, si jih podjarmijo, a jih ne spremenijo. S tem zgodba vzpostavi idejo strahu, da pred vsiljivci ni obrambe, ker jih ne vidimo, saj prevzamejo nam poznano in zaupljivo form. V omenjenem filmu so vsiljivci celo naši prijatelji in sosedje, za katere ne vemo, da so v resnici pod nadzorom sovražnika. Tako imenovani strah pred drugimi je v petdesetih letih postal ključno družbeno vodilo množic in je deloval pod nazivom 'neighbourhood watch', kjer je bila celotna populacija na preži za infiltriranim, nevidnim sovražnikom. S tem je Amerika uspešno vodila enodimenzionalno politiko odnosa 'mi proti njim', s tem da so bile pod idejo 'mi' seveda Združene države, zahodna kultura, civilizacija svoboščin, 'oni' pa Sovjetska zvezda, radikalisti, brezbožni, primitivni, tisti, ki širijo revščino in ki so kasneje v popularni kulturi postali reprezentativen lik zlobnega.

So pa petdeseta leta 20. stoletja v žanru grozljivke sprožila še en specifičen diskurz, ki se je oblikoval na podlagi strahu pred posledicami jedrskega orožja. Jedrski bombi, ki so ju Združene države za končanje druge svetovne vojne odvrgele na Japonsko, sta imeli nepričakovane posledice, ki so v javnosti sprožile pomisleke, da moderna in hitro napredujoča znanost nima nadzora nad lastnimi izumi. Pojavljati so se začela vprašanja, kakšne so lahko posledice jedrskih eksplozij na okolje in ljudi, kot tudi o tem, ali lahko nadaljnja raziskovanja na tem področju povzročijo uničenje celotnega človeštva.

Grozljivka se je teh fobij in dvomov lotevala s podobami pošasti, osnovanih na konceptualiziranih posledicah jedrske eksplozije, največkrat v obliki mutacij, ki sicer nenevarno bitje spremenijo v uničujočo entiteto. Primera tovrstnih podob groze sta predstavljena v filmih (Douglas 1954) *Them!* (Oni!) in (Arnold 1955) *Tarantula* (Tarantela), kjer v uničujoče pošasti mutirajo sicer nedolžne živali (v pričujočih primerih gre za mravlje in pajke) in ogrozijo obstoj človeštva. Razlog za to nenaravno mutacijo je v obeh primerih prav radioaktivno sevanje, katerega posledice takrat še niso bile popolnoma znane in potrjene. Grozljivka je s tem poskusila opozoriti, da razvijajoča se znanost postaja vedno bolj odtujena od narave in njenih zakonov, s tem pa nerazumevajoča do potencialnih sprememb, ki jih v ta naravni ekosistem lahko vnesejo progresivni znanstveni izumi. Primera grozljivk s tovrstno tematiko: (Gordon 1955) *It Came From Beneath the Sea*, v katerem ljudi iz morskih globin napade mutirana gigantska hobotnica in celo zruši most Golden Gate v San Franciscu (kot prikaz, kako bo nenadzorovana znanost pripeljala do uničenja največjih civilizacijskih dosežkov), in reinterpretacija sicer avtohtone japonske pošasti Godzile v japonski

grozljivki (Honda 1954) *Gojira* (Godzila), ki nastane kot posledica radioaktivnih sevanj po ameriškem napadu z atomskima bombama v drugi svetovni vojni (v ameriški različici filma iz leta 1998, je Godzila posledica radioaktivnih odpadkov, nepremišljeno odvrženih na odročen tropski otok).

Tako je žanr grozljivke obravnaval tudi posledice pojedrske katastrofe in poskušal s podobami groze opominjati, da je človeštvo v času hladne vojne, ko je tekma med Združenimi državami in Sovjetsko zvezo preusmerila vso pozornost v hiter razvoj, urbanizacijo, oboroževanje in civilizacijski napredek, pozabilo na skrb za naravo. Grozljivka v njenem nenehnem uničevanju izpostavi potencialne posledice in povračilne ukrepe.

4.4.1 Pošast z žensko podobo

Obdobje petdesetih let prejšnjega stoletja označuje tudi porast diskurza o razlikah med spoloma, v katerem se predvsem izpostavlja položaj žensk tako v družbi kot tudi v družini. Prevlada strogo patriarhalnih celic je bila v tem času prvič v zahodni kulturi postavljena pod vprašaj, vloge obeh spolov so se začele rekonfigurirati in bitka med spoloma se je začela usmerjati v vedno večje možnosti za enakopravnost med moškim in žensko. Žanr grozljivke je ta diskurz obravnaval skozi koncept imaskulacije, po psihoanalitični predstavi o kastraciji do sedaj prevladujočega, močnejšega moškega. Grozljivke, ki so želele izpostaviti problematiko enakopravnosti med spoloma, so to počele s formo pošasti ženskega spola, kar je bilo za ta žanr, ki sicer deluje po zelo konservativnih in le redko kršenih smernicah, izredno neortodoksno, kontroverzno in do danes redkokdaj ponovljeno (pošast je praviloma vedno moškega spola ali pa na to vsaj namiguje, bodisi z imenom bodisi s svojo formo). Filmi, ki so želeli izzvati pomisleke o imaskulaciji, so se posluževali izredno neposrednih prikazov ženske nadvlade.

Primer tovrstnega filma v tem obdobju je (Juran 1958) *Attack of the 50 ft. Woman*, v katerem je pošast velikanska ženska, uničujoča, neustavljiva, torej brez »Lacanovega gospodarja«, počne tisto, kar se ji zahoče, in nihče je ne more ustaviti. Podobno se te mentalne kastracije patriarhata loteva tudi film (Arnold 1957) *The Incredible Shrinking Man*, ki podobo groze pokaže ravno obratno – moški je tu tisti, ki se zmanjša, ki izgublja moč, nadzor, se krči v svojih zmožnostih in prehaja v podrejen položaj. Bolj šaljivo obravnava koncept nezmožnosti nadvladovanja ženske v njihovi želji po enakopravnosti film (Fowler 1954) *I Married a Monster From Outer Space*, v katerem je ženska sicer predstavljena kot nezemeljsko bitje (v navezavi na strah pred

infiltracijo, komunizmom in obenem na socialno poudarjanje različnosti med spoloma), a je obenem reprezentacija nepodrejene ženske, ki deluje po svojih pravilih in je funkcionalna tudi izven nadzora njenega moškega.

V tem boju med spoloma se je v družbi začela razvijati tudi podoba seksualnosti, intimnost je vedno bolj pronicala v javne razprave, ni bila več le del zasebnega življenja in sprožile so se spremembe, ki so sčasoma pripeljale do t. i. seksualne revolucije v šestdesetih letih. Tudi žanr grozljivke se je ustrezno odzval na naraščajočo komercializacijo spolnosti in to ustrezno inkorporiral v predelave starejših, že uveljavljenih naslovov v žanru grozljivke. Primer so predelave filmov s klasičnimi pošastmi, npr. Frankenstein in Drakula, tokrat z veliko bolj seksualno konotacijo. Posebno pozornost je takrat vzbujal še razvoj filmov pod okriljem britanskih studiev Hammer, kjer so produkcijam v žanru grozljivke dodajali številne prizore golote in implikacije na seksualna dejanja. Ti filmi umetniške vrednosti niso imeli, njihova vrednost je bila predvsem komercialne narave, saj so bili to prvi teksti, ki so preko filmske narative razkrivali tabu teme in z radikalno estetiko odkrivali tolerančno mejo gledalcev takratne družbe. Analitiki so dotične filme sprejeli s pozitivnimi kritikami in jih še danes označujejo za pomembne izdelke, ker so vzpostavili šablono za večje produkcije v kasnejših letih.

Z demistifikacijo in destigmatizacijo golote in intimnosti se je fokus grozljivke začel obračati v novo družbeno vrednoto – človeško telo. To je počasi prehajalo v ospredje, postajalo je čaščeno, poglaviten del estetike, ob tem pa se je družba začela do telesa odzivati tudi s strahom do pohabljenj, anomalij, poškodb in izgube nadzora nad njim. Ta segment strahov je sčasoma postal elementaren del tesnob moderne zahodne družbe, v petdesetih letih pa ga je v uvodnih upodobitvah novo nastalega odnosa človeka do telesa najboljše uprizoril že omenjeni film (Siegel 1956) *Invasion of the Body Snatchers*, ki mu je uspelo vključiti upodobitev aktualnega strahu pred izgubo nadzora nad lastnim telesom in tesnobne asociacije na številne mentalne bolezni, ki so bile odkrite z razvojem medicine.

4.5 Šestdeseta: Narava v vlogi pošasti

Zaradi vedno večje stopnje splošne izobraženosti prebivalstva v zahodni družbi in določenih sprememb v družbenih vrednotah, ki so dovoljevale vedno več javnih diskurzov o prej nedotaknjenih temah, se je razvijalo tudi vedno bolj kritično občinstvo,

ki je filme začelo obravnavati analitično. Prvič v zgodovini se je film soočil z zahtevnim občinstvom in grozljivka je morala poiskati nove filmske elemente za šokiranje gledalca. Za šestdeseta leta se zato govori, da so bila krizno obdobje v razvoju grozljivke, obdobje, ko je žanr poskušal redefinirati lastno narativo in se prilagoditi novi, predvsem mlajši in bolj izobraženi publiki.

Z željo po povečevanju intenzivnosti podob groze so filmski studii rešitve iskali v mejni estetiki in pojavljati so se začele predelave starejših filmov z bolj krvavimi, šokantnimi, eksplicitnimi podobami. S takšno neposrednostjo je žanr pritegnil precejšen del najstniške publike, ki je v grozljivki odkrival elemente tesnobe iz vsakdanjega življenja. Kakovostna izobrazba je za mlade postajala normativ, zato se je tudi pri najstnikih pogosteje sprožalo veliko dvomov in vprašanj. V krizo so zašle konvencionalne družinske vrednote, kriza identitete se je med mladimi začela izražati javno, v iskanju subkultur, ki so bile odklonske od večinske ustrojitev kulturnih in socialnih vzorcev. Pri tem je najbolj izstopala subkultura hipijev, na plečih katerih je slonela tudi razvojna moč seksualne revolucije, razbremenitev odnosa do telesa in golote, ob tem pa tudi dodatno odmikanje od klasične forme ameriške patriarhalne družine. Novost v tem novodobnem razmišljanju je izpostavljala človeka v njegovi esenci in odnosu do narave, predvsem v luči napredne znanosti, ki je v tem obdobju slonela na vesoljski tekmi med Rusijo in Ameriko, tekmi, ki jo je leta 1969 Amerika dobila s prvim pristankom na Luni. Ta prodorna učinkovitost znanosti je zato ponovno začela porajati vprašanja in dvome o odnosu človeka do narave, kar so v tem času izražali tudi teksti grozljivke. Ti so se nanašali na koncept darvinizma in ideje, da se človeštvo ne zaveda, kakšno moč skriva narava, ki jo civilizacija v senci razvoja tako nepremišljeno izkorišča. Pojav grozljivk, ki so v podobah groze prikazovale naravo v njenem maščevalnem navalu, je vodil kulturni film (Hitchcock 1963) *Birds* (Ptiči).

Darvinistična paradigma preživetja močnejšega se v grozljivke s tematiko maščevanja narave aplicira na različne načine in je zelo pogost motiv v modernih grozljivkah, kadar se želi opozoriti na nedosleden človeški odnos do narave v želji po razvoju in širitvi. Pri filmu *Ptiči* je ta formula interpretirana z ojdipalno navezavo, in sicer se agresija narave manifestira zaradi upiranja naravnemu, ko mati zavrne odnos s sinom. Šestdeseta so bila šele začetek družbenega zavedanja o vplivih industrije in razvoja na naravo, a so se takrat že formirale pomembne hipoteze, ki so vrhunec dosegle v sedemdesetih ob ustanovitvi mednarodne organizacije Greenpeace in podobnih, ekstremnejših borcev za ekološko ozaveščanje. Simbolika, ki jo je grozljivka

želela predstaviti s filmi groze, v katerih vlogo pošasti prevzame narava, je bila tako osredotočena izključno na kritiziranje superiornega odnosa človeka do narave, ki se ne zaveda posledic in si apokaliptičen odziv narave nakoplje sam, z lastnimi dejanji. Prav s *Ptiči* in kasneje s številnimi filmi, v katerih je moč narave prav tako osrednji motiv (posledice manipuliranja z naravo človeka v filmu *Dr. Jeckyll in Mr. Hyde*, uničujoč poskus prenosa divje narave v človeško okolje v filmu *King Kong*, pajki, ki napadajo ljudi v *Arachnaphobiji*, moderna *Godzila* kot posledica odlaganja jedrskih odpadkov, pobesneli morski pes v seriji *Žrelo*, ki ubija ljudi v njihovi ignoranci do upoštevanja opozoril, itd.), se je grozljivka z darvinistično paradigmo ohranila kot pomemben žanrski tekst z močnim vplivom na gledalca. »Bil je dan potem, ko so film *Ptiči* predvajali na televiziji in jaz sem hodil po Holland parku v središču Londona. Videl sem skupino otrok, ki so ravno obiskali Commonwealthov inštitut, kako so se v grozi vrgli na tla, ker se je nad njih dvignila jata golobov ...« (Wells 2001, 77). Tematika maščevanja narave se pojavlja tudi v modernejših grozljivkah, predvsem v času, ko je ekologija pomemben del globalne politike. Eden aktualnejših filmov, ki so se naslonili na darvinistično teorijo in predstavili moč narave, je bila grozljivka *Dogodek* režiserja M. Nighta Shyamalana.

4.5.1 Specifika primera Psiho

»Psiho je redefiniral žanr grozljivke ne le v smislu vizualizacije, ampak tudi v smislu zvoka« (Hogan 1986, 189). Zato vpliva grozljivke (Hitchcock 1960) *Psycho* (Psiho) ne moremo obravnavati kot zgolj izstopajoč žanrski podvig. Pred *Psihom* so bile grozljivke sicer intenzivne v svojem sporočanju in podobah, a so bile v osnovi zgolj narative, ki so operirale znotraj nujnih meja in z že določenim filmsko razumnim zaključkom, ki je gledalcu ob zmagi nad pošastjo in ponovni vzpostavitvi družbenega reda ponudil občutek varnosti. Prav zato je posebnost *Psiha* v razbijanju postavljenih okvirov delovanja žanra in s tem neposrednem izzivanju gledalčeve perspective. V *Psihu* »gledalec namreč ne determinira identifikacije in empatije, ampak je brezmočno postavljen v nemoralen svet in ujet v psihične imperitive protagonista« (Truffaut 1986). Kot ugotavljajo določeni filmski analitiki, protagonist Norman Bates (igra ga Anthony Perkins) je in ni mater, je in ni mrtev, ni niti moški niti ženska, niti mati niti sin, ni niti fetiš in končno ni niti truplo niti živeče telo. Je namreč vse naštet, sestavljeno v konglomerat osebnosti, ki ga zariše Alfred Hitchcock. V šestdesetih letih je tako *Psiho* predstavil moderno pošast, ki je absolutno mutantska, grozljiva, zlovešča, s tem pa

večplastna in izven klasične ustrojitve žanrske konfiguracije pošasti. Ironično in dodatno strašljivo je, da je ta pošast tudi domesticirana, saj je Norman Bates na zunaj kot vsak fant iz sošeske, vsem poznan, družbeno popolnoma funkcionalen, njegova pošastnost je skrita, popolnoma nevidna pod krinko navidezne normalnosti.

Zgodba *Psiha* ni popolnoma fiktivno delo, saj delno temelji na resničnih dogodkih, ki so se zgodili v zvezni državi Wisconsin. Tam je kmet Ed Gein umoril številne ženske in med drugim tudi lastno mater, včasih pojedel njihova trupla, ohranjal njihovo meso in dele teles uporabljal za hišni dekor. *Psiho* te transgresivne dogodke prestavi v vsakodnevni kontekst in doda nove, prej nepoznane stopnje človeške degradiranosti ter zabriše mejo med dobrim in slabim. Občinstvo je s spoznanjem psiholoških relacij Normana Batesa postavljeno v situacijo, kjer lahko pretehta morilčevo pozicijo. Ker je zgodba postavljena v takratno vsakdanjo Ameriko, je prava podoba groze pravzaprav samotni kraj, kjer je moralna in etična varnost destabilizirana in popolnoma navidezna, četudi kraj leži v osrčju domovine. S tem film namigne, da pošasti niso izključno iznakažene manifestacije, temveč kar čisto navadni ljudje, ki se morda sicer rojevajo v odročnih krajih, a zato nič manj civiliziranih deželah, tudi v Ameriki. In zato je tudi ameriški scenarist in pisatelj Stephen Rebello omenil, »da je v *Psihu* napadeno vse, kar je bilo takrat v Ameriki svetega: nedolžnost, čistoča, privatnost, moškost, seks, materinska ljubezen, zanašanje na zdravila, svetost družine in kopalnica« (Rebello 1990, 46).

Psiho je tako esencialno definiral nove parametre žanra grozljivke. Prvič se je zgodilo, da je bila pošast, kot metafora ali mit, soočena z realnostjo modernega sveta, v katerem je človeštvo že zelo samozavestno in odtujeno od predeterminiranih socialnih struktur. Filmski ustvarjalci so s *Psihom* dobili zmožnost, da globlje raziskujejo kaos, ki je možen tudi v modernem obstoju in neprestano ogroža našo varnost. Obenem je *Psiho* postavil dve dominantni paradigmi poznega 20. stoletja: (1) »Psihoseksualna in psihosomatska jeza, nesocializirani nasilni imperativi, nestabilnost in neprimerna narava obstoječih sociokulturnih struktur in opresivna, vseprisotna smrt so ključni povzetki, ki definirajo žanr grozljivke v njenem bistvu; (2) drugi model lahko gledamo kot ambivalentni realizem, ki poišče grozo znotraj realističnega konteksta, a jo odigra kot esencialno nemoralen načrt, scenarij, kjer moralno in etično zagotovilo ne obstaja. Oba modela ultimativno promovirata pretiravanje v žanru in zanikata konsenz in omejitve, ki so bile postavljene v obdobju pred *Psihom*« (Wells 2001, 76).

4.6 Sedemdeseta: Reinterpretacija uveljavljenih podob groze

Teksti žanra grozljivke so se v sedemdesetih letih 20. stoletja razvijali na podlagi novih aspektov groze, ki jih je predstavil Alfred Hitchcock v prejšnjem desetletju in ki jim je uspelo repositionirati podobe groze v gledalcu bolj domače okolje. Prav *Psiho* je postal elementarni konstrukt narative, ki je v sedemdesetih močno vplivala na formacijo novih pošasti. Ljudje so se v sedemdesetih letih začeli ukvarjati sami s seboj, pomemben položaj v družbi je začelo zasedati človeško telo kot tempelj, lepota industrija je bila v razcvetu, zahodne civilizacije so občutile množičen porast prebivalstva z naraščanjem števila rojstev (t. i. baby boom generacija) in metropole so postajale prava urbana središča, v katerih so gojili kulturo, umetnost in edinstven slog življenja. Prav v tem preoblikovanju vrednot in življenjskega sloga je grozljivka odkrila možnost oblikovanja novih podob groze, ki interpretirajo bolj nezavedne, skorajda domišljjske strahove.

V grozljivki sedemdesetih je tako pomemben del teksta grozljivke ponovno postala obravnava umrljivosti in posmrtnega življenja. Amerika, ki je bila v tistem obdobju vpletena v vojno z Vietnamom, je svoje prebivalstvo izpostavljala dejstvu, da niti svetovna velesila ni neuničljiva. Vietnamska vojna, za katero je bilo sprva mišljeno, da bo hitra in učinkovita, se je podaljšala in zahtevala številne žrtve na obeh straneh. S tem se je spet odprla tematika smrti, pohabljenja, vojnih posledic in s tem tudi reinkarnacije.

Ta primarni človeški strah je leta 1968 uprizoril režiser George A. Romero s kultno grozljivko (Romero 1968) *The Night Of The Living Dead* (Noč živih mrtvecev). V njej so zombiji, preminuli ljudje, ki so vstali od mrtvih, večplastne pošasti, ki niso odsevale zgolj odnosa do smrti, temveč tudi radikalne politične ideje tistega časa. Zombiji so namreč predstavljeni kot avtomatoni, ki neustavljivo in brez smisla silijo le proti hrani, kanibalizaciji in ubijanju. Ta vedenjski vzorec teh popolnoma anonimnih, a zelo številčnih pošasti v konfiguraciji nerazumskega kolektiva odraža večinsko ameriško miselno naravnost, ki makiavelistično sili le še k potešitvi svojih potreb – tako na individualni kot tudi na geopolitični ravni. V gledalcu izzovejo strah zato, ker so v svojem navalu tako zelo odstranjeni od vsega človeškega, ne čutijo bolečine, nimajo razuma, nihče ne ve, kako jih ustaviti. »Predstavljajo tiho večino, ki operira kot neustavljiva sila« (Wells 2000, 80).

Izredno pomembna upodobitev v filmu *Noč živih mrtvecev* je tudi skupina preživelih, ujetih v odročno podeželsko hišo. Odnosi med člani te skupine odražajo stanje ameriške družbe tistega časa, odsevajo trenja marginalnih skupin, katerih pravice in družbena moč je bila v sedemdesetih vodilno socialno vprašanje: v skupini so samska ženska, temnopolti moški in strogo patriarhalna družina, predstavniki takrat najbolj izpostavljenih družbenih struktur. Njihovi odnosi in odzivi na krizno situacijo, v kateri so se znašli, kmalu preusmerijo bitko proti zombijem v bitko med seboj. Rasizem, odklonsko vedenje, agresija, sebičnost, vse že preko meja blaznega, v prisposobi, da je tudi ameriški družbi takrat vse to že ušlo izpod nadzora. Režiser George A. Romero s podobami in odnosi nakazuje, da je največji problem takratne družbe pomanjkanje zrele komunikacije, kar onemogoča priložnosti fokusiranja na resnejše probleme.

4.6.1 Kritika družbe kot vir novih pošasti

Žanr grozljivke se je v sedemdesetih letih odzval na množično centralizacijo urbanih centrov in vedno večje nezanimanje za podeželje s predstavitvijo ideje, da prave pošasti niso nujno produkt nadnaravnega in neresničnega in da hkrati niso nujno v formi tujca in vsiljivca, kar je bilo razširjeno v času hladne vojne. V tem obdobju se je grozljivka usmerila v pošast, ki nastane v domačem okolju. Amerika je z urbanizacijo začela zapostavljati svoje ruralne predele, ki se jim ni uspelo razvijati skladno z razvojem mest, potisnjeni so bili v sfero nerazvitega, revnega in zapostavljenega. V tem je filmska industrija sedemdesetih videla potencialno grozo, ki jo je bilo mogoče upodobiti v ideji, da se pošasti lahko razvijajo v lastni domovini, iz sodržavljanov, ki niso bili podvrženi trendu individualizacije in urbanizacije moderne družbe. Nerazvito območje ameriške celine je bilo le eno od izhodišč. Tako na primer v zgodbi (Hooper 1974) *The Texas Chainsaw Massacre* (Teksaški pokol z motorko), v kateri je pošast degeneriran morilski stvor, posledica incestnega razmnoževanja znotraj ene družine, popolnoma odmaknjene od urbanega okolja. Tako so se podobe groze prestavile v notranjost Amerike in s tem v notranjost poznanega družbenega reda. S tem se je kritično obravnavalo problematiko preusmeritve pozornosti na večja mesta v škodo podeželja.

Drugi tip pristopa k problematiki odnosov med ruralnim in urbanim se s podobami groze usmerja predvsem na posledice individualizacije in skritosti v mestnih množicah, s čimer se odpira vprašanje morale in odklona od tradicije. Ta vprašanja so bila najbolj jasno izražena v na novo nastalem podžanru *slasher*, ki je bil ustvarjen

predvsem za najstniško publiko in je tudi ponujal tematike, ki so bile v tistem času ključni element adolescenčnega življenja, razpetega med konservativne vrednote in uporniške potrebe.

Najbolj ključen primer podžanra *slasher* sedemdesetih je leta 1978 predstavil režiser John Carpenter s prvim delom danes ene najbolj poznanih filmskih sag (Carpenter 1978) *Halloween* (Noč čarovnic). *Slasher* je predstavil nekaj novih elementov žanra, ki so odločilno vplivali na razvoj podob groze v tekstih grozljivke, z njimi pa mu je uspelo ustreči potrebam vedno zahtevnejše mlajše publike, ki je v tem obdobju znotraj filma že začela iskati lastno identifikacijo. Mladino, ki je takrat želela izražati svojo mladostniško upornost s kulturo rock'n'rolla, so na drugi strani omejevale še vedno zelo konservativne družinske vrednote in omejena javna diskusija o seksualnosti. Prispevek teksta grozljivke k diskusiji o razvoju odnosov med spoloma se je kazal ravno v naslovih podžanra *slasher*, v katerih so večinoma nastopali najstniki, ki so se vedli odklonsko do konservativnih norm. Pri tem je bila največkrat izpostavljena promiskuitetnost nekaterih likov, predvsem ženskega spola, ki so bili med prvimi žrtvami, kot nekakšen poduk najstniškim gledalcem.

Drugi način, s katerim je grozljivka odločilno vplivala na razvoj filmskega teksta, je bilo pozicioniranje protagonista v žensko vlogo. V nanašanju na omenjeni poduk, ki je v grozljivkah z ultimativno kaznijo kaznoval najstnike, nepodrejene konservativnim normam, so bili deviantni in so seks obravnavali kot igro brez posledic, je pošast temu primerno najpogosteje premagala protagonistka v podobi idealne najstnice – konservativna, verna, posvečena šoli, prijateljem in ohranjanju svoje deviškosti. V tem je grozljivka pokazala izredno naklonjenost republikanskim družinskim vrednotam, saj je po besedah analitikov s takšnimi upodobitvami v filmu kaznovala tista dekleta, ki so bila v nasprotju s tradicionalnimi definicijami device, žene in gospodinje.

Na drugi strani vendarle ni mogoče prezreti izredne naklonjenosti borbi za enakopravnost med spoloma, saj je prav grozljivka zelo neposredno predstavila koncept ženske junakinje, t. i. finalnega dekleta, ki sama, brez pomoči moškega, premaga pošast in se sooči s svojo lastno grozo in strahovi.

4.6.2 Nietzsche: strah pred močjo religije

Razvoj t. i. religiozne grozljivke oziroma grozljivke z religiozno tematiko je jasno vezan na medijsko zelo podprte dogodke v sedemdesetih, ko je religija v

splošnem pomenu besede stopila v ospredje družbenih interesov. Cerkev je namreč prav v sedemdesetih letih začela aktivno delovati proti sektam v obširnem, tako imenovanem protikulturnem gibanju, kot sta ga kasneje leta 1981 definirala ameriška sociologa David G. Bromley in Anson Shupe. In sicer sta gibanje označila za »združenje skupin, ki sprejemajo teorijo sistematičnih in neetičnih metod za prepričevanje drugih v konformnost manipulatorja« (Shupe 1994, 12).

V obravnavah nekaterih psihologov in sociologov se je upodobitev razumevanja kulta vedno bolj nanašala na manipulacijo in t. i. pranje možganov, k čemur so v tistem času močno pripomogla tudi dejanja številnih skupin, ki so se klasificirale za kult in so javno izvajala kriminalna dejanja. Izpostavljenost v medijih in tragičnost dogodkov, ki so bili zrežirani v sklopu kultov, je vzpostavilo v družbi izredno negativen odnos do tovrstnih združenj. Najbolj poznana primera sta množični skupinski samomor kulta Tempelj ljudstva v Jonestownu v Gvajani leta 1978, ko je umrlo 918 ljudi, in družina Mason, kvazikomuna, ki jo je v šestdesetih ustanovil Charles Manson in pod okriljem katere je bila leta 1969 izvršena serija umorov. Zaradi medijske odmevnosti teh primerov je koncept kulta v ameriški kulturi dobil izjemno negativno konotacijo, predvsem s takrat še zelo popularno idejo sposobnosti voditeljev kulta, da popolnoma prevzamejo nadzor nad mislimi svojih podanikov. (Teorije o nadzoru uma v povezavi s kultu so bile kasneje v osemdesetih sicer opuščene in psihologija je v navezavi na kulte začela izpostavljanje povezavo s psihološkimi mehanizmi prepričevanja.)

Moč verskih voditeljev in angažiranost krščanskih vernikov v boju proti kultom sta v popularni kulturi vzpostavila nov diskurz o religiji. Žanr grozljivke je ta družbeni interes vezal na filozofske zapise Friedricha Nietzscheja in v religioznih podobah groze želel predvsem poudariti razmišljanje o kolapsu spiritualnih in religioznih vrednot, obenem pa inkorporirati aktualno tesnobo o popularizaciji ideje pranja možganov in s tem zavednega strahu pred izgubo nadzora nad lastnim umom. Podobe groze religioznih grozljivk sedemdesetih zato večinoma obravnavajo paranormalni pojav demonske obsesije, spiritualnega fenomena, kjer naj bi prisotnost neke entitete prostovoljno ali na silo prevzela um in telo svoje žrtve. V teh upodobitvah se lahko razbere Nietzschejev »dvig zastora in razkrivanje izprijenosti človeka«, kjer človek postane hudobna, pokvarjena žival, ki izgubi instinkte in v dejanjih raje deluje tako, da škoduje tudi sebi. Simbolika podob groze religioznih grozljivk je s tem prevzela družbenokritičen odnos do kultov, a obenem opozorila, da je treba v tem diskurzu stremeti tudi k obravnavi šibkosti posameznika, brezvernega v zelo nietzschejanskem smislu, da ta ne le ne

verjame, temveč verjame le še v nič in je v tej svoji obupanosti vodljiv, nerazumen in podložen, kakršni so večinoma bili tipični člani kultov.

Religiozna grozljivka se v svojih tekstih zato ne obrača v upodabljanje trenj med cerkvijo in moderno družbo, niti ne sakralnega proti profanemu, ampak gre večinoma za uprizarjanje arhetipskega boja med dobrim in zlim znotraj ene osebe. V filmu (Polanski 1968) *Rosemary's Baby* režiserja Romana Polanskega iz leta 1968 je ta boj utelešen v najstniški protagonistki, katere življenje determinira satanistična zarota, njen notranji boj pa je obenem uprizoritev boja za lastno duševno zdravje in racionalni red. V tem boju je sama, dogaja pa se v njenem telesu, kar ponazarja idejo, da si je človek primoran sam v sebi izboriti umsko stabilnost in moč.

Groza je podobno upodobljena tudi v filmu (Friedkin 1973) *The Exorcist* (Izganjalec hudiča), v katerem je religiozna tematika boja med hudičem in bogom predstavljena nazorneje, bolj jasno pa je tudi sporočilo prevzema nadzora nad telesom in umom, saj se hudič naseli v telo mlade deklice in popolnoma prevzame njeno bit, tako da ona več ne obstaja. To se nanaša na poglobitni strah, ki ga je takrat družba imela pred sektami. Napredno pri *Izganjalcu hudiča* je predvsem to, da je bil za tisti čas to izredno nasilen in provokativen film. Mlada deklica je simbol nedolžnosti in čistosti, ko pa se vanjo naseli hudič, zunanja podoba sicer ostane, a ta simbol je porušen in uničen, iz malega bitja vrejo kletvice, bogoskrunstva, opazujemo njen razkroj in avtodestrukcijo, njeno novo sprevrženost in rušenje seksualnih tabujev (spolno izzivanje duhovnika, molestacija lastnega telesa z božjimi simboli). Vse to so zelo kontroverzne podobe in so imele v zahodni kulturi ob izidu filma izredno velik odmev ter so odločilno vplivale na razvoj religiozne grozljivke, ki ima pomembno mesto v žanru še danes.

4.7. Osemdeseta: estetika telesa in strah pred deformacijo

Osemdeseta leta 20. stoletja so bila v razvoju popularne kulture in estetike prelomna, v ospredje je stopil človek kot seksualno bitje, s tem pa je človeško telo dokončno postalo tudi tržna vrednota. Družbeni strahovi so bili zato močno vezani na anatomijo in zdravje, medtem ko se je bila zahodna civilizacija primorana v tem času spopasti še s širitvijo virusa HIV, ki je postal resna težava in ni bil več le problematika marginalnih skupin. Medtem ko smo v prejšnjih stoletjih pregledovali podobe groze, ki so simbolizirale številne zunanje dejavnike, se grozljivka osemdesetih preusmeri v

notranjost človeka. Začne se uprizarjati strah pred nevidnim sovražnikom, simbolizacijo virusov, bakterij in mikrobov, ki nas napadejo od znotraj. S tem se je razvil poseben podžanr grozljivke, ki ga viri zapisujejo kot telesne grozljivke, pri čemer gre za filmske tekste, ki zelo specifično obravnavajo relacijo pošasti do človeškega telesa.

Uvodni naslovi, ki so napovedali ta specifični podžanr, so nastajali že v sedemdesetih. Med njimi izstopa predvsem film (Cronenberg 1975) *Shivers* (Tresavica), v katerem je kot pošast predstavljen spolno prenosljiv parazit, ki v telesu deluje kot afrodiziak in tako gostitelja mami k agresivnemu občevanju in s tem okuževanju drugih. Osnovna značilnost tega virusa je tudi ključni strah gledalca v odnosu do svojega telesa – virus v filmu gostitelja pretvori v iracionalno osebo, zreducirano na libidinalno in nasilno raven. S tem se upodablja tesnoba občutkov ob izgubi nadzora nad svojim telesom, sploh v luči razvoja medicine in boljšega razumevanja bolezni, ob čemer pacient izgubi sposobnost lastnega mišljenja ali nadzor nad telesom. Podoben odnos do človeškega telesa je prikazan tudi v kulturno znanstvenofantastični grozljivki (Scott 1979) *Alien* (Osmi potnik), v katerem telo napade nezemeljski tujek, vsajen v človeško telo, njegov razvoj pa determinira obdobje smrti gostitelja. Tesnoba te ideje je v tem, da tujek prevzame nadzor nad neizogibno smrtjo – s tem izgine dejavnik nepričakovane smrti, gostitelj se sooča s strašljivo idejo, da je njegova smrt ne le neizogibna, temveč časovno že določena in kot obsodba le nekaj trenutkov oddaljena od sedanjosti. Grozljivka osemdesetih je tako poglobljeno razvijala odnos družbe do telesa, do življenja, predvsem do ideje dolgega, zdravega življenja, ki ga je znanost v tem obdobju postavila na prvo mesto, saj je medicina stremela predvsem k podaljševanju življenja, regeneraciji telesa, ohranjanju mladosti in moči. Individualizem kapitalistične družbe je tu začel dobivati sodobno formo, ki je narekovala uspešnejše življenje lepim, močnim, bogatim, egoističnim ljudem, torej nekakšnim protoprimerkom patoloških narcisov.

Pomen vizualnega je v grozljivki osemdesetih soobstajal še z eno telesno grožnjo, s katero se je soočala družba osemdesetih. Porast razširjenosti virusa HIV, ki do danes v mnogih primerih ostaja smrtonosna bolezen, je redefiniral odnos takratne družbe do spolnosti. Ta se je začela obravnavati kot vir nevarnosti, sploh ob prvih primerih okužb, ko so bili mnogi prepričani, da je aids bolezen istospolnih parov in s tem nekakšna kazen za deviantno spolno vedenje. Virus kot neviden sovražnik je v primeru okužbe HIV uničil gostitelja od znotraj in to relacijo je v svojo narativo vključila tudi posebna vrsta takratnih nizkopračunskih grozljivk, ki so jih kategorizirali kot »video grozote«, podobe groze v njih pa so bile osredotočene

predvsem v mejne upodobitve izredno krvavih incidentov, izvršenih v relaciji med spolnostjo in nasiljem.

4.7.1 Transformacija podob za naslavljanje najstniškega občinstva

Korelacija med telesom in spolnostjo je oblikovala pomemben segment tekstov grozljivke osemdesetih, ki so postali ključni format upodobitev groze, namenjen predvsem mlajši publiki – najstnikom in mladim odraslim, ki so se v tem času vedno bolj liberalizirali v odnosu do spolnosti in se obenem odtujili od krščanskega koncepta družinske tradicije. Specifična primera filmov, ki sta naslavljala prav to demografijo gledalcev, sta bila (Cunningham 1980) *Friday the 13th* (Petek 13) in (Craven 1984) *A Nightmare On Elm Street* (Nočna mora v ulici Brestov). Elementarno sta oba naslova v strukturi izvirala iz formata *slasherja*, podžanra grozljivke, ki se je razvil v sedemdesetih in katerega podobe groze so temeljile na krvavih, neposrednih napadih pošasti na večkrat popolnoma nemočne žrtve, pri čemer je bilo morilsko orožje najpogosteje rezilo (nož, mačeta, kosa, sekira), torej izredno primaren, enostaven pripomoček, ki deluje po principu penetracije v telo in s tem simbolizira akt spolnosti. V osemdesetih je ta podžanr postal vodilni tekst v družbenokritičnem odnosu grozljivke, ki je v izredno enostavno oblikovanih tekstih našla medij za komunikacijo z mlajšim občinstvom.

Prvi poglobitveni element omenjenih grozljivk, s katerim se redefinira simbolika in struktura sporočila teksta, sta konfiguraciji pošasti: Freddy Krueger je reinkarnacija nekdanjega morilca otrok, ki je umrl v ognju. V novi podobi ima iznakažen obraz, na roki ima rokavico z dolgimi noži in je pravzaprav produkt sanj, saj zgodba nakazuje, da Freddy svoje žrtve ubija v sanjah, torej ko spijo. Jason iz serije *Petek 13* je produkt tragičnega otroštva, nosi masko, s katero skriva svojo identiteto in se manifestira kot neoseben morilski stroj. Ubija z naključno najdenimi predmeti, deluje kot brezumski avtomaton – čeprav vsi poznajo njegovo ime, nihče ne ve, kdo v resnici je. S takšno konfiguracijo pošasti, teksta obravnavata t. i. »mcdonaldizacijo družbe« (Ritzer 1998), ki naj bi vzgajala zdolgočaseno, cinično mladino brez ciljev in zanimanj, ki išče le instantno gratifikacijo in je razen trenutnega ugodja ne zanima nič drugega.

Tu vstopi drugi ključni element predstavljenih grozljivk – žrtve. Ker so teksti tovrstnih grozljivk namenjeni najstniškemu občinstvu, jih neposredno naslavlja tudi s tem, da ti pošasti morita skorajda izključno med mladimi. Izbira žrtev se zdi naključna, a je v resnici nastavljena z izredno sporočilno vrednostjo. Predstavljeni najstniki

stremijo k potešitvi egoističnih želja, popivajo, se drogirajo, so glasni, vandalistični in ne verjamejo v spolno abstinenco. Žrtve so torej simbolizacija kontrapunkta vrednotam konservativnega dela Amerike in v nasprotju z družinskimi in katoliškimi vrednotami.

Posledično se iz takšne oblike zgodbe ne more razviti arhetipski model grozljivke, v katerem naj bi dobro nadvladalo zlu, saj narativa ne dovoljuje posebljanja niti na strani žrtve niti na strani pošasti. Konflikt je torej zgolj zavoljo konflikta samega in služi le zadovoljitvi gledalčeve potrebe po učinku. Prav zaradi enostavne zgodbe, ki že vnaprej napove sosledje dogodkov (vsi vemo, kdo je morilec, in vsi vemo, kdo so žrtve, zanima nas kreativnost izvedbe), sta lahko oba naslova ponudila številna nadaljevanja, ki so postala temelj moderne grozljivke. »Film iz sebe ustvarja serijo navkljub le trenutkom originalnosti, kar je zasnova postmodernega teksta grozljivke« (Wells 2000, 97).

4.7.2 Komercializacija strahu: združevanje groze in humorja

Grozljivka osemdesetih je poleg resnobnih uprizoritev odnosov družbe do telesa in z razvojem individualizma razvijala še aspekt komične grozljivke. Komična grozljivka je bila odgovor na porast najstniške publike, ki se je začela resno zanimati za žanr grozljivke, a je v tem sicer zelo konservativnem žanru vseeno iskala obliko zabave. Avtorji so zato želeli obravnavo obstoječih strahov prenesti tudi na mlajše gledalce, kar je bilo najlažje izvedljivo v lahkotnejši formi, ki je zgodbo vedno razvijala na meji med grozo in komedijo. Ključni naslovi, npr. (Landis 1981) *An American Werewolf in London* (Ameriški volkodlak v Londonu), (O'Bannon 1985) *The Return of the Living Dead* (Vrnitev živih mrtvecev) in (Malanowski 1981) *Night of Horror* (Grozljiva noč), so sam koncept grozljivke sprejeli zelo lahkotno, liberalno, celo karikirano. Pri tem je najbolj opazno prikazovanje ključnih elementov grozljivke na tako plastičen način, da filmi pravzaprav delujejo kot parodija tradicionalnih podob groze, ki so bile podlaga za nastanek teh filmov. Večina jih je bila namreč predelava starih, že poznanih naslovov, saj so se avtorji grozljivk v osemdesetih močno posluževali uveljavljenih podob in njihovih posodobitev. Razlog za porast predelav je bilo predvsem naraščajoče zanimanje občinstva za filmsko industrijo. Osemdeseta so bila prežeta z razvojem udobja in zabave, začelo se je konceptualizirati pojme, kot so »življenjski slog«, »kakovost bivanja« in »večji kot življenje«, vse sočasno z razvojem industrije zabave, kjer je potrošnik lahko dobil ustrezne eskapizme in motivacijske vizualizacije. V tem se je razvijal tudi odnos potrošnika do dotične industrije in film je postal več kot le hobi,

postal je interes, študija, množična proizvodnja zvezdnikov in trača, izjemno se je povečala vpetost gledalca v sam proces nastajanja filma, s promocijo, distribucijo in refleksijo pa je dosegla vrhunec. Zato so se avtorji grozljivke na prehodu v novo obdobje odločili slediti temu trendu in dostopneje predstaviti že uveljavljene podobe groze iz zgodovine žanra.

4.8 Devetdeseta: podobe pomembnejše od učinka

Devetdeseta leta so bila čas nadaljevanja hitrega razcveta industrije zabave. Razvoj kulturne politike je pomenil nov kritičen pristop do proizvodov popularne kulture in za film je postalo pomembno, kako jih obravnavajo tako filmski kritiki kot družba. Slednja je bila v tem času izpostavljena medijskemu razvoju in internetu, vizualnost je postala pomembnejša od vsebine, industrija zabave je tekmovala v tem, kdo bo predstavil bolj realistične podobe, ki bodo lahko konkurirale z novim obdobjem medijskega realizma.

Devetdeseta leta je namreč v celoti zaznamovalo televizirano/dokumentirano nasilje, ki je bilo v tem obdobju standardna komponenta vizualnih vsebin. Občinstvo je na primer zalivsko vojno, kasneje pa balkansko vojno in njene posledice spremljalo dan za dnem v vizualnih in tiskanih medijih. Podobe groze, nekoč rezervirane za fiktivno narativo, so postale del realnosti, del vsakdana, s tem pa se je povišal prag tolerance povprečnega gledalca, ki je tako postal imun za premalo šokantne podobe, kakršne je dostavljal film. Izvor nasilja v devetdesetih se je preselil kar v civilizirano zahodnjaško družbo, sovražnik ni bil več lociran v neki eksotični, tretjerazredni državi (tudi Sovjetska zveza je razpadla leta 1991, s čimer se je razgradil enoten sovražnik zahodne družbe), ampak se je vzgojil na domačih tleh in je bil funkcionalen člen družbe, dokler ni doživel nenadnega preobrata. Rojstvo nove konfiguracije pošasti so zakrivili izredno nasilni dogodki, med drugim tragedija Waco (spopad policijskih enot s kultom v teksaškem mestu Waco, katerega posledica so bile številne žrtve) leta 1993, sojenje O. J. Simpsonu, bombni napad na stavbo FBI v Oklahomi leta 1995, bombni napad na olimpijski park leta 1996 in strelski napad na srednjo šolo Columbine leta 1999.

Ker je bila zahodna družba nenadoma v tako intenzivnem odnosu z nasiljem, je grozljivka v tem obdobju iskala predvsem načine, kako še vedno pritegniti občinstvo, ki je postajalo vedno bolj apatično v odnosu do podob groze. Žanr se je temu primerno razvil iz družbenokritičnih zgodb v visokoproračunske produkte, ki so bolj kot s

sporočilom vabili predvsem z zvezdniškimi imeni, bogato promocijo in dragimi posebnimi efekti. Ker zgodba ni več imela nosilnega pomena, so se avtorji po zgledu prejšnjega desetletja začeli zatekati k preverjenim podobam, k reciklaži poznanih in uveljavljenih pošasti, ki so bile zdaj predstavljene v novi tehnologiji, prepričljiveje in učinkoviteje. Ključni naslovi tega obdobja so: (Coppola, 1992) *Bram Stoker's Dracula* (Bram Stokerjeva Drakula) z Anthonyjem Hopkinsom, Garyjem Oldmanom in Keanujem Reevesom v glavnih vlogah, (Branagh 1994) *Mary Shelley's Frankenstein* (Frankenstein) z Robertom De Nirom v glavni vlogi, (Jordan 1994) *Interview With the Vampire* (Intervju z vampirjem) s Tomom Cruisom in Bradom Pittom v glavnih vlogah in (Nichols 1994) *Wolf* (Volk) z Jackom Nicholsonom in Michelle Pfeiffer v glavnih vlogah. Pri teh naslovih podobe groze niso imele namena vzbujanja tesnobe pri gledalcu, pomembno je bilo predvsem dostavljanje poznanih mitoloških likov (vampirji, Frankensteinova pošast, volkodlak ...) v novi preobleki. Naslovi so pogosto nastajali kot priredba romana, pri čemer je bilo izpostavljeno tudi to, kako zelo natančno film sledi literarni zgodbi. Pošast zato tu ni toliko projekcija aktualnih strahov, ampak bolj nujni del zgodbe.

4.8.1 Moč senzacionalizma in pojav urbane grozljivke

Grozljivka je v devetdesetih še naprej nagovarjala najstniško občinstvo, kar se je začelo v osemdesetih s pojavom t. i. najstniške grozljivke, ki je vpeljala fenomen *sequelov*, nadaljevanj naslova, ki je s serijo poudaril namen in sporočilnost pošasti. V devetdesetih je tovrstna grozljivka doživela nov vrhunec, predvsem s filmom (Craven 1996) *Scream* (Krik), ki je imitiral ključne elemente grozljivk sedemdesetih, obenem pa se je diskurza o prisotnosti pošasti v naši neposredni bližini (morilec najstnikov je tu namreč eden izmed njih) lotil z zajetno mero ironije, skorajda posmehovanja, saj morilca protagonisti iščejo s sistemom analize grozljivk, pričakujoč, da bo njegov morilski pohod pravzaprav sledil poznani šabloni iz tradicionalnih grozljivk.

Grozljivka je v devetdesetih postala del filmskega mainstreama, zaslužek je postal pomemben del uspešnosti filma in avtorji so iskali različne načine, kako doseči čim širšo publiko. Koncept upodabljanja modernih strahov se je v obliki serij preselil tudi na televizijo, ki je postajala vedno bolj ključen segment prostega časa najstnikov. V tistem času sta dominirali predvsem dve seriji, (Carter 1993) *The X-Files* (Dosjeji X) in (Whedon 1996) *Buffy the Vampire Slayer* (Buffy – Izganjalka vampirjev). Prva je bila namenjena splošni publiko in je razkrivala idejo strahu pred tistim, kar nam ni razkrito,

pred lastno vlado, ki nam po namigih v seriji skriva temačno resnico o človeštvu, veselju, prihodnosti in premoči posameznikov. Druga serija je bila namenjena mlajši publiki in je predstavljala najstniške borce proti vampirjem, ki so se v moderni najstniški kulturi uveljavili kot simbolično izredno večplastna pošast vse do danes. Najstniki so v tem obdobju postajali vedno bolj usmerjeni v lastno podobo, v imidž, lepoto, moč mladosti. Vampirji, poosebljenje večne mladosti, nesmrtnosti, so tako vse do danes ostali zelo močna upodobitev družbenih želja in individualnih tendenc.

Zelo specifičen fenomen žanrske stvaritve v devetdesetih je bil do sedaj neponovljiv filmski projekt (Myrick in Sanchez 1999) *The Blair Witch Project*, film, ki je zelo nazorno izzival gledalca, naj si grozo ustvarja v lastni domišljiji, brez nazorno prikazane pošasti, brez manifestacije aktualnih strahov, le z upodabljanjem primarnih človeških strahov (strah pred temo, strah pred neznanim, strah pred izgubo nadzora). Tako se gledalcu prepušča kreativna svoboda, da si nevidno pošast zamisli po svoje. Pričujoči projekt je obenem stvaritev novega podžanra grozljivke, ki je po formatu bliže sodobnim gledalcem, saj tekst grozljivke s tem, ko ga aplicira v obliki dokumentiranega filma, prevede iz fikcije v realizem.

4.9 Prvo desetletje 21. stoletja: grozljivka v družbi, ki ji vlada strah

Na konfiguracijo podob groze v grozljivki novega tisočletja sta močno vplivali dve izjemno vplivni paradigmi sodobne družbe. Prva govori o integraciji nasilja v vsakdanjik zahodne kulture, destigmatizaciji realizma vojn, umorov in drugih projekcij nasilja do točke, ko družba postane apatična do tovrstnih upodobitev. Grozljivka je bila zaradi nenehnega prikazovanja nasilja v informativnih programih, zaradi analitično dokumentarnih uprizarjanj nasilja in zaradi povečanja produktov zabavne industrije s tovrstno tematiko prisiljena reformirati podobe groze. Druga družbena paradigma pa govori o samem stanju sodobne družbe, ki je zaradi sosledja dogodkov na eni in implikativnih, politično nastavljenih teorij na drugi strani prežeta s strahovi in tesnobami.

Ključni dejavniki v zadnjem desetletju, ki so poglavitno vplivali na oblikovanje teksta grozljivke, so vsekakor večplastni. Vojna proti terorizmu, ki se je začela s tragedijo 9. septembra 2001 v New Yorku, je oživela strahove, s kakršnimi se je zahodna družba že soočala v času hladne vojne: strah pred tujci, strah pred drugačnostjo, razvijanje ideologije 'mi proti njim'. Ker je bila ameriška vojna v Iraku

obsežno konstruirana v tonu verskih razlik, s poudarkom na islamski sveti vojni proti zahodnjaškim heretikom, je postal zelo aktualen tudi strah pred močjo religije, sicer izpostavljen v sedemdesetih. Distinkcija med njimi kot verskimi fanatiki in nami kot racionalnimi agnostiki je utrdila tudi primarni strah pred smrtjo, v tem načelu poudarjen s propagandno teorijo, da se teroristi smrti ne bojijo, da jo sprejemajo kot nagrado za samomorilske akcije in jo vidijo kot prehod v boljši obstoj, medtem ko zahodni kulturi smrt pomeni nekaj neznanega. Grozljivka je te strahove želela uprizoriti na različne načine, bodisi v stilu filmov (Roth 2005) *Hostel* (Krvavi hostel) in (Stockwell 2006) *Turistas* (Turistas), v katerih ameriške turiste na potovanju izven Amerike ugrabijo in mučijo, na koncu pa usmrtijo, kar implicira strah pred tujci, kaotičnost nerazvitih dežel, kjer so tovrstna dejanja domnevno pogosta, nekaznovana in zato resna grožnja nič hudega slutečim ameriškim popotnikom. Ni presenetljivo, da je po prikazu filma *Krvavi hostel* močno upadlo število turističnih odhodov iz Amerike na Slovaško, kjer naj bi se filmska zgodba odvila.

Zaradi izredno poudarjenega verskega tona ameriške vojne v Iraku in Afganistanu, so se začeli pojavljati tudi teksti grozljivke z reinterpretacijami strahu pred močjo religije in verovanj, največkrat osnovani na predelavah obstoječih upodobitev iz sedemdesetih let. Tudi moderne grozljivke z religiozno tematiko so ohranile arhetipski boj dobrega proti zlu, slednji pa je bil največkrat predstavljen v podobi hudiča. Med vplivnejšimi naslovi so (Wainwright 2001) *Stigmata* (Stigmata), (Harlin 2004) *Exorcist: The Beginning* (Izganjalec hudiča: Na začetku), (Moore 2006) *The Omen 666* (Omen 666) in (Stewart 2010) *Legion* (Legija).

Poleg tega je sodobna civilizacija utrpela tudi nekaj bolj ali manj razširjenih epidemij človeku nevarnih bakterij in virusov. Ptičja in prašičja gripa sta ohromili normalno obratovanje družbe in lahko govorimo o ponovnem pojavu splošnega strahu pred močjo narave in strahu pred nevidnim. Virusi in bakterije, proti katerim je malo ali nič ustreznih zdravil, so bili ključni element v obnovitvi darvinističnih razmišljanj in grozljivk, v katerih podobe groze prikazujejo premoč narave nad človekom. Ključna filma s tovrstno implementacijo groze sta (Shyamalan 2008) *The Happening* (Dogodek), v katerem človeštvo napade celotna narava in jih z mikrosporami prisili, da ubijajo sami sebe, ter (Reeves 2008) *Cloverfield* (Cloverfield), v katerem pošast neznanega izvora v eni noči popolnoma uniči New York, zibelko moderne civilizacije.

Močno poudarjena ideologija moderne družbe temelji na paradigmi individualizma, razbijanju socialne kohezije z idejo lastnega preživetja, samostojnosti,

neodvisnosti. Razvoj psihoanalitične forme patološkega narcisa, ki je bil iz borderline subjekta prekategoriziran stran od nevroze ali psihoze in s tem nekako povzdignjen v funkcionalni družbeni subjekt, se je prav s sebi lastnim funkcioniranjem znotraj družbe (odtujevanje od ljudi, iskanje samopotrditve, cilj opravičuje sredstva, sam proti vsem) sčasoma razvil v zelo pogost pojav v zahodni družbi. Žanr grozljivke je takšnega posameznika že konfiguriral v pošast v literarnem in filmskem delu (Harron 1994) *American Psycho* (Ameriški psiho), v zadnjem desetletju pa je tekst grozljivke, v katerem sta individualizem in odmikanje od skupnosti kritizirana s podobami groze, razvil še nove podobe. V filmski sagi (Wan 2004) *Saw* (Žaga) je ideja samozadostnega posameznika postavljena v sadističen eksperiment, ki ga vodi psihopatski genij, v njem pa sodelujejo ugrabljeni ljudje, ki se morajo z bolečimi in največkrat smrtonosnimi preizkusi soočiti z lastnimi grehi in družbeno deviantnimi dejanji iz preteklosti (prodaja drog, laganje, varanje, umor, izkoriščanje). Psihopatski morilec, ki vodi to igro, je v tem tekstu humaniziran, njegov cilj očiščenja deviantnih ljudi in učenja sodelovanja za lastno preživetje se zdi smiseln, metode za doseg cilja pa so tiste, ki iz njega delajo pošast. Gledalec je potem tisti, ki mora pri sebi razčleniti, čigava dejanja so nedopustna (tistega, ki je kradel, lagal, varal, ali tistega, ki ga za to krvavo kaznuje) in ideologijo pošasti opredeliti za zlobno ali plemenito.

4.9.1 Yurei: predstavitev nove pošasti

Kulturna ustvarjalnost v zadnjih letih je začela intenzivno črpati vplive z vzhoda. Japonska in korejska filmska industrija sta za zahodnjaško grozljivko postali vsaj tako ključen vir novih motivov, kot sta manga in anime postala ključna za animirano in stripovsko industrijo zahodne kulture. Grozljivke, ki so jih zavoľjo izvora poimenovali 'J-horror' in 'K-horror' (japonska grozljivka, korejska grozljivka), so bile namreč s svojimi podobami groze smiselne za prevod v individualistično kulturo zahoda, ki jim japonska ustvarjalnost ni bila tuja. Uvoz japonskih podob preko video iger (Final Fantasy, Resident Evil), igrač za otroke (Pokemon, Hello Kitty) in stripov, do nenazadnje tudi vplivov v arhitekturi in modi, so odprli pot za prenos filmskih zgodb in s tem japonske grozljivke v ameriško filmsko industrijo. Te so osnovane na močnejši interakciji protagonista z grozo, ki jo doživlja, kolektivna groza je redka, večkrat je le posameznik soočen s pošastjo in mora sam poiskati pot do obrazložitve in rešitve problema.

Predelave japonskih grozljivk za ameriški trg so žanru dodale nov podtekst predvsem zaradi poudarka na psihološki grozi, brez zanašanja na tehnološko dovršene posebne efekte ali pretirane prikaze nasilja. Vir teh podob groze izhaja iz japonskih legend in religijskih zgodb, vodilna oblika pošasti v teh grozljivkah pa je duh yurei. Yurei izhaja iz prvih japonskih strašljivih pripovedk v obdobjih edo in meiji in je zelo specifična pošast z izredno konservativnimi komponentami, ki tudi po predelavi največkrat ne odstopajo od originala.

- Yurei so po navadi ženskega spola, velikokrat so tudi otroci. Moški yurei sicer obstajajo, a so zelo redki.
- Yurei so oblečeni v bele halje, tradicionalno oblačilo umrlih na Japonskem.
- Yurei imajo vranje črne lase, po navadi dolge in goste. Ta tip pričeske izhaja iz japonskega gledališča Kabuki.

V japonski kulturi se yurei močno navezujejo tudi na podobo poznane fetiša šolarke. »Fetišni lik najstniške šolarke v japonski kulturi je pogost pojav v moderni japonski grozljivki. Gre za pop idolizacijo, ki je vrhunec doživela v osemdesetih in devetdesetih s kultom Lolite. Podoba šolarke je vseprisotna tudi v japonski pornografiji, animejih in mangi« (Balmain 2008, 122).

Prva opaznejša predelava japonskega duha yurei v hollywoodsko grozljivko je bila v filmu (Verbinski 2002) *The Ring* (Krog), kasneje so se pojavile še številne druge upodobitve in reinterpretacije, na primer v filmu (Shimizu 2004) *The Grudge* (Zamera), (Salles 2005) *Dark Water* (Temna voda) in (Ochiai 2008) *Shutter*. Zanimivost teh filmov je v dokaj minimalni predelavi samih podob za zahodnjaški trg. Pošast ostaja ista, njena vloga se ne spreminja, se pa spreminjajo protagonisti, ki so večinoma ameriški belci. S tem se izpostavi žrtev teh duhov kot najbolj povprečen posameznik zahodne družbe, s čimer poudarek ostane na pošasti in njeni reprezentaciji. Yurei so vedno manifestacija nerešenih težav v življenju, ostajajo v naši dimenziji, ker se jim je zgodila krivica in jo želijo maščevati. Tekst japonskih grozljivk je s svojimi podobami groze izredno blizu zahodnjaškemu trendu zanimanja za duhove, ki se množično širi po Ameriki in Evropi. Vprašanje smrti je namreč izredno primaren in v naši kulturi še vedno zelo prisoten strah, saj smrt dojemamo kot edini izenačevalec in obenem edino nerešeno vprašanje našega obstoja. Teksti japonskih grozljivk so s pošastjo yurei zato še ena oblika teksta, ki zahodnemu gledalcu omogoča soočanje z relativnostjo posmrtnega

obstoja. Ker je ta upodobitev za modernega gledalca nova, sveža, še neanalizirana, je bil odziv na predelave japonskih grozljivk, sploh prvih, izredno pozitiven.

Še ena zelo opazna razlika obstaja med ameriško in japonsko produkcijo grozljivih filmov, ki močno odraža tudi kulturni odnos do podobe pošasti in njene funkcije v zgodbi. Če je v klasični grozljivki hollywoodske produkcije skorajda nujno, da je pošast premagana in je s tem gledalcu zagotovljena katarza, ob tem pa razrešitev konflikta in vzpostavitev družbenega reda, pri japonski grozljivki pošast največkrat obstane in ni uničena. Razlog je na eni strani tako v tem, da yurei predstavlja za japonsko kulturo zelo verjetno obstoječo entiteto, kot tudi v tem, da imajo Japonci popolnoma drugačen pogled na koncepte življenja in smrti. »V Ameriki in Evropi govorimo o uničenju zlobnih duhov. Japonska grozljivka pa se ponavadi konča z namigom, da duh preživi in obstoji. To je zato, ker Japonci duhov ne sklepajo kot sovražnikov, temveč verjamejo, da z njimi soobstajajo v svetu, kjer živimo« (Suzuki v Balmain 2005, ix).

5 VLOGA OBČINSTVA

Radijska postaja BBC je opravila obsežno raziskavo poznavanja kulturne zgodovine žanra grozljivke in pri tem je bila na podlagi danih odgovorov pri analizi podob groze prikazana nujnost upoštevanja dejavnika občinstva. Starost gledalca pri tem nedvomno igra ključno vlogo, sploh ko gre za razumevanje teksta grozljivke in dojetanja strašnega v relaciji z doživetim. Branje in interpretiranje grozljivk je funkcija občinstva, z njo pa je bilo ugotovljeno, da mlajši gledalci podobe groze interpretirajo v lastni namenskosti, torej tako, da pomembnost narative iščejo v sebi. Mlajša publika interpretira tekst grozljivke tako, da dogajanje prenese nase in na to, kako bi to vplivalo nanjo. Starejša publika pa tekste grozljivke interpretira v veliko bolj socialnem kontekstu, primerja jih z družbenimi fenomeni in jih razlaga kot nekaj, kar bi se vezalo na celotno skupnost.

Ni torej presenetljivo, da je mlajša publika, stara do 25 let, med priljubljene grozljivke uvrstila predvsem filme, ki so spektakularni, z veliko nasilne akcije, z veliko krvavih in grozečih prizorov. Izjemen pomen je namenila tudi relaciji med humorjem in grozljivimi efekti, saj je zanje ena izmed pomembnejših vrednot grozljivke, praktično tako kot vsakega filma, predvsem zabava. V filmskem tekstu išče stimulacijo za domišljijo in inovativne prikaze že videnega (v žanru, ki je sicer konservativen in morda predvidljiv), temu primerno pa ti mladi jasno ločijo med efektivnimi in neefektivnimi podobami groze. Med slednje so največkrat uvrščene neprepričljive, preveč komične pošasti. Mlajša publika za kakovostnejše grozljivke šteje npr. film (Friedkin 1973) *The Exorcist* (Izganjalec hudiča) in (Spielberg 1993) *Jurassic Park* (Jurski park); slednji je dejansko mejni primer tega žanra, čeprav nekateri analitiki dopuščajo uvrstitev med grozljivke zaradi dovolj intenzivnih odzivov.

Starejša publika ima veliko bolj razdelan vpogled v narativo žanra grozljivke. Grozljivka zaradi svoje forme ostaja zvesta tradiciji in zavoljo tega starejše občinstvo vedno zelo kritično obravnava tekste, v katerih se zazna predvidljivost in neresnost. Komičnost nasploh se pri občinstvu, starem od 25 do 40 let, omenja kot neprimeren element žanra in je po njihovem mnenju bolj namenjen mlajši publiki in potrebam marketinga. Omenja se filme, ki imajo smisel, namembnost, ženske predstavnice iz bolj odraslega občinstva pa poudarjajo predvsem ženske protagonistke, ki se upirajo tradicionalni vlogi žrtve, preživijo pošast in jo celo uničijo. Med ključnimi filmi, ki so jih navedli predstavniki te skupine, sta (Barker 1987) *Hellraiser* kot prikaz učinkovite

pošasti in (Demme 1991) *The Silence of the Lambs* (Ko jagenjčki obmolknejo), ker je kot psihološka grozljivka veliko bolj kompleksen in za mnoge analitike celo multižanrski filmski tekst.

Občinstvo pri grozljivki vedno privlači testiranje trenja med imaginarnim in realnim, ker jih primarni strahovi vračajo v otroštvo, namišljeni konstrukti pa testirajo meje obstoječih pravil poznanega in objektivnega sveta. Izzivanje družbenih normativov zato ne deluje v vseh obdobjih enako, prav tako kot ne deluje enako na vsako sfero publike.

Starejši se zato raje zatekajo k psihološkim grozljivkam, ki razumevanje pošasti in sorodnih podob groze prepuščajo gledalčevi domišljiji, s tem pa so tovrstne grozljivke bolj šokantne in moteče. Starejša publika, stara od 40 do 55 let, med učinkovite grozljivke uvršča Hitchcockov *Psiho*, saj se mnogi celo spominjajo učinka, ki ga je film imel v času, ko je bil prvič prikazan javnosti: ljudje so bili resnično v strahu za lastno varnost, nekateri so celo omedleli, mnogim je postalo slabo. Efekti, ki jih danes praktično ne zasledimo med moderno publiko, saj je ločnica med namišljenim in resnico zaradi izobrazbe in pričakovanj veliko širša.

Mlajša publika bolj kot na psihološki stavi na fizični efekt, to je tisti učinek, ko film le za sekundo prestraši tako, da se gledalec fizično zdrzne. Tovrstnih efektov je v modernih visokoproračunskih grozljivkah kot tudi v predelavah japonskih grozljivk veliko, s tem pa razmik med psihološko in vizualno grozljivko postaja vedno bolj opazen, kar posredno ločuje tudi novejša teksta, ki so bolj obremenjeni z ugajanjem občinstvu kot pa predstavljanju zgovornih podob groze.

6 UGOTOVITVE

V svoji zasnovi je tekst grozljivke usmerjen v spreminjanje parametrov dobrega in zla, vedno glede na historične in družbene spremenljivke. Raziskuje ločnico med materialnim in domišljjskim, ko dejanske strahove in tesnobe posameznika in družbe manifestira v obliki nepredstavljive pošasti. Grozljivka je potemtakem zrcalo družbe v času. Odseva dogodke, ideologije, prepričanja in dejavnike, ki so v danem obdobju najpomembnejši za gledalca. V letih po prvi svetovni vojni je grozljivka izražala kaos povojnega obdobja in kritizirala totalitaristične režime s sprevrženimi, nenadzorovanimi pošastmi, ki v lakoti po lastni prevladi sejejo smrt. Ob porasti znanosti in industrijskega razvoja v tridesetih letih je grozljivka preusmerila svoje podobe groze v razmišljanja o negativnih učinkih tovrstnih sprememb. Škodljiva znanost, znanstveniki kot bogovi, ki se igrajo z zakoni narave, in samo zaničevanje narave so rodili Frankensteina, vampirje in Drakulo, pošasti, ki ponazarjajo izgubo človeškega, ko znanost in neustavljivo slo o raziskovanju postaneta mediatorja kaosa.

Grozljivka pa ni vedno zgolj le interpretirala strahov družbe, z novejšimi teksti in podobami je gledalcu omogočila, da s sugestijo na pošast in narativo sam projicira svoje lastne strahove. Pošast je prešla konfiguraciono metamorfozo in ponudila platformo, ki gledalcu omogoča soočanje z najnovejšimi strahovi. Čas po drugi svetovni vojni je moderni zahodni družbi omogočil soočanje z različnimi dilemami: hladna vojna, komunizem proti kapitalizmu, družinske vrednote, skrb za naravo. Civilizacija je imela nešteto skrbi in grozljivka je vestno raziskovala vse mejnike normalnega in tistega, kar je družba imela za status quo.

Da je tekst grozljivke resnično imel izjemno družbenokritično vrednost, potrjujejo teksti, ki so pošast repositionirali iz fantazijskega ali tujega sveta (nekaj, kar je prišlo od daleč, ali nekaj, kar je nemogoče, neverjetno) v nam poznani okoliš. Verjetno največja kritika družbenega reda in sistema vrednot demokratične Amerike v šestdesetih je bilo sporočilo grozljivke, da pošasti lahko nastajajo na domačih tleh. S tem je grozljivka neposredno kritizirala sociokulturni trenutek zahodne družbe, ko je ta bivala v prepričanju, da je največji sovražnik – in s tem največja pošast – tujec. Grozljivka je pokazala, da njeno sicer nihilistično bistvo omogoča tudi izjemno refleksijo družbenih procesov, preko katerih občinstvo nagovarja o stvareh, do katerih nikoli ne smemo biti ravnodušni ali jih sprejemati za samoumevne.

Za moderno grozljivko je zdaj izredno težaven čas. Mediji so nasičeni z nasiljem in podobe groze v tekstih grozljivke poskušajo najti učinkovito simboliko strahu, ki ji bo uspelo vzpostaviti pravičen odnos do gledalca. Na drugi strani je gledalec danes že popolnoma informiran o postopkih nastajanja filmov, je bolje izobražen in sam kritično definira družbeni sistem in procese, ki se odvijajo okoli njega. Od grozljivk pričakuje ekstremne emocionalne dražljaje, saj ga manj kot to več ne navduši. Žanr išče ustrezno pot do teh ekstremov: grozljivka se razvija na dveh vzporednicah, od katerih prva vodi do izjemno prepričljivih, krvavih, šokantnih prizorov, druga pa razvija odnos do gledalca s teksti, ki obravnavajo izredno osebne fobije in travme. Družbeni strahovi, s katerimi je zahodna civilizacija danes naravnost prežeta, so se nekoliko umaknili, da lahko grozljivka naslavlja gledalca v njegovih najbolj temačnih nočnih morah. Gledalca na primer izziva z vprašanjem, koliko bolečine bi lahko prenesel za lastno preživetje, koliko moralnih načel bi prekršil, koliko zlobe je v nas in kateri dejavniki bi sprožili, da bi se ta zloba manifestirala. V individualnem svetu je grozljivka prešla v zelo osebne podobe groze, s tem pa odprla izjemne priložnosti za prihodnost tega žanra, ki nas ne glede na čas, ideologijo in razvojno stopnjo zvesto spominja, kako univerzalen je človeški strah.

7 ZAKLJUČEK

Grozljivka raste z družbo tako, kot družba raste z grozljivko. Je vpogled v odnos modernega človeka do odklonskih pojavov naše civilizacije in našega celotnega sveta. S tem pa se razkriva, kako se odnos družbe do podob groze spreminja, kako občinstvo nanje postaja imuno, jih ponotranja in se jih nauči razumeti. »Z našimi strahovi se lahko soočamo le v sanjah in žanr grozljivke nam daje besednjak, s katerim lahko naš razum soočamo s strahovi in si tako izoblikujemo zdrav pogled na svet. Razumeti strah je del nas, zato moramo strah sprejeti« (Barker v Wells 2001, 108).

Prav zato bi lahko rekli, da je v sodobnem svetu, ko nas individualizem razhaja na večini življenjskih poti, grozljivka ena izmed tistih redkih izraznosti, kjer se obravnava nekaj, kar nam je skupno vsem – primarne strahove, družbene strahove, fobije, naše šibke točke, našo temno stran. Grozljivka napada in podira navidezni red, v katerega verjamemo, ustvarja kaos in nas izziva, da razmišljamo preko meja naučenih prepričanj. Žanr, ki absorbira ideologije, religiozna prepričanja, mističnost, vso človeško izprijenost in obenem vse, kar je v nas še dobrega.

»Civilizacija je umetnost odmikanja pogleda, grozljivka pa se zavestno odloča strmeti v temo prav zato, da nas opozori, da so pošasti vedno z nami in zelo blizu« (Diski 1992, 35). Zato bo grozljivka tam na meji filmske umetnosti, pod mikroskopom filmskih kritikov na eni in psihoanalitikov na drugi strani, ostala tisti umetniški tekst, ki bo realistično, odraslo mišljenje stresel z nečim najbolj naravnim, čustvenim in predvsem človeškim.

8 LITERATURA

- Arnold, Jack. 1957/1992. *The Incredible Shrinking Man*. VHS. Universal City: Universal Studios.
- --- 1955/1994. *Tarantula*. VHS. Universal City: Universal Studios.
- Ballhausen, Thomas. 2005. *Die Filmzensur in der Osterreichischen Presse Bis 1938: Eine Auswahl Historischer Quellentexte*. Dunaj: Turia+Kant.
- Balmain, Colette. 2008. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Barker, Clive. 1987/2000. *Hellraiser*. DVD. Los Angeles: Starz/Anchor Bay.
- Beaver, Frank E. 1983. *On Film: A History of the Motion Picture*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Botting, Fred. 1995. *Gothic (The New Critical Idiom)*. London: Routledge.
- Bourke, Joanna. 2005. *Fear: A Cultural History*. London: Virago Press Ltd.
- Branagh, Kenneth. 1994/1998. *Mary Shelley's Frankenstein*. DVD. Culver City: Sony Pictures.
- Browning, Tod. 1931/1992. *Dracula*. VHS. Universal City: Universal Studios.
- Campbell, Joseph. 1988. *The Power of Myth*. New York: Doubleday.
- Carpenter, John. 1978/2007. *Halloween*. DVD. Los Angeles: Starz/Anchor Bay.
- Carroll, Noel. 1990. *The Philosophy of Horror*. London: Routledge.
- Carter, Chris. 1998/2005. *The X-Files: Fight the Future*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Collins, Jim, Hilary Radner in Ava Preacher Collins. 1992. *Film Theory Goes to the Movies*. Los Angeles: The American Film Institute.
- *College and University Level Research Papers and Essays*. Dostopno prek: www.freeonlineresearchpapers.com (12. maj 2011).
- Cook, Pam. 2007. *Knjiga o filmu*. Ljubljana: Umco.
- Cooper, Merian C. 1933/2005. *King Kong*. DVD. Atlanta: Turner Home Ent.
- Coppola, Francis F. 1992/1997. *Bram Stoker's Dracula*. DVD. Culver City: Sony Pictures.
- Craven, Wes. 1996/1998. *Scream*. DVD. Los Angeles: Dimension.
- --- 1984/2001. *A Nightmare on Elm Street*. Burbank: New Line Home Video.
- Creed, Barbara. 1993. *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London: Routledge.

- Cronenberg, David. 1975/1998. *Shivers*. DVD. Chatsworth: Image Entertainment.
- --- 1979/2003. *The Brood*. DVD. Los Angeles: MGM.
- Cunningham, Sean S. 1980/1999. *Friday The 13th*. DVD. Hollywood: Paramount.
- Demme, Jonathan. 1991/2004. *The Silence of the Lambs*. DVD. Los Angeles: MGM.
- *Deutsches Filminstitut - DIF*. Dostopno prek: www.deutsches-filminstitut.de (6. maj 2011).
- Dobžanski, Teodosijus. 1982. *Evolucija čovečanstva*. Beograd: Nolit.
- Douglas, Gordon. 1954/2002. *Them!* DVD. Burbank: Warner Video.
- Diski, Jenny. 1992. A Horrified Lidless Stare. *Sight & Sound* II (6): 35.
- Fowler, Gene Jr. 1958/1998. *I Married A Monster From Outer Space*. VHS. Hollywood: Paramount.
- Friedkin, William. 1973/2000. *The Exorcist*. DVD. Burbank: Warner Video.
- *Kolosej*. Dostopno prek: www.kolosej.si (10. maj 2011).
- Gordon, Robert. 1955/1996. *It Came From Beneath the Sea*. VHS. Culver City: Sony Pictures.
- Harlin, Renny. 2004/2005. *Exorcist: The Beginning*. DVD. Burbank: Warner Video.
- Harron, Mary. 2000/2003. *American Psycho*. DVD. Santa Monica: Lions Gate.
- Heller, Terry. 1987. *The Delights of Terror: An Aesthetic of the Tale of Terror*. Chicago: University of Illinois Press.
- Hillyer, Lambert. 1936/1997. *Dracula's Daughter*. Universal City: Universal Studios.
- Hitchcock, Alfred. 1963/2003. *The Birds*. DVD. Universal City: Universal Studios.
- --- 1960/2009. *Psycho*. DVD. Universal City: Universal Studios.
- Hogan, David. 1986. *Dark Romance: Sex and Death in the Horror Film*. London: McFarland.
- Honda, Ishiro. 1954/2009. *Gojira*. DVD. London: Classic Media.
- Hooper, Tobe. 1974/2003. *Texas Chainsaw Massacre*. DVD. Long Beach: Geneon Entertainment.

- *Internet Movie Database – IMDb*. Dostopno prek : www.imdb.com (9. maj 2011).
- Jordan, Neil. 1994/2000. *Interview With A Vampire*. DVD. Burbank: Warner Video.
- Juran, Nathan. 1958/1997. *Attack of the 50 ft. Woman*. VHS. Burbank: Warner Video.
- Landis, John. 1981/2005. *An American Werewolf in London*. DVD. Universal City: Universal Studios.
- Malanowski, Tony. 1981/1978. *Night of Horror*. VHS. Wheaton: Genesis.
- Moore, John. 2006. *The Omen*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Murnau, F.W. 1922/2001. *Nosferatu*. DVD. Chatsworth: Image Entertainment.
- Myrick in Sanchez. 1999. *The Blair Witch Project*. DVD. Santa Monica: Lions Gate.
- Neale, Stephen. 1980. *Genre*. London: British Film Institute.
- Nichols, Mike. 1994/1997. *Wolf*. DVD. Culver City: Sony Pictures.
- O'Bannon, Dan. 1985/2002. *The Return of the Living Dead*. DVD. Los Angeles: MGM.
- Ochiai, Masayuki. 2008. *Shutter*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Ott, Brian L. in Robert L. Mack. 2010. *Critical Media Studies: An Introduction*. London: Wiley-Blackwell Publishing.
- Polanski, Roman. 1968/2000. *Rosemary's Baby*. DVD. Hollywood: Paramount.
- Reeves, Matt. 2008. *Cloverfield*. DVD. Hollywood: Paramount.
- Rebello, Stephen. 1990. *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*. New York: Dembner.
- Robson, Mark. 1945/1991. *Isle of the Dead*. VHS. Burbank: Warner Video.
- --- 1943/2002. *The Seventh Victim*. VHS. Burbank: Warner Video.
- Romero, George A. 1968/1998. *Night of the Living Dead*. DVD. Culver City: Sony Pictures.
- --- 1985/1998. *Day of the Dead*. DVD. Los Angeles: Starz/Anchor Bay.
- --- 1978/2004. *Dawn of the Dead*. DVD. Los Angeles: Starz/Anchor Bay.
- Rorty, Amélie. 1992. *Essays on Aristotle's Poetics*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Roth, Eli. 2005/2007. *Hostel*. DVD. Santa Monica: Lions Gate.

- Salles, Walter. 2005. *Dark Water*. DVD. Burbank: Buena Vista Home Entertainment.
- Schneider, Steven Jay. 2004. *Horror Film and the Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmare*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Scott, Ridley. 1979/2004. *Alien*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Shupe, Anson D., David G. Bromley in Donna L. Oliver. 1994. *The Anti-Cult Movement in America: A Bibliography and Historical Survey*. New York: Garland Press.
- Siegel, Don. 1978/1998. *Invasion of the Body Snatchers*. DVD. Hollywood: Republic Pictures.
- Sierz, Aleks. 2001. *In-yer-face Theatre: British Drama Today*. London: Faber and Faber.
- *Senses of Cinema*. Dostopno prek: www.sensesofcinema.com (13. maj 2011).
- Shimizu, Takashi. 2004/2005. *The Grudge*. DVD. Culver City: Sony Pictures.
- Shyamalan, M. Night. 2008. *The Happening*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Spielberg, Steven. 1993/2000. *Jurrasic Park*. DVD. Universal City: Universal Studios.
- Stewart, Scott Charles. 2009/2010. *Legion*. DVD. Culver City: Sony Pictures.
- Stockwell, John. 2006/2007. *Turistas*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Tourneur, Jacques. 1943/1991. *I Walked With a Zombie*. VHS. Burbank: Warner Video.
- --- 1942/1995. *Cat people*. VHS. Burbank: Warner Video.
- Truffaut, Francois. 1986. *Hitchcock by Truffaut: The Definitive Study*. London: Paladin.
- Verbinski, Gore. 2002/2003. *The Ring*. DVD. Universal City: Dreamworks Video.
- Wan, James. 2004/2005. *Saw*. DVD. Santa Monica: Lions Gate.
- Wainwright, Rupert. 1999/2000. *Stigmata*. DVD. Los Angeles: MGM.
- Wells, Paul. 2001. *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch (Short Cuts)*. Brighton: Wallflower Press.
- Whale, James. 1931/1992. *Frankenstein*. VHS. Universal City: Universal Studios.

- Whendon, Joss. 1997/2010. *Buffy the Vampire Slayer – The Complete Series*. DVD. Los Angeles: 20th Century Fox.
- Wiene, Robert. 1920/1997. *The Cabinet of Dr. Caligari (Special Collector's Edition)*. DVD. Chatsworth: Image Entertainment.
- *Wikipedia*. Dostopno prek: www.wikipedia.org (11. maj 2011).
- Wood, Robin. 1979. *The American Nightmare: Essays on the Horror Film*. Toronto: Festival of Festivals
- --- 1986. *Hollywood: From Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press.