

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tamara Banko

Hibridizacija vampirskih filmov: žanrska kritika Somrak sage

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Tamara Banko

Mentor: doc. dr. Dejan Jontes

Hibridizacija vampirskih filmov: žanrska kritika Somrak sage

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

Hibridizacija vampirskih filmov: žanrska kritika Somrak Sage

Žanr je ena izmed glavnih kategorij, v katere razvrščamo medijske vsebine. Največjo vlogo ima v filmski produkciji, kjer služi lažjemu razumevanju, zmanjševanju tveganja in omejevanju stroškov produkcije. Včasih so bili ti bolj jasno določeni, danes pa predvsem zaradi potreb trga prihaja do mešanja žanrov, kar ustvarja hibridne oblike. Do hibridizacije prihaja tudi v žanru grozljivk in vampirskih filmov, ki jih obravnavam v svojem diplomskem delu. Glavni namen klasičnih vampirskih grozljivk je bil prestrašiti gledalce, danes pa je v ospredju zgodba. Na primeru *Somrak sage* pokažem, da se je lik vampirja v literaturi in filmu skozi leta radikalno spremenil in da modernih vampirskih filmov ne moremo z gotovostjo umestiti v žanr grozljivk, saj imajo primesi drugih žanrov, v primeru *Somrak sage* najstniške romance in trilerja.

Ključne besede: žanr, hibridizacija, grozljivka, vampir, *Somrak saga*.

Hybridisation of vampire films: genre critique of The Twilight Saga

Genre is one of the main categories used to classify media content. Its principal role is in film production where they are used as means of easier understanding, risk reduction and limitation of production cost. Genres used to be more clear-cut, but today, mostly due to the demands of the market, genres can often mix, resulting in hybrid forms. The horror genre and vampire films, which are the subject of my thesis, are also subject to hybridisation. The main purpose of classic vampire horror movies was to scare the viewers, but these days, the story is at the forefront. With the example of The Twilight Saga I show that the vampire character has undergone radical changes over the years and that we cannot claim with certainty that modern vampire films are a part of the horror genre, since they have additions of other genres, in the case of The Twilight Saga teenage romance and thriller.

Key words: genre, hybridisation, horror film, vampire, *The Twilight Saga*.

KAZALO

1	UVOD	5
2	ŽANRSKA KRITIKA	6
2.1	DEFINICIJA ŽANRA	6
2.2	ZGODOVINA ŽANRSKE KRITIKE	11
2.3	RAZLIČNI PRISTOPI K ŽANRSKI ANALIZI	12
2.4	HIBRIDIZACIJA ŽANROV	13
3	GROZA V OBLIKI VAMPIRJA.....	15
3.1	ŽANR GROZLJIVKE	15
3.2	LIK VAMPIRJA V LITERATURI IN FILMU	20
4	ANALIZA SOMRAK SAGE	24
4.1	OD KNJIGE DO FILMA	24
4.2	ŽANRSKA ANALIZA SOMRAK SAGE.....	26
5	ZAKLJUČEK	33
6	LITERATURA.....	34

1 UVOD

Ljudje smo bitja, ki želijo imeti stvari organizirane, jasne. Ker so medijske vsebine del življenja praktično vsakega posameznika, ni čudno, da tudi te delimo na kategorije. Teh je veliko in so zelo različne, brez dvoma pa je ena izmed najpomembnejših kategorij, v katere razvrščamo medijske vsebine, žanr. Ta služi tako lažjemu razumevanju kot zmanjševanju stroškov produkcije. Zaradi razvrščanja v žanre namreč gledalci oziroma poslušalci že pred ogledom oziroma poslušanjem vemo, kaj bomo dobili. Seveda morajo biti vsebine, ki spadajo v določen žanr, med seboj dovolj različne, da se nam zdijo zanimive, po drugi strani pa ne smejo preveč odstopati od uveljavljenih vzorcev. Žanrske kategorije sicer niso točno določene, preučevanja pa se kritiki in raziskovalci lotevajo z različnimi pristopi.

V preteklosti so bili žanri zelo jasno določeni, naši stari starši na primer med seboj nikakor ne bi zamešali komedije in grozljivke, v zadnjih desetletjih pa je zaradi različnih faktorjev, med katerimi so seveda najpomembnejši ekonomski, prišlo do mešanja na prvi pogled nezdružljivih žanrov. Ta pojav imenujemo hibridizacija, do njega pa prihaja v praktično vseh žanrih. V svoji diplomski nalogi se bom osredotočila na grozljivke, natančneje na vampirske filme. Ti so se od začetka filmske produkcije do danes radikalno spremenili. Včasih so bili vampirji vir groze, predvsem v zadnjih letih pa so postali predmet poželenja in najstniški idoli. To najbolje prikazujejo štirje filmi *Somrak sage*, ki z grozljivkami razen vampirjev in volkodlakov vsaj na prvi pogled nimajo veliko skupnega. V kateri žanr oziroma hibrid žanrov pa potem spadajo? To je vprašanje na katerega bom poskušala odgovoriti v svoji diplomski nalogi.

Začela bom z definicijo žanra in opredelitvijo žanrske kritike, kjer si bom podrobno pogledala tudi fenomen hibridizacije. Nato se bom osredotočila na žanr grozljivk; tega bom definirala, identificirala podžanre, opisala njegovo zgodovino ter njegovo mesto v akademskem svetu. Zatem se bom obrnila k liku vampirja in navedla, kako se je ta skozi leta v literaturi in filmu spremenil. Na koncu pa se bom osredotočila na knjige in filme *Somrak sage* in s pomočjo primerjave s štirimi drugimi vampirskimi filmi do sedaj izdane filme sage žanrsko umestila.

2 ŽANRSKA KRITIKA

Žanrska kritika je veja medijskih študij, ki se ukvarja s preučevanjem žanrov, torej ene izmed kategorij, v katere uvrščamo medijske vsebine. Koncept žanra je izredno pomemben predvsem za filmske študije, saj je relevanten tako na ravni produkcije kot distribucije filmskih vsebin. V prvem poglavju diplomske naloge bom najprej podala definicijo žanra in njegove karakteristike, pregledala zgodovino žanrske kritike, nato bom predstavila različne pristope k preučevanju žanra, na koncu pa se bom lotila še fenomena, ki je predvsem zadnje desetletje izredno pomemben pri preučevanju žanrov, to je hibridizacija.

2.1 DEFINICIJA ŽANRA

"Izraz 'žanr' je francoska beseda za tip ali vrsto" (Branston in Stafford 1996, 54). V zvezi z mediji žanr predstavlja razmerje med medijskimi vsebinami oziroma njihov status (Branston in Stafford 1996, 54). Medijskih vsebin ne spremljamo v vakuumu, temveč jih razumemo glede na ostale tekste podobnega tipa (Branston 2006, 44). Turner pravi, da nam žanr da vedeti, da gledamo določen film, ki ga postavimo v kontekst filmov, ki smo jih že videli in o katerih smo že slišali v drugih medijih (Turner v Phillips 2002, 226). "Ni umetniške oblike ali medijske vsebine, ki bi obstajala popolnoma zunaj mej žanrov. Celotno predindustrijske 'umetniške' oblike, tako klasična glasba kot slike ali pisanje, se zanašajo na skupne kode, konvencije in pričakovanja" (Branston 2006, 51). "Medijske vsebine sicer lahko razvrstimo glede na različne kriterije: glede na režiserja, igralca, stil ali nek drug sistem kategorizacije. Vseeno pa je žanr eden izmed glavnih (Branston 2006, 44)" in pa tudi eden izmed prvih (Gledhill 2007, 252b) "načinov, s katerim občinstva, producenti in kritiki rutinsko razvrščajo medijske vsebine" (Branston 2006, 44). Čeprav se razvrščanje v žanre uporablja pri večini medijskih produktov, pa Taylor in Willis pravita, da je žanr še najbolj relevanten za filmske študije (Taylor in Willis 1999, 57). Kot pravita Maltby in Craven, so žanri ključni za hollywoodsko filmsko produkcijo (Maltby in Craven v Taylor in Willis 1999, 60). "Funkcija žanra je, da naredi filme razumljive in bolj ali manj znane" (Turner v Phillips 2002, 226). V zvezi z žanri se pogosto uporablja izraz 'žanrski film'. Za tega Williams pravi, da je to zelo široka, splošna kategorija, ki jo "lahko pogosto, čeprav ne vedno, nadomestimo z izrazom 'filmska pripoved'" (Williams v Neale 2007, 264). Pravi tudi, da bi bilo namesto kategorij žanrov, kot so na primer grozljivka, vestern, romantični film itd., žanre mogoče pravilneje deliti na "pripovedni film, eksperimentalni/avantgardni film in dokumentarec" (Williams v Neale 2007, 264).

Žanri niso "nespremenljivi in brezčasni" (Taylor in Willis 1999, 58), temveč se spreminjajo glede na spremembe v družbi. Seveda med zgodnjimi in današnjimi filmi, ki sodijo v določen žanr, lahko vidimo podobnosti, vendar so med njimi tudi precejšnje razlike. Razlike so tudi v enakem filmskem in televizijskem žanru (Taylor in Willis 1999, 63). Za žanre je značilno, da niso nikoli jasno določeni, zamejeni ali nespremenljivi. Lehman in Luhr pravita, da gredo skozi razvojne faze oziroma dobe, ki predstavljajo cikel žanra. Ta se ponavadi konča z reflektivno pozno dobo, ki je polna referenc na prejšnje filme istega žanra (Lehman in Luhr 2003, 102). Zaradi razvijanja in spreminjanja žanrov lahko pri večini identificiramo tudi podžanre, ki so jim skupne bolj specifične konvencije (Pramaggiore in Wallis 2008, 377). Ti so pri žanru grozljivk, ki se mu bom posvetila v naslednjem poglavju, na primer psihološke grozljivke in morilski filmi. Žanri so ponavadi "uporabljeni zato, da služijo družbenim in političnim ciljem, ter imajo pogosto pomemben vpliv" (Branston 2006, 48) na družbo. Različni žanri in pa predvsem spremembe v določenem žanru tako kažejo tudi na politične in družbene spremembe oziroma na stanje družbe v določenem času (Branston 2006, 45).

Razlog, da so medijski produkti razdeljeni na žanre, je predvsem ekonomski, saj "tako organizirana produkcija pomaga zmanjšati tveganje in predvideti stroške v posebno muhastih in nepredvidljivih industrijah" (Branston in Stafford 1996, 55). Oziroma, kot pravita Taylor in Willis, so žanri "nujni za komercialen uspeh" (Taylor in Willis 1999, 59). Žanrski produkti so lahko trženi oziroma oglaševani za točno določeno občinstvo. Zaradi tega so "določena medijska podjetja postala sinonim za produkte, ki sodijo v določene žanre" (Taylor in Willis 1999, 58). Eno izmed njih je na primer britansko podjetje Hammer Film Productions, ki je bil v 60. in 70. letih sinonim za gotske grozljivke, letos pa zapuščino ponovno oživljajo s filmom *Ženska v črnem* (*The Woman in Black*).

To, katere medijske vsebine bomo izbrali in ali bomo v njih uživali, je odvisno od kulturnega znanja, ki ga imamo o določenem žanru (Branston 2006, 44). Znanje si utrdimo skozi perceptivni proces ponavljanja enake aktivnosti, ki najprej vodi v pričakovanja o tej aktivnosti, ko pa se ta neprestano potrjujejo, se utrdijo v 'pravila' (Schatz 2004, 691). To znanje, ki ga pridobimo skozi leta, postane del nezavednega, zdravorazumskega razumevanja medijev (Branston 2006, 44). Warshow pravi, da je tip "uspešen, kadar se njegove konvencije vsilijo v splošno zavest in postanejo sprejeti posredniki določenega niza pristopov in določenega estetskega učinka" (Warshow v Gledhill 2007, 254b). Kot pravi Branston, je temu tako zato, ker smo del določene kulturne skupnosti in zato "prepoznamo kulturno specifične kode in konvencije" (Branston 2006, 45). Neale pravi, da naj žanri "ne bodo videni kot oblike tekstualne kodifikacije, temveč kot sistemi usmeritev, pričakovanj in konvencij, ki krožijo med industrijo, tekstom in subjektom" (Neale v Taylor in Willis

1999, 58). Proces pa deluje tudi v obratni smeri. Branston in Stafford pravita, da zabavne vsebine lahko organizirajo in zožijo pričakovanja, ki jih imamo o svetu, tako kot tudi razumevanje in predstavo o svetu in njegovih možnostih (Branston in Stafford 1996, 56), Taylor in Willis pa dodata, da ima žanr veliko vlogo pri "vzdrževanju zdravorazumskih idej, prepričanj in vrednot v družbi" (Taylor in Willis 1999, 63). "Žanr je tako sredstvo dominantne ideologije" (Taylor in Willis 1999, 57). Po Ryallu "si umetnost in družba med seboj ne nasprotujeta [...] nasprotno, umetnost je razumljena kot ena izmed praks, v kateri družba obstaja" (Ryall v Gledhill 2007b, 253).

Da filme sploh lahko razvrščamo v žanre, je potrebno identificirati meje določene žanrske kategorije (Branston 2006, 51). Kakšen je določen žanr in kateri filmi spadajo vanj ni točno določeno, temveč je predmet večnih debat. Kritiki in strokovnjaki tako določene žanre pogosto različno definirajo (Phillips 2002, 226). Neale pravi, da žanrov ne smemo opredeliti kot "ločene, strogo deferencirane in fiksne sisteme", temveč zanje pravi, da "konstituirajo specifične variacije interakcije med kodi, diskurzivnimi strukturami in težnjami, ki delujejo v celotnem mainstream filmu" (Neale v Gledhill 2007b, 254, 259). Ne glede na to pa se v vseh žanrskih produktih pojavlja določeno število ponovljivih elementov. Ti so lahko med seboj kombinirani na neskončno število načinov, filmi pa ponavadi vsebujejo tudi elemente drugih žanrov (Branston 2006, 52). "Ustvarjalci lahko sledijo tradiciji žanra in s tem pomirijo občinstvo; zavrnejo žanrske konvencije in tako zabavajo, šokirajo ali vznemirijo gledalce; ali v določenih pogledih pomirijo občinstvo, v drugih pa zavrnejo nekatere konvencije žanra" (Phillips 2002, 226). Fiske pravi, da imajo filmi sicer elemente več žanrov, v določenega pa ga umestimo glede na to, kateri so pomembnejši (Fiske v Taylor in Willis 1999, 58). Nekateri kritiki pravijo, da je žanr najlažje prepoznati po temah, ki jih zajema (Pramaggiore in Wallis 2008, 378), Branston pa meni, da je žanre namesto kot "elemente, ki se z manjšimi razlikami preprosto ponavljajo (Branston 2006, 52)", bolje razumeti kot "ogromen 'repertoar elementov'" (Branston 2006, 52). Tekst oziroma medijska vsebina, ki spada v določen žanr, tako lahko "izbira in kombinira elemente iz določenega 'repertoara'" (Branston 2006, 52). Branston elemente razdeli na 3 področja:

- avdio-vizualni elementi, kot so "zvezde, kostumi, lokacija, stil snemanja, osvetlitev, stil urejanja, glasba, glasovi in drugi zvočni efekti" (Branston 2006, 52). Vizualne iztočnice, torej "ponavljajoče se podobe, med drugim tudi... telesne značilnosti in oblačila igralcev, prizorišča, rekvizit[i]" (Buscombe v Gledhill 2007b, 254), ki nam pomagajo prepoznati določen žanr, imenujemo ikonografske značilnosti (Branston 2006, 53). Te so za Buscombeja ključne za definicijo žanra (Buscombe v Taylor in Willis 1999, 61).

- narativna struktura - večina žanrov ima klasično linearno strukturo (začetno stanje, ki ga nekaj

zmoti, kar privede do verige dogodkov in vprašanj, ki so na koncu razrešeni v novo stanje), ki pa jo različni žanri razvijejo na različne načine (Branston 2006, 53). "Žanre se pogosto lahko razlikuje glede na način, s katerim začnejo in končajo pripoved" (Branston 2006, 53). Tudi Schatz pravi, da so narativni elementi ključni za prepoznavanje žanra (Schatz v Pramaggiore in Wallis 2008, 374).

- ideološki odnosi - žanri kažejo na odnose v družbi, zato se, kadar se spremeni ideologija, v določeni meri spremenijo tudi žanri (Branston 2006, 53).

Branston in Stafford pravita, da so žanri sistemi pričakovanj (Branston in Stafford 1996, 54), pri katerih je pomembno razmerje med ponavljanjem in razliko oziroma 'repertoar elementov' (Branston 2006, 44). Kot pravi Branston, so "kulturni produkti (kot so filmi in televizijske oddaje) prodani kot mešanica pomirjujoče repetitive in poživljuječe razlike" (Branston 2006, 46). 'Žanrski filmi' tako izpolnijo naša pričakovanja, ne dajejo pa nam občutka, da gledamo že videno (Taylor in Willis 1999, 60). "Do vsakega posameznega primera tipa imamo zelo jasna pričakovanja, izvirnost pa je dobrodošla le toliko, kolikor krepi pričakovano izkušnjo, ne da bi jo korenito spremenila" (Warshaw v Gledhill 2007b, 254). Maltby in Craven pa pravita, da je žanr "kombinacija predvidljivih elementov in variacij, razporejenih okoli znanih ciklov in formul" (Maltby in Craven v Taylor in Willis 1999, 60). "Samo najbolj povprečni žanrski filmi se zanašajo le na konvencije, medtem ko najboljši vsebujejo zelo veliko domiselnosti" (Lehman in Luhr 2003, 104). Tudi Neale pravi, da ima razlika v žanrski produkciji pomembno vlogo (Neale v Gledhill 2007b, 254). Medijski produkti so pogosto oglaševani s pomočjo že izkušenega, generičnega, zato preden tak film ali televizijsko vsebino začnemo gledati, že vemo določene stvari o njej. Vendar proces prepoznavanja žanrskih elementov zajema prepoznavanje vsakega trenuka posebej. To na eni strani pomeni, da so žanrski filmi industrijski produkt in ponavadi niso razumljeni kot umetniško delo, po drugi strani pa so daleč od tega, da bi bili popolnoma standardizirani in vsi enaki med seboj. Žanrski filmi torej nudijo dvojni užitek: na eni strani skozi predvidljivost in prepoznavanje, na drugi pa skozi presenečenje in ugibanje. V tem so žanri podobni družbenim ritualom, kot so rojstnodnevne zabave in pogrebi. Zaradi tega razmerja med ponavljanjem in razliko pa je izredno težko določiti čiste žanrske filme (Branston 2006, 46, 47, 52).

Čeprav je delitev na žanre lahko nevtralna in služi le lažji kategorizaciji in razumevanju medijskih produktov, pa so 'žanrski filmi' dobili izrazito negativen prizvok. Kritiki namreč trdijo, da so taki filmi vsi enaki, saj so industrijski produkt in jih Hollywood proizvaja kot po tekočem traku, zaradi česar naj bi imeli manjšo vrednost kot 'prava umetnost' (Branston in Stafford 1996, 57, 58). Kritizirajo jih predvsem zato, ker so narejeni za že obstoječe občinstvo, medtem ko 'filmske klasike' ustvarijo posebno občinstvo s pomočjo kreativnosti in umetniškosti (Braudy 2004, 665). Branston in

Stafford pa se ne strinjata, saj pravita, da če bi bili filmi med seboj preveč različni, jih ne bi razumeli (Branston in Stafford 1996, 60). Zabavnim oziroma žanrskim vsebinam kritiki očitajo še, da propagirajo kapitalistično ideologijo ter vzpodbujanje občinstva "k pobegu od 'resnih' družbenih vprašanj" (Branston in Stafford 1996, 58). Skozi čas so tako določeni žanri dobili višji status in kulturno vrednost, spet drugi pa imajo manjšo vrednost, saj naj bi bili namenjeni le zabavi. Branston je določil karakteristike, ki ločijo umetniške oblike od zabavnih oziroma žanrskih, te pa so prikazane v tabeli 1.

Tabela 2.1: Klasifikacija umetniških in zabavnih oblik

Umetniške oblike	Zabavne oz. žanrske oblike
realizem	eskapizem
vzgojni namen	izpolnitev želja
resne, splošne teme	'vskadanji' problemi in površinska obravnava
težavno	lahko
duhoven, intelektualen odziv	telesni odziv (na primer smeh ali jok)
prefinjeno, izobraženo občinstvo	'vulgarno', poneumljeno občinstvo

Vir: Branston (2006, 50).

Ti atributi imajo vpliv na status določenih žanrov, ustvarjalcev in občinstev. Razlikovanje se vzpostavi že na ravni produkcije, nadaljujejo pa ga tudi občinstvo in kritiki. "S preučevanjem žanrov tako lahko veliko izvemo o tem, kako sta kulturna klasifikacija in okus družbeno razslojena in kako odražata in utrjujeta odnose moči" (Branston 2006, 48). To razlikovanje tudi narekuje "neformalna pravila žanrov, statusa in užitka", ki so specifični za vsako družbeno skupino (Branston 2006, 48, 50).

Kot vsaka izmed znanstvenih disciplin ima tudi žanrska kritika nasprotnike, ki ji očitajo določene pomanjkljivosti. Najpogosteje pravijo, da nima jasno določenih pojmov in načinov kategorizacije (Braudy in Cohen 2004, 657). Williams ima tako za problematičen že sam izraz žanr, saj ta izhaja iz literarnih študij, literarni in filmski žanri pa med seboj nimajo veliko skupnega (Williams v Neale 2007, 263, 264). Gledhill pa pravi, da imamo obstoj glavnih žanrov sicer za samoumevno dejstvo, zaplete pa se pri definiciji in ločevanju žanrov. Problematično je tudi, da žanri ne samo ločujejo, temveč tudi vrednotijo, kar je ponavadi med seboj pomešano (Gledhill 2007b, 253). Sprašujejo se tudi, če je razvrščanje umetnosti v kategorije sploh ustrezno (Braudy in Cohen 2004, 657). Croce tako pravi, da ne, saj to nasprotuje estetskemu pogledu, ki pravi, da so

umetniška dela edinstvena (Croce v Braudy in Cohen 2004, 657). Zadnja stvar, ki je pri žanrski kritiki pod vprašajem, pa je, kakšen je sploh vpliv ločevanja na žanre. Ali je to le komercialna kategorija, ki potrošnikom pomaga razumeti filme, ali pa se je ustvarjalci zavedajo oziroma v kakšni meri se podrejajo delitvi filmov na žanre (Braudy in Cohen 2004, 658)?

2.2 ZGODOVINA ŽANRSKE KRITIKE

Ločevanje na žanre se je prvič pojavilo že v antični Grčiji. Prvi, za katerega vemo, da ga je uporabljal, je filozof Aristotel, ki je umetnost začel deliti na žanre. Literarna dela je delil na 5 tipov (tragedija, komedija, drama, epika in lirika) ter jih tudi razvrščal glede na pomembnost. Za razliko od današnjega časa, ko je višje vrednotena izvirnost, pa je on večji status pripisal tekstom, ki so dobro upoštevali pravila določenega žanra. Izvirnost se je v Evropi začela poudarjati šele ob koncu 18. stoletju (Branston in Stafford 1996, 57). "Pred pojavom [...] industrializacije [...], množične pismenosti in redne produkcije najrazličnejše fikcije za množični trg je bil žanr s svojo urejenostjo in uglajenostjo cenjen in promoviran kot znamenje visoke kulture" (Kress in Threadgold v Neale 2007, 264). Razlikovanje na žanre je morda še najbolj vidno v klasičnem 'hollywoodskem studijskem sistemu' dvajsetih let prejšnjega stoletja. Produkcijo je takrat nadzorovalo majhno število povezanih podjetij, ki so imela nadzor tudi nad distribucijo filmov. Ker so želeli imeti zagotovljen dobiček za določen film, so začeli le-te standardizirati. To so dosegli na dva načina: s posebno narativno strukturo ter razvojem in izpopolnitvijo žanrskih filmov, ki jih danes poznamo kot klasične primere določenih žanrov (Branston 2006, 46). Izraz se je v filmskih študijah uveljavil v sredini 60. in začetku 70. let prejšnjega stoletja (Branston in Stafford 1996, 57). Pred tem so kritiki sicer že opazili žanrske konvencije, ki pa so bile izrazito slabšalna oznaka (Gledhill 2007b, 252). V 60. letih so v Hollywoodu želeli, da bi se režiserje začelo dojemati kot avtorje. Hollywoodske filme so sicer začeli jemati resno, žanri pa so dobili izredno negativen prizvok (Branston in Stafford 1996, 60). Takrat je Alloway v reviji *Movie* izdal članek *Violent America: The Movies 1946–64*, ki je pomembno vplival na vzpon žanrske kritike, saj je nasprotoval avtorskim teorijam in v filmih poudarjal formule. V tistem času so se ukvarjali predvsem z žanrom gangsterskega filma in vesterna. V 70. letih so ključna dela izšla v reviji *Screen*, izdanih pa je bilo tudi nekaj knjig na temo žanra. Zanimanje se je od prej omenjenih žanrov preselilo na filme noir. Zatem je teoretično zanimanje za žanr za nekaj časa usahnilo. Konec 70. let pa sta se dva avtorja trudila, da bi znova oživila zanimanje: Ryall je izdal *Teacher's Study Guide*, ki razprave o žanru osvetljuje s stališča ideologije in pomnenja; Neale pa je izdal knjigo *Genre*, ki se žanra loteva z

lingvističnim in psihoanalitičnim pristopom (Gledhill 2007b, 253). Od 80. let naprej nastaja veliko zgodovin in teorij posameznih žanrov, le redko pa se strokovnjaki ukvarjajo s teorijo in zgodovino žanra kot kategorije (Neale 2007, 260). Ena izmed izjem je Schatz, ki je leta 1981 in 1983 izdal knjigi *Hollywood genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System* ter *Old New Hollywood: Ritual, Art, and Industry*, v katerih pravi, da žanri izhajajo iz ekonomske potrebe, ter na žanre gleda kot na obrede (Schatz v Neale 2007, 260). V današnjem času se žanrske analize raziskovalci in kritiki lotevajo z različnimi pristopi, ki jih bom podrobneje predstavila v naslednjem delu.

2.3 RAZLIČNI PRISTOPI K ŽANRSKI ANALIZI

Raziskovanja žanrov se tako kot večine fenomenov lahko lotimo na več načinov. Najbolj preprost in najpogosteje uporabljen pristop k preučevanju žanrske kritike je "merjenje oziroma ugotavljanje stopnje, do katere se film zanaša na konvencionalno pripovedno strukturo in vizualne detajle" določenega žanra (Pramaggiore in Wallis 2008, 392). K temu pristopu sodi repertoar elementov, ki sem jih navedla na prejšnjih straneh, in pa tudi raziskovanje s pomočjo Proppovih elementov pravljic (Branston in Stafford 1996, 61) (žanri kot pravljice, ki imajo določene standardne elemente oziroma nasprotja (Braudy 2004, 668), kot je na primer dobro proti slabemu). V 60. letih so jih raziskovali predvsem s pristopom Levi-Straussa, ki pravi, da so žanri kot miti, ki razložijo družbo (Branston in Stafford 1996, 61). Tako sta Kitseo in Wright predpostavila, da vesterni delujejo kot miti, kjer se pojavijo vzorci, nasprotja, "ki razkrivajo, kaj družba meni o temah, ki so zanjo pomembne v določenem času" (Kitseo in Wright v Branston in Stafford 1996, 61). Še eden izmed možnih pristopov je kulturni oziroma ideološki. "Ta se sprašuje, če ponavljanje znotraj žanrov in [...] predstave, ki jih izključujejo, kot tiste, ki jih spodbujajo, utrjujejo dominantne in včasih zatiralne vrednote" (Branston in Stafford 1996, 68). Naslednji izmed pristopov k preučevanju žanrov je feministični. Ta se ukvarja z različnim vrednotenjem žanrov, ki delno temelji tudi na spolu pričakovanega občinstva. Medtem ko nastaja veliko filmov iz tipično moških žanrov (na primer vesternov), ki tudi dobijo višji status, se kritiki ponavadi norčujejo iz tipično ženskih žanrov (na primer romantičnih filmov) (Branston in Stafford 1996, 68). To se jasno vidi tudi pri filmih, ki jih bom analizirala v svoji diplomski nalogi, saj so knjige in filmi *Somrak sage* kljub ogromni popularnosti ponavadi zelo nizko vrednoteni, poleg tega pa se je ob vzponu popularnosti pojavila skupina sovražnikov filmov in knjig, ki so prav tako, če ne celo bolj, zagreti kot oboževalci. Še eden izmed pogosto uporabljenih pristopov je razumevanje žanrov kot jezika, pri katerem ločimo semantične (ki bi jim lahko rekli abeceda žanra) in sintaktične elemente (ki bi jim

lahko rekli slovnica žanra) (Altman v Braudy in Cohen 2004, 659). Naslednji v vrsti pristopov, s katerim se preučuje žanre, je avtorski. Ta je imel sicer v filmskih študijah večjo vlogo pred pojavom žanrske analize, nekateri avtorji pa so ju kasneje do določene mere združili. Ti pravijo, da "žanrske konvencije brez dvoma obstajajo, da pa je njihova produktivnost odvisna od pogonske moči avtorja" (Gledhill 2007b, 258). Žanr pa se lahko pojmuje tudi kot obred, kar pomeni, da "se Hollywood odziva na družbeni pritisk in tako izraža želje občinstva" (Altman v Neale 2007, 261).

2.4 HIBRIDIZACIJA ŽANROV

Čeprav ima filmsko ustvarjanje še relativno kratko zgodovino, je za redko kateri film moč reči, da je popolnoma izviren. Eden izmed načinov, kako ustvarjalci film naredijo poseben je, da med seboj združijo oziroma zmešajo žanre ali pripovedne oblike, kar privede do tako imenovanih "hibridnih oblik" (Branston 2006, 44). Fenomen hibridnosti ni specifičen za medijske vsebine, temveč izhaja iz lingvistike ter literarnih in kulturnih študij. Izraz so začeli uporabljati postkolonialni raziskovalci, in sicer za "kreativno organiziran sistem, ki pripelje različne jezike v stik drug z drugim" (Bakhtin v Branston 2006, 59). Uporabljali so ga tudi za poimenovanje mešanja kultur med seboj. Hibrid mora tako imeti politično nasprotne elemente, česar pa hibridni filmi oziroma medijski produkti nimajo, saj so vsi del zahodne kulture. Zato bi bilo po mnenju Staigerjeve ta fenomen na primeru medijske produkcije pravilneje poimenovati križanje (interbreeding) (Staiger v Branston 2006, 60–62).

Zakaj pa sploh prihaja do hibridizacije? En razlog sem omenila že zgoraj, to je, da bi avtor naredil film čim bolj poseben, unikaten. Drug, ki je verjetno imel večji vpliv na razširitev hibridnih oblik, pa je ekonomski. Prihaja namreč do fragmentacije oziroma specializacije občinstva in ker producenti želijo ugajati vedno bolj specifičnim okusom, proizvajajo nišne produkte, pri katerih med seboj mešajo žanre, to pa privede do novih žanrov in hibridnih oblik (Branston 2006, 55; Branston in Stafford 1996, 56). V žanru grozljivk, s katerim se bom podrobneje ukvarjala v svoji diplomski nalogi, že dalj časa prihaja do mešanja z drugimi žanri. V preteklosti so bili primeri takih filmov *Billy the Kid* proti *Drakuli* (*Billy the Kid vs Dracula*) in *Prekletstvo nemrtvih* (*Curse of the Undead*) (mešanje vampirskega filma z vesternom), *Osmi potnik* (*Alien*) (grozljivka z znanstvenofantastičnim prizoriščem) ter *Deveti vesoljski načrt* (*Plan 9 from Outerspace*) (mešanje zombijevskega filma z znanstveno fantastiko) (Phillips 2002, 243-244). V zadnjih letih pa je dober primer hibridizacije v horror žanru poleg filmov *Somrak sage*, ki jih bom analizirala v svoji diplomski nalogi, še komična grozljivka *Dobrodošli v deželi zombijev* (*Zombieland*).

S hibridizacijo je povezan tudi izraz intertekstualnost, ki pomeni navezovanje medijskega teksta na druge tekste. Ti teksti nimajo več jasnih mej. To je lahko zavedno ali nezavedno in bolj ali manj eksplicitno. Namerno uporabo konvencij drugih filmov, žanrov ipd. imenujemo reflektivnost. Zanimivo (ne pa presenetljivo) je, da je vir konvencij oziroma navezovanje ponavadi omejeno na Hollywoodske ter 'mainstream' filme in žanre (Branston 2006, 44, 55, 58).

3 GROZA V OBLIKI VAMPIRJA

V naslednjem delu diplomske naloge se bom posvetila dvema pojmom, ki sta pomembna za obravnavo filmov *Somrak sage*, to sta žanr grozljivk in lik vampirja. Najprej bom definirala in podrobneje opisala horror žanr, v katerega filmi vsaj delno spadajo, v drugem delu pa bom pod drobnogled vzela lik vampirja in pogledala, kdaj in v kakšni obliki se je od preteklosti do danes pojavljal v literaturi in filmu.

3.1 ŽANR GROZLJIVKE

Žanr grozljivk je eden izmed ključnih hollywoodskih žanrov, ki se je pojavil že v začetku filmske produkcije, filmi, ki spadajo vanj, pa nastajajo še danes. Je eden izmed najbolj priljubljenih in zloglasnih (Wood v Gledhill 2007a, 348). Braudy in Cohen za grozljivke pravita, da imajo "najdaljšo in najbolj neprekinjeno zgodovino" izmed vseh glavnih žanrov (Braudy in Cohen 2004, 660). Seveda se je žanr skozi leta spremenil, saj je to, kot sem zapisala v prejšnjem poglavju, značilno za vsakega, njegovo bistvo pa že od začetka ostaja enako.

Lehman in Luhr za grozljivke oziroma žanrske filme pravita, da "tako ustvarjalcu kot občinstvu nudi[jo] prijetno krinko ali dimno zaveso, ki filmskim ustvarjalcem omogoča raziskovanje in občinstvu uživanje v globoko skrb zbujujočem materialu - tako sprijenem, da bi bil pri podrobnem in nežanrskem pogledu nanj potreben odmik od in zmanjševanje najbolj mračnih vidikov" (Lehman in Luhr 2003, 102). Dodajata še, da so grozljivke igrišče, ki nam omogoča, da raziščemo, kar nas plaši (Lehman in Luhr 2003, 102). Brophy za grozljivko pravi, da nas sicer dobro prestraši, vendar pa v tem uživamo (Brophy v Grant 2007, 355), Butler pa, da umetnost od surovosti same ločuje obljava grozljivke, da bo pokazala preveč oziroma pričakovanja, ki estetsko niso izpolnjena (Butler v Gledhill 2007a, 349). Pramaggiore in Wallis pravita, da grozljivke, sploh pa pošasti v njih (ki jih bom podrobneje opisala v nadaljevanju), "predstavljajo boj za zaježitev neizrečenih - in družbeno destruktivnih - impulzov" (Pramaggiore in Wallis 2008, 378). Za Gledhillovo "grozljivka predstavlja medij, v katerem se temna stran 'normalnega' sveta pojavlja v igri fantazije in obreda. Pojma prvobitno in plemensko imata v tem scenariju osrednje mesto, ključna sestavina pa je seksualnost" (Gledhill 2007a, 350). Antropološke, jungovske in freudovske teorije "predpostavljajo naše nenehno, vedno navzoče hrepenenje po fantastičnem, po temačnih skrivnostih, po potlačenem strahu pred temačnim" (Clarens v Gledhill 2007a, 349). To funkcijo je imela v preteklosti religija, ker pa se je njena vloga od 19. stoletja znatno zmanjšala, je to funkcijo

prevzel film (Clarens v Gledhill 2007a, 349). Wood pa za žanr grozljivk pravi, da je njegov pravi predmet "prizadevanje za priznanje vsega, kar naša civilizacija tlači in zatira; vnovična pojavitev tega je dramatisirana, kot naše nočne more, kot objekt groze, snov za strašenje, pri tem, pa 'srečni konec' (če obstaja) po navadi označuje obnovitev zatiranja" (Wood v Gledhill 2007a, 351).

"Žanr grozljivk je izjemno heterogen" (Cherry 2008). Zato ima tudi določene ožje kategorije, oziroma podžanre. Ti so:

- gotska grozljivka (gothic horror) (Cherry 2008) - To so grozljivke, ki sledijo tradiciji gotskih romanov 18. stoletja. Zanje je značilno, da se dogajajo na odmaknjenem, grozljivem prizorišču (zelo pogosto je to graščina), pošasti, ki se v njih pojavljajo, pa so nadnaravna bitja, kot so vampirji, volkodlaki in duhovi. Gotske grozljivke ponavadi vsebujejo tudi elemente romance. Primeri tega podžanra so *Drakula (Dracula)*, *Volkodlak (The Wolfman)* in *Fantom iz Opere (The Phantom of the Opera)* (Wikipedia 2012d).

- telesna grozljivka (body horror) (Cherry 2008) - Za te filme je značilen grafičen prikaz propadanja telesa zaradi bolezni, mutacije ali pohabljenosti, lahko pa so to tudi pošasti s čudnim telesom. Značilni primeri telesne grozljivke so *Muha (The Fly)*, *Stvor (The Thing)* in *Jakobova lestev groze (Jacob's Ladder)* (Wikipedia 2012d).

- zombijevski film (zombie film) (Wikipedia 2012d) - Kot pove že ime podžanra, se ti filmi ukvarjajo z zombiji, to je z živimi mrtveci ali brezumnimi ljudmi (Wikipedia 2012d). Zombijevski film se glede na revijo *Screen* iz leta 1986 uvršča v podžanr telesnih grozljivk (Grant 2007, 355). Primeri zombijevskih filmov so *Zora živih mrtvecev (Dawn of the Dead)*, *Jaz, legenda (I Am Legend)* in *Nevidno zlo (Resident Evil)* (Wikipedia 2012d).

- morilski film (slasher film) (Cherry 2008) - V teh filmih je vir groze psihopatski morilec, ki žrtve ponavadi mori s sekuro ali nožem, prizor umora pa je zelo nazorno prikazan. Značilni primeri morilskih filmov so *Noč čarovnic (Halloween)*, *Petek trinajsti (Friday the 13th)* in *Teksaški pokol z motorko (The Texas Chain Saw Massacre)* (Wikipedia 2012d).

- 'škropljiva' grozljivka (splatterpunk) (Cherry 2008) - 'Škropljive' grozljivke so podobne morilskim filmom, so pa še bolj nazorne. Kri in telesni deli so ponavadi poudarjeni s posebnimi efekti (Wikipedia 2012d). Primeri 'škropljivih' grozljivk so *Krvavi hostel (Hostel)*, *Piranja (Piranha)* in *Brez povratka (Final Desitnation)* (Wikipedia 2012d).

- psihološka grozljivka (psychological horror) (Cherry 2008) - Ta podržanr temelji na občutjih glavnega lika, kot so strah, krivda in vera, ki ga ponavadi privedejo do čustvene nestabilnosti. Groza je v teh filmih v veliki meri ustvarjena s pomočjo glasbe, včasih pa psihološke grozljivke vsebujejo tudi nadnaravna bitja, kot so duhovi. Značilni primeri psihološke grozljivke so *Gotika*

(*Gothika*), *Krog* (*The Ring*) in *Izganjalec hudiča* (*The Exorcist*) (Wikipedia 2012d).

- naravna grozljivka (natural horror) (Wikipedia 2012d) - Filmi tega podžanra temeljijo na naravnih silah, ki se obrnejo proti človeku. To so lahko mutirane živali ali na primer rastline, ki začnejo ubijati ljudi. Primeri naravnih grozljivk so *Čeljusti* (*Jaws*), *Anakonda* (*Anaconda*) in *Kače na letalu* (*Snakes on a Plane*) (Wikipedia 2012d).

- znanstvenofantastična grozljivka (SF-horror) (Cherry 2008) - Ta podžanr je primer hibridizacije, o kateri sem govorila v prejšnjem poglavju. Pošast je v znanstvenofantastičnih grozljivkah ponavadi vesoljec s slabimi nameni ali nori znanstvenik, čigar poskus se ponesreči. Primeri filmov tega podžanra so *Osmi potnik* (*Alien*), *Apollo 18* in *Prišlo je iz vesolja* (*It Came from Outer Space*) (Wikipedia 2012d).

- komična grozljivka (comedy horror) (Wikipedia 2012d) - Še ena izmed hibridnih oblik, ki, kot pove že ime, združuje grozo in komedijo. Ti filmi gledalce sicer prestrašijo, za razliko od drugih grozljivk pa se pri komičnih grozljivkah strahu lahko smejimo. Značilni primeri komičnih grozljivk so *Rocky Horror* (*The Rocky Horror Picture Show*), *Film, da te kap* (*Scary Movie*) in *Noč neumnih mrtvecev* (*Shaun of the Dead*) (Wikipedia 2012d).

- japonska grozljivka (J-horror) (Cherry 2008) - Korenine ima v zgodbah o duhovih iz 16. stoletja. Posebej se obravnava zato, ker se predvsem tematsko loči od zahodne produkcije. Obstaja nekaj podobnosti s psihološko grozljivko, se pa japonske grozljivke še bolj zanašajo na stopnjevanje napetosti. Pošast je v teh filmih ponavadi duh ali poltergeist, tematika pa dostikrat izhaja iz ljudskih legend o obsedenosti, šamanizmu in slutnjah. Značilni primeri japonskih grozljivk so *Krog* (*Ring*), *Prekleti* (*Cursed*) in *Temačna voda* (*Dark Water*) (Wikipedia 2012d).

Seveda so nekateri avtorji grozljivke razdelili drugače. Derry tako predvideva le dva podžanra: "groza, povezana z osebnostjo", kjer osrednji lik ni nadnaravna pošast, temveč človek; ter "groza pred Armagedonom", kjer so vir groze mutirana pošast ali naravna bitja, ki se obnašajo nenormalno (Derry v Gledhill 2007a, 350).

Za grozljivke ponavadi pravijo, da so tipično moški žanr in so tudi tržene predvsem za adolescente moškega spola. Čeprav grozljivke v današnjem času gledajo tudi mnoge ženske pa brez dvoma lahko rečemo, da veliko grozljivk, predvsem morilskih filmov, temelji na moškem uživanju v razmesarjenju seksualno aktivne ženske (Lehman in Luhr 2003, 107). Moški so sicer lahko prav tako prestrašeni, vendar naj bi bile ženske najboljše žrtve (Williams 2004, 731). Tudi eden najpomembnejših režiserjev grozljivk, Alfred Hitchcock, je rekel: "Mučite ženske!" (Hitchcock v Williams 2004, 731). Vseeno pa lahko grozljivke razdelimo na tipično ženske in tipično moške. Cherry je v svoji raziskavi ugotovila, da ženske ponavadi rajši gledajo psihološke in gotske filme

(kjer želijo imeti pošasti, s katerimi lahko sočustvujejo, in močne like), torej sugestivne grozljivke, moški pa morilske in 'škropljive' filme, torej eksplicitne grozljivke. Njene kasnejše raziskave pa pokažejo, da vse ni tako črno-belo (Cherry 2008). Vseeno grozljivke razdeli na sugestivne in eksplicitne, njihove karakteristike pa so prikazane v tabeli 2.

Tabela 3.1: Karakteristike sugestivnih in eksplicitnih grozljivk

SUGESTIVNA GROZLJIVKA	EKSPPLICITNA GROZLJIVKA
pripovedovanje	kazanje
skrivnostna	nazorna in strahotna
eksistencialistična	integracijska
atmosfera	efekti
dreget, 'kurja polt'	odpor, gnus
pasivna, ženstvena	aktivna, moška

Vir: Cherry (2008).

V zvezi z občinstvom je potrebno omeniti še zanimivo karakteristiko grozljivk, in sicer, da ima žanr na eni strani strastne oboževalce, na drugi strani pa so tisti, ki grozljivk sploh ne marajo (Wood v Gledhill 2007a, 348). Zdi se, da pri grozljivkah srednje poti ni. S tem je povezano tudi to, da režiserji in zvezde grozljivk dostikrat postanejo kulturni (Gledhill 2007a, 349).

Osrednji lik grozljivk je pošast, ki vzbuja grozo in strah. Ta je lahko nadnaravna (vampirji, zombiji, duhovi itd.) ali človeška (sadistični najstniki, serjski morilec itd.) (Pramaggiore in Wallis 2008, 374–375). Dyer in Wood za pošasti pravita, da predstavljajo "potlačene želje žrtev [...] in občinstva" (Dyer in Wood v Pramaggiore in Wallis 2008, 378). Wood doda, da je pošast sicer vedno povezana z zlom, vseeno pa grozljivke to oznako zavračajo, saj jo "problematizirajo, dvomijo o njej, jo poskušajo sprevreči" (Wood v Gledhill 2007a, 352). Grant o morilcu v morilskih filmih pravi, da ga na začetku ne vidimo, ko pa si ga lahko dobro ogledamo, ne izvablja simpatij (Grant 2007, 357). "Pogosto je debel, deformiran, oblečen kot ženska, ali, v bolj skrajnem primeru [...] nosi masko iz človeške kože" (Grant 2007, 357). V redkih primerih je lahko tudi ženska (Grant 2007, 357). Še en pomemben lik v horror žanru je žrtev. V 30. letih prejšnjega stoletja so bili to spoštovani občani (zdravnik, detektiv itd.), ki želijo odgnati pošast in znova vzpostaviti družbeni red, od 70. let pa so žrtve ponavadi najstniki oziroma mladi odrasli, kjer so lahko miselni in promiskutetni ubiti prvi (Pramaggiore in Wallis 2008, 375). V morilskih filmih je Cloverjeva našla še vlogo 'zadnje punce', edine preživele, ki je sicer skromna, da lahko premaga pošast, pa mora priti v stik s svojo brutalnostjo (Clover v Pramaggiore in Wallis 2008, 375). Grozljivke imajo tudi podobno zgodbo, ki gre nekako takole: glavni liki se "podajo na pot na čudno in izredno preteče prizorišče"

(Pramaggiore in Wallis 2008, 375). Vede ali nevede stopijo na pogosto prepovedano lokacijo (ta je ponavadi izolirana in sovražna), kar sproži val nasilja, ki na koncu živih pusti le malo. Tisti, ki preživijo prvi val, se začnejo boriti nazaj, to pa privede do razdora med njim, zaradi česar so v še večji nevarnosti. Tisti, ki se srečajo s pošastjo, želijo pred njo posvariti ostale ali uradne osebe, ki pa jim ne verjamejo. Vrh zgodbe predstavlja obračun med junaki in pošastjo, ki se konča različno. Včasih so pošast skoraj vedno dokončno premagali, v modernih grozljivkah pa ponavadi obstaja možnost vrnitve. S predvidljivo strukturo grozljivk so se pozabavali v filmu *Krik (Scream)*, kjer se ob prisotnosti morilca na zabavi najstniki norčujejo iz tega, kako se morajo glede na horror filme obnašati, da bodo preživeli noč. Grozljivkam so skupni tudi posebni avdio-vizualni elementi (Pramaggiore in Wallis 2008, 375). Sposojajo si pri nemškem ekspresionizmu, za katerega pogosto pravijo, da je "nenadomestljiv za hollywoodski 'slog grozljivke'" (Gledhill 2007a, 348). Zanj je značilna "nevpadljiva svetloba, chiaroscuro" (Pramaggiore in Wallis 2008, 375) - kontrast med svetlobo in temo, ki poudarjajo obseg elementov (Wikipedia 2012b), "snemanje iz ekstremnih kotov in izkrivljene linije" (Pramaggiore in Wallis 2008, 375). Zvok je pri grozljivkah izredno pomemben, saj stopnjuje napetost in našo pozornost preusmeri na vse grozljive možnosti (Pramaggiore in Wallis 2008, 376). To je povezano s tem, da dobre grozljivke strah vzbujajo posredno, s sugestijo, da je v bližini nekaj grozljivega, tega pa nam ne pokažejo (vsaj ne takoj). Tudor pravi, da "žanr ponuja 'imaginarno pokrajino', v kateri vladajo železni zakoni." To je tudi tisto, kar jo dela "znosno" (Tudor v Gledhill 2007a, 349). Nekateri kritiki pa pravijo, da ni tako važno, kateri liki in prizorišča se pojavijo v filmu, temveč da film lahko uvrstimo v žanr grozljivk glede na odziv, ki ga vzbudi pri gledalcu (torej strah, gnus in odpor) (Pramaggiore in Wallis 2008, 378).

Kot sem zapisala v prejšnjem poglavju, je za vse žanre značilno, da niso statični, temveč se spreminjajo skozi čas. Zgodnji grozljivi filmi so se ukvarjali predvsem s paranormalnim in pošastmi (Pramaggiore in Wallis 2008, 377): na začetku so bile te nadnaravne, kot so vampirji in duhovi, v 50. letih pa mutirane pošasti, ki so se pojavile kot odziv na strah med hladno vojno (Gledhill 2007a, 349). Kasneje pa je prišlo do pomembnih sprememb v žanru. Film, kot so na primer *Opazujemo te (The Hills Have Eyes)*, *Teksaški pokol z motorko (The Texas Chainsaw Massacre)* in *Živi (It's Alive)* so v 70. letih "sprožili nov cikel grozljivk". Te so grozo postavile v "center družine", ki je bila do tedaj zadnje zatočišče, s tem pa sprožile razmislek o družinskih odnosih, ki niso vedno tako "rožnati", kot se morda zdijo na prvi pogled. Ob njih se sprašujemo, če ni za družino kot insitucijo že prepozno in pa "kdo, ki je pri sebi, bi [sploh] želel rešiti družino" (Lehman in Luhr 2003, 100–101). Wood temu pravi "prehod grozljivke iz zunanjega v notranji izvor" (Wood v Cherry 2008). V 70. letih so bili popularni tudi morilski filmi, danes pa bolj ali manj izginjajo (Lehman in Luhr 2003, 105), nastajajo predvsem še predelave klasičnih morilskih filmov (*Petek trinajsti (Friday the*

13), *Teksaški pokol z motorko (The Texas Chainsaw Massacre)* itd). Trend predelav klasičnih zgodb je v žanru grozljivk prisoten že od samega začetka (dober primer so različne verzije zgodbe o Drakuli, ki so nastale skozi leta), vrhunec pa je v Hollywoodu dosegel v zadnjih desetih letih. Od takrat redko nastajajo izvirni horror filmi, vse bolj pogoste so predelave klasik (poleg že prej omenjenih filmov še na primer *Volkodlak (The Wolfman)*, *Noč čarovnic (Halloween)* in še mnogo drugih), nadaljevanja uspešnih filmov (*Brez povratka (Final Destination)*, *Krik (Scream)* in ameriške verzije japonskih grozljivk (*Krog (The Ring)*, *Temačna voda (Dark Water)*)).

Čeprav je, kot sem zapisala na začetku poglavja, žanr grozljivk v filmu prisoten že od začetka, pa so se raziskovalci in kritiki z njim resno začeli ukvarjati šele v 70. letih prejšnjega stoletja. Pred tem so se grozljivke v strokovnih revijah omenjale predvsem kot negativen vpliv na mladino. Tako so britanski strokovni časopisi od leta 1935 do konca 40. let objavili mnoge članke, ki so pisali o prepovedi grozljivk s strani oblasti in slabem vplivu, ki naj bi ga imele na družbo, predvsem otroke. Ko so v 50. letih postali popularni filmi studia Hammer, je izbruhnila panika in revije so pisale o psihologiji žanra. Do preobrata je prišlo v 60. letih, ko sta Clarens in Butler vsak v svoji knjigi o zgodovini žanra trdila, da je grozljivka umetnost. V 70. letih je izšlo mnogo knjig, ki so se ukvarjale s pošastmi in zvezdami grozljivk, zgodovino in psihološkim učinkom teh filmov (Gledhill 2007a, 347). Danes je grozljivka eden izmed najbolj pogosto preučevanih žanrov, izhaja pa tudi mnogo specializiranih revij na to temo (Gledhill 2007a, 347).

3.2 LIK VAMPIRJA V LITERaturi IN FILMU

Lik vampirja se v ljudski zavesti pojavlja že dolgo. Že v srednjeveškem času so na območju Slovanov obstajale legende o demonskih bitjih, imenovanih vampirji. V popularno kulturo je vampir prišel v 18. stoletju s pojavom gotških romanc, med katerimi je seveda najpomembnejša *Drakula* Brama Stokerja, ki je od prve izdaje leta 1897 (Wikipedia 2012č) doživela nešteto tako knjižnih kot filmskih predelav. Lik vampirja pa se je skozi leta temeljito spremenil. Prvotno je bil pošastno bitje, ki je zmožno le ubijanja, ob koncu tisočletja (v še večji meri pa zadnjih pet let) pa se je lik vampirja preobrazil v "slehernika s čekani (everyman with fangs)" (Cardow 2007, 3). Cardow pravi, da je vampir postal družbeno sprejet s televizijsko serijo *Buffy: Izganjalka vampirjev (Buffy the Vampire Slayer)*, to pa tudi predstavlja konec cikla, ki se je začel v srednjem veku. Na začetku je vampir pošast brez duše, ki se maščuje za krivice, ki so ji bile storjene. Zatem družba vampirja sprejme in z njim sočustvuje, na koncu pa se sočutje v celoti zavrne in vampir se zopet spremeni v demona (Cardow 2007, 3, 10–11). Cardowov cikel se konča okoli leta 2000 s popularnostjo serije

Buffy: Izganjalca vampirjev, zadnjih pet let pa lahko vidimo novo fazo v ciklu, ne samo sprejetje vampirja, temveč celo njegovo povečevanje. Danes so vampirji ponovno v ospredju popularne kulture, pojavljajo se na neogotskih področjih, kot so znanstvenofantastična in fantazijska literatura ter literatura za mlade odrasle, v t.i. 'chick-lit-u' (Ames 2010, 37) (torej literaturi, v kateri je ženskost glavne junakinje glavna tema zgodbe (Wikipedia 2012c)), filmih in serijah (Ames 2010, 37). V nadaljevanju bom podrobneje opisala, kako se je skozi zgodovino spreminjal lik vampirja.

Vzhodnoslovanski izraz za vampirja, upyr, se je prvič pojavil že v 13. stoletju. Najden je bil v cerkvenih zapisih v povezavi s slovanskim poganstvom. V srednjem veku so kmetje predvsem iz vzhodne Evrope (Husić 2010 1, 8) verjeli v legende o demonih brez duše, ki so vstali od mrtvih, da bi popravili krivice, ki so se jim zgodile, in kaznovali krivce (Cardow 2007, 4). "Vampir se pojavi kot temačen, prazen, zloben in popolnoma tuj ubijalski stroj" (Cardow 2007, 4). Zanimivo je, da sta na Balkanu in v Karpatih vampir in čarovnica včasih eno in isto bitje (Husić 2010, 2), predvsem na Balkanu pa sta skoraj izenačena tudi vampir in volkodlak. Oba sta "nemrtva spreminjevalca oblike (shape-shifters), ki pijeta kri živih" (Husić 2010, 7), razlika je le v tem, da ima volkodlak po telesu volčjo dlako. Seveda je treba v povezavi z legendami omeniti tudi Vlada Tepeša, ki je bil zaradi povezave z Zmajevskim redom znan tudi kot Drakula (drakul v romunščini pomeni zmaj). Vlad je ostro nasprotoval otomanski zasedbi Karpatov, znan pa je bil po krutem kaznovanju zajetih sovražnikov. Za časa življenja ga sicer niso povezovali z vampirizmom, bil pa je navdih za Stokerjev lik Drakule (Husić 2010, 7). Legende so bile v drugih delih sveta bolj ali manj neopazne vse do 18. stoletja, natančneje do leta 1764, ko je Horatio Walpole z izdajo zgodbe *The Castle of Otranto: A Gothic Story* vzpodbudil nov žanr literature, gotske romance. Čeprav Walpole ni pisal o vampirjih, je v svojem romanu ustvaril okolje, primerno za vzpon vampirskega lika. *Drakula* sicer velja za najvplivnejši vampirski roman, ni pa bil prvi in tudi ne edini pomemben za razvoj lika vampirja, kot ga poznamo danes (Cardow 2007, 4). Skal v svoji knjigi *Hollywood Gothic* pravi, da je za moderni lik romantičnega vampirja najbolj zaslužen Byron, ki je z deli, kot sta *The Giaor* in *Carmilla*, spodbudil pisanje vampirskih romanov, poezije in gledaliških iger (Skal v Cardow 2007, 4). Byron je vampirizem populariziral in pripomogel k povezavi "med uporništvom in pogubno, vendar privlačno izobčenostjo, ki je bila značilna za romantično predstavo o vampirjih" (Williamson 2005, 293). Tipičen byronski junak gotskih romanov je skrivnosten moški (Edwards, Miller v Clasen 2010, 119). Še eno delo, ki je imelo vpliv na razširjenost vampirske literature, je *Vampyre* Johna Polidorija (Husić 2010, 1). Ob začetku 19. stoletja je bilo splošno sprejeto, kako naj bi vampir izgledal, kakšne navade ima in iz katerega družbenega sloja izhaja. To znanje je v splošno zavest za večino 20. stoletja dokončno vtisnil že prej omenjen Stokerjev roman *Drakula*. *Drakula* začne transformacijo vampirja iz pošasti v nerazumljeno bitje, kar dobro zajame Anne Rice v svojih

romanih, med katerimi je najbolj znan *Intervju z vampirjem*. Po njem je bil posnet tudi film, ki ga bom analizirala v naslednjem delu naloge. Že pred romani Anne Rice so nam filmi in televizija ponudili vampirje, s katerimi lahko sočustvujemo. V 30. in 40. letih so bili to filmi *Drakula* (1931), *Drakulova hiša (House of Dracula)* (1945) in *Duh vampirja (The Vampire's Ghost)* (1945), v 60. serija *Temne sence (Dark Shadows)* (1966–71), v 70. pa filmi s temnopoltimi vampirji, kot so *Ganja in Hess* (1973), *Blacula* (1972) in *Kriči, Blacula, kriči (Scream Blacula Scream)* (1973) (Williamson 2005, 292–293). V 80. letih so normalnost vampirjev še poudarili filmi, kot sta *Strašljiva noč (Fright Night)* (1985) in *Izgubljeni fantje (The Lost Boys)* (1987) (Cardow 2007, 8). V zgodbah Anne Rice, ki so konec 20. stoletja ponovno oživile zanimanje za vampirje (Ames 2010, 38), je vampir predstavljen kot žrtev okoliščin (Cardow 2007, 8), saj si ni sam izbral tega, kar je. Zmožen se je odločiti, da ne bo moril nedolžnih (DeKelbe-Rittenhouse v Williamson 2005, 292), zato pa naj do njega čutimo sočutje (Cardow 2007, 8). "Čeprav pa se je vampir socializiral, je bil še vedno močna, nesmrtna demonska sila" (Cardow 2007, 8). Williamson pravi da je vampir "privlačen izobčenec, seksualni deviant, upornik, odpadnik in duša v izrednih mukah (tortured soul) (Williamson 2005, 289)." Tisto, zaradi česar sočustvujemo z vampirjem, je njegov "odpor do ubijanja (ali vsaj kesanje, ker se ubijanju ne more upreti)" (Williamson 2005, 291). Serina pravi, da nas vampir privlači zato, ker je "demon, poln človečnosti" (Serina v Williamson 2005, 292), Carter pa, da družba v tem času vampirja sprejme "zaradi njegovega prekletstva, ne kljub njemu" (Carter v Williamson 2005, 294). Še ena izmed lastnosti, ki jo ima večina vampirjev, s katerimi lahko sočustvujemo je "ljubezen do ženske, za katero je pripravljen tudi umreti" (Williamson 2005, 293). Najbolj očitno pri transformaciji je, da je bil pred Riceovo vampir lahko le moški, od takrat pa so tudi ženske lahko vampirke (Cardow 2007, 6). Lik vampirja v tem času ne samo da ni več viden kot zlobni demon, temveč je vse pogosteje uporabljen kot komični lik (Cardow 2007, 6). "Vampirji dobijo duše" (Abbot v Cardow 2007, 9) in posebna imena, po katerih jih zlahka identificiramo (Money v Cardow 2007, 9). Vampir postane "sprejemljiva pošast", ki "vzbuja zvestobo in sočutje" (Cardow 2007, 9). Pomembno vlogo pri transformaciji igrajo množični mediji. Po Cardowem mnenju ima v sodobnem času najpomembnejši vpliv že prej omenjena televizijska serija *Buffy: Izganjalka vampirjev* (Cardow 2007, 4). Ta je v času predvajanja serije (1997–2003) vampirje popularizirala. Zanimivo je, da je vampir v seriji po eni strani pošastno bitje, na drugi strani pa je to lahko kdorkoli. Serija vampirja spet povrne v prvotno stanje, saj ga spremeni v demona. Okoli leta 2000 in pa tudi danes je vampir lahko tako junak kot zlobnež (Cardow 2007, 5, 6, 9, 10), kar je vidno tudi v *Somrak sagi*, saj je Edward predstavljen kot junak, v romanih in filmih pa nastopajo tudi zlobni vampirji, kot so James in Volturi. Ker so vampirji močni in privlačni, si nekateri želijo biti kot oni in se boriti za njih. Zato so se v 20. stoletju pojavili vampirski kulturi, klubi in subkulture,

ki se vzpon doživele z razširjenostjo interneta. Ti so privlačni zato, ker sprejmejo 'družbene izobčence' (Cardow 2007, 8–9).

Kot sem omenila že na prejšnjih straneh, je Drakula najpomembnejši lik vampirja, ki služi kot model za to, "kako se vampirji obnašajo, kaj jih ubije in kaj jim daje moč" (Cardow 2007, 7). To znanje je s pomočjo mnogih vampirskih grozljivk 20. stoletja postalo del folklore (Cardow 2007, 7). Zdi pa se, da se s popularnostjo *Somrak sage* te lastnosti spreminjajo. Seveda še vedno obstajajo medijske vsebine, ki prikazujejo vampirje, ki ne morejo na svetlobo, brez pomisleka pijejo človeško kri, ki jih ubijeta kol v srce in ogenj itd., vse več pa je televizijskih serij, knjig in filmov, kjer so vampirji drugačni, lahko bi rekli posodobljeni. Vampirji v *Somrak sagi* tako na soncu ne izbruhnejo v plamene, temveč se svetijo kot diamant, se imajo za vegetarijance, saj se upirajo pitju človeške krvi in namesto nje pijejo živalsko, ubije pa jih lahko šele razčtetverjenje in sežig ostankov. V drugih zgodbah pa imajo vampirji spet drugačne lastnosti. Tako za vampirske zgodbe ne drži več, da imajo trdna pravila, kar je po Tudorju značilno za grozljivke. Za vampirja, kot ga poznamo danes, lahko rečemo, da je še korak dlje kot vampir Cardowe zadnje faze transformacije. Vampirji Anne Rice in serije *Buffy: Izganjalka vampirjev* se sicer upirajo svoji naravi pitja krvi, v določenih trenutkih pa pokažejo svojo pravo zlobno naravo, in so privlačni ravno zato, ker so nevarni. Vampirji 20. stoletja so anti-junaki (Williamson 2005, 299). Vampir Edward, eden izmed glavnih likov *Somrak sage*, pa je junak v vseh pogledih. Celo ko bi to rešilo njegovo ljubezen Bello, se do zadnjega upira pitju njene krvi in temu, da jo spremeni v vampirko, ter jo ščiti pred vsemi, ki bi ji radi storili kaj hudega. Zanimivo bi bilo raziskati, zakaj je v zadnjih letih popularen ravno takšen vampir, saj Doane in Hodges pravita, da so vampirske zgodbe odraz časa in političnega prizorišča, v katerem nastanejo (Doane in Hodges v Ames 2010, 38). Auerbach pa pravi da "vsaka doba sprejme vampirja, ki ga potrebuje" (Auerbach v Kane 2010, 104).

4 ANALIZA SOMRAK SAGE

V zadnjem poglavju svoje diplomske naloge se bom posvetila filmom, ki po mojem mnenju najbolj odražajo hibridizacijo žanra grozljivk, to so štirje do sedaj izdani filmi *Somrak sage* (letos v kinematografe pride še zadnji del). V prvem delu bom pod drobnogled vzela prehod *Somrak sage* iz popularnih knjig za mlade odrasle v filmski kulturni fenomen, v drugem pa bom analizirala same filme in s primerjavo z dvema klasičnima vampirskima filmoma *Drakula* iz leta 1931 in *Drakula* iz leta 1958 (pri katerem bom uporabljala ameriški naslov *Drakulova groza (Horror of Dracula)*, da ga bom ločila od prvega), ter z vampirskima filmoma, kjer je že viden začetek hibridizacije (*Izgubljeni fantje (The Lost Boys)* in *Intervju z vampirjem*), ugotavljala, če filmi *Somrak sage* spadajo v žanr grozljivk in če ne, v kateri žanr oziroma hibrid žanrov potem spadajo.

4.1 OD KNJIGE DO FILMA

Somrak saga je trenutno sicer bolj znana kot serija filmov, vse pa se je začelo na papirju, saj so filmi posneti po knjižni predlogi ameriške pisateljice Stephenie Meyer. Prva izmed štirih knjig z naslovom *Somrak (Twilight)* je bila prvič izdana leta 2005 pri založbi Little, Brown Publishing. Prva naklada je vsebovala le 75 tisoč izvodov (Click in drugi 2010a, 1) (za primerjavo: zadnji roman sage, *Jutranja zarja*, je izšel v skoraj štirih milijonih izvodov (Wikipedia 2012a)). Avtorica je po lastnih besedah idejo za zgodbo dobila v sanjah. Nekega jutra se je namreč zbudila z idejo za zgodbo o povprečnem dekletu, ki govori o svojem razmerju z vampirjem, ki se le stežka obvladuje, da je ne ubije (Grossman v Click in drugi 2010a, 1). Navdiha za svojo zgodbo Stephenie Meyer ni dobila v grozljivkah, temveč pri drami *Romeo in Julija* ter romanu *Viharni vrh* (Click in drugi 2010a, 1). Romani *Somrak sage* "povezujejo romanco, fantazijo in napetost" (Click in drugi 2010a, 1). Večina kritikov in raziskovalcev romane uvršča v žanr leposlovja za mlade odrasle (young adult fiction). Zanj je značilno, da je glavni junak najstnik ali najstnica ter da vsebujejo "teme, ki so najstnikom poznane in se [jim] zdijo pomembne, kot so zmenki, popularnost in družbena odtujenost" (Platt 2010, 73). Tipična tema je odraščanje, ki se ponavadi zgodi s "transformacijo likov iz deklet v ženske skozi romanco" (Platt 2010, 73). Zato lahko rečemo, da "čeprav so romani umeščeni v fantazijo o vampirjih in volkodlakih, ki spreminjajo obliko, je *Somrak* v svojem bistvu zgodba o 'pravi ljubezni', ki prevlada ne glede na vse" (Click in drugi 2010a, 1). Behm-Morawitz in drugi pravijo, da je *Somrak saga* "zgodba o prepovedani ljubezni" (Behm-Morawitz in drugi 2010, 138), Moffit pa, da romani spadajo v žanr romance, saj vsebujejo "srečen konec, spravo med

junakom in junakinjo in obljubo ljubezni" (Moffit v Behm-Morawitz in drugi 2010, 151). Tudi Clasen pravi, da je *Somrak saga* ljubezenska zgodba, saj romani vsebujejo mite o romantični ljubezni, in sicer "ljubezen na prvi pogled, ljubezen je večna, romantična ljubezen je najpomembnejši odnos" (Clasen 2010, 119–136). Za razliko od grozljivk, ki sprevrta vrednote in družbeni red, romani *Somrak sage* vsebujejo sporočila o ljubezni, družini in moralnosti (Click in drugi 2010a, 1). Vrednote, ki jih romani predstavljajo, so skrajno konzervativne, na primer da ima Edward nadzor, Bella pa je predstavljena kot "stereotipna ženska v nevarnosti (damsel in distress), ki jo mora rešiti moški" (Click in drugi 2010a, 2); seksualna abstinenca (Edward se vztrajno upira Bellinim poskusom, da bi ga zapeljala, ker se boji, da jo bo ranil) (Platt 2010, 71–72); "pomembnost zakonske zveze" (Platt 2010, 73) (Edward se želi, preden Bello spremeni v vampirko, z njo poročiti, saj pravi, da je to edini greh, ki ga še ni zakrivil); "svetost življenja" (Platt 2010, 73) (Bella ne prekine nosečnosti, čeprav jo ta ubije).

Čeprav se knjige in filme *Somrak sage* ponavadi povezuje z najstniki in so tudi oglaševani predvsem za mlajše občinstvo, pa so, zanimivo, oboževalke tudi starejše ženske (Click in drugi 2010b, x) (to niso samo dvajsetletnice, temveč tudi ženske srednjih let, ki same sebi pravijo Twilight Moms (Leogrande 2010, 155)) in celo nekateri moški (Click in drugi 2010b, x). Green pravi, da so knjige postale izredno popularne med drugim tudi zato, ker se je Meyerjeva pred drugimi avtorji preko spleta povezala z bralci. Za *Somrak sago* pravi, da je bila "prva 'uspešnica družbenih omrežij'" (Green v Click in drugi 2010a, 3). Vsi štirje romani *Somrak sage* so bili prevedeni v 37 jezikov (Click in drugi 2010a, 3), tako pri nas kot po svetu pa so že več let na lestvicah najbolj prodajanih knjig. Do oktobra 2010 je bilo po svetu prodanih več kot 116 milijonov izvodov štirih knjig sage (Wikipedia 2012e). Ameriška revija The Atlantic je objavila, da bi romani *Somrak sage* lahko bili najpopularnejši romani za najstnice vseh časov (The Atlantic v Click in drugi 2010a, 3). Popularnost sage so šele marca letos uspeli preseči trije romani nove mladinske uspešnice *Igre lakote*, po kateri je posnet tudi film.

Film, povzet po prvi knjigi *Somrak sage*, ki ga je novembra 2008 izdala produkcijska hiša Summit Entertainment, je že v prvem dnevu zaslužil 35 milijonov dolarjev. S tem je postal najbolj gledan film, ki ga je režirala ženska (v tem primeru Catherine Hardwicke) (Johnson v Click in drugi 2010a, 3). Film je po svetu prinesel več kot 380 milijonov dolarjev (IMDb 2012a), vsak naslednji film pa se je odrezal še bolje. Drugi del vampirske sage, *Mlada luna*, je bil izdan leto za prvim in je skoraj podvojil uspeh predhodnika, saj je po svetu zaslužil več kot 709 milijonov dolarjev (IMDb 2012b). *Mrk*, naslednji film sage, ki je bil izdan julija 2010, predhodnika ni presegel, je pa še vedno prinesel skoraj 700 milijonov dolarjev (IMDb 2012c), novembra lani izdani četrti film z naslovom *Jutranja zarja - 1. del* pa je zaslužil več kot 701 milijon dolarjev (IMDb 2012č). *Somrak saga* ni

samo finančno uspešna, postala je tudi popkulturni fenomen, ki je ponovno obudil zanimanje za vampirje in branje knjig (Davies, Memmott v Click in drugi 2010a, 4). Saga ima strastne oboževalce, ki sami sebi pravijo *Twilighters* ali *Twi-hards*, kar je presenetilo tako javnost kot strokovnjake, saj se tako imenovane 'fandome' oziroma skupnosti oboževalcev določene medijske vsebine ponavadi povezuje z moškim občinstvom in tipično moškimi medijskimi vsebinami (Click in drugi 2010a, 6).

4.2 ŽANRSKA ANALIZA SOMRAK SAGE

V zadnjem delu svoje diplomske naloge bom s pomočjo žanrske analize štirih filmov *Somrak sage*, ki jih bom primerjala z dvema klasičnima vampirskima filmoma (*Drakula* in *Drakulova groza*) ter dvema vampirskima filmoma, pri katerih se že vidi vpliv hibridizacije (*Izgubljeni fantje* in *Intervju z vampirjem*), pokazala, da moderni vampirski filmi niso grozljivke, temveč spadajo v različne hibridne žanre.

Analize žanrov sem se lotila s pomočjo Branstonovega repertoarja elementov, ki so skupni določenim žanrom. Najprej sem analizirala narativno strukturo, torej samo zgodbo filmov in ugotavljala, če se ta ujema s klasično zgodbo grozljivk. Filmi, ki spadajo v žanr grozljivk, imajo podobno zgodbo, ki sem jo navedla že v prejšnjem poglavju. Ta gre večinoma takole: glavni liki se "podajo na pot na čudno in izredno preteče prizorišče" (Pramaggiore in Wallis 2008, 375). Vede ali nevede stopijo na pogosto prepovedano lokacijo (ta je ponavadi izolirana in sovražna), kar sproži val nasilja, ki na koncu živih pusti le malo. Tisti, ki preživijo prvi val, se začnejo boriti nazaj, to pa privede do razdora med njim, zaradi česar so v še večji nevarnosti. Tisti, ki se srečajo s pošastjo, želijo pred njo posvariti ostale ali uradne osebe, ki pa jim ne verjamejo. Vrh zgodbe predstavlja obračun med junaki in pošastjo, ki se konča različno. Včasih so pošast skoraj vedno dokončno premagali, v modernih grozljivkah pa ponavadi obstaja možnost vrnitve (Pramaggiore in Wallis 2008, 375). Tej strukturi sledita filma *Drakula* in *Drakulova groza*: Renfield v *Drakuli* in Jonathan Harker v *Drakulovi grozi* se podata na čudno in preteče prizorišče, to je grad *Drakula*. V *Drakuli* Renfielda vaščani vnaprej posvarijo, da naj tja ne hodi, on pa se ne zmeni za njih, saj ga je grof *Drakula* najel kot svojega odvetnika. Ko stopita na to prepovedano lokacijo, sprožita val nasilja. V *Drakuli* grof Renfielda spremeni v svojega vampirskega služabnika, z njegovo pomočjo pa nato odpotuje v London, kjer začne nedolžna dekleta spreminjati v vampirke. Še posebno ga prevzame Mina, hči vodje sanatorija, v katerega zaprejo Renfielda, želi jo za svojo nevesto, zato vsak večer pije njeno kri. V filmu *Drakulova groza* pa sicer Harker prvi zakoliči *Drakulovo* nevesto, zato ga ta

spremeni v vampirja (njegov prijatelj Van Helsing, ki ga išče na gradu Drakula, ga odreši muk), nato pa Drakula odpotuje v Karlstadt, kjer Harkerjevo zaročenko spremeni v vampirko, ženo njenega brata pa s pitjem krvi prav tako začne spreminjati v sebi enako. V obeh filmih je lik Van Helsing, strokovnjak za vampirje, ki pa mu v *Drakuli* sprva nihče ne verjame, da je grof vampir. Van Helsing se začne boriti proti grofu: družini in služabnikom Mine v *Drakuli* in Lucy v Drakulovi grozi zabiča, naj ponoči zaprejo vsa okna in jih v *Drakuli* zavarujejo s preobjedo, v Drakulovi grozi pa s česnom. Vendar se tega na željo Mine in Lucy ne držijo, zato Drakula lahko nadaljuje svoj morilski pohod. V Drakulovi grozi je vrh zgodbe končni obračun z grofom, ki ga Van Helsing po krajšem boju z malo sreče in spretnosti dokončno premaga. V *Drakuli* pa ni pravega končnega obračuna, saj grofa med begom pred Van Helsingom in Harkerjem zora ujame v krsti, kjer ga Van Helsing zakoliči.

Na drugi strani se filma *Izgubljeni fantje* in *Intervju z vampirjem* delno držita klasične zgodbe grozljivk, že pa je opaziti odstopanja od nje. *Izgubljeni fantje* se začnejo tako, da tolpa na promenadi nadleguje obiskovalce. Ustavi jih redar, ki pa ga, ko se odpravlja proti svojemu avtomobilu, nekaj napade. Zatem nas film vpelje v zgodbo bratov Sama in Michaela, ki se skupaj z mamo Lucy preselita v sončno mesto Santa Carlo. Ta zamenja grozljivo prizorišče, na katerega mora stopiti glavni junak. Sam in Michael ob prihodu izvesta, da naj bi bila Santa Carla 'svetovna prestolnica umorov', gledalci pa lahko tudi vidimo številne letake o pogrešanih osebah. Njun prihod sproži val nasilja, saj se Michael začne zanimati za Star, punco vampirja Davida, vodje tolpe, zaradi česar ga kmalu spremeni v sebi enakega. Sam je šokiran, ko po naključju izve, da je Michael vampir. Sprva se ga boji, sčasoma pa sprejme, da si tega ni sam izbral in da mu ne želi škodovati. Sam tudi spozna najstniška 'lovca na vampirje', zato se začne spraševati o tem, kdo v mestu je glavni vampir. Sprva sumijo maminega novega spremljevalca Maxa, ki pa prestane njihov preizkus (na koncu filma se izkaže, da so imeli prav). Michael, Sam in njegova prijatelja napadejo Davida in njegovo toplo, zaradi česar se jim ti maščujejo, Sam pa tudi želi posvariti mamo, vendar mu ne verjame, da gre za vampirje. Na koncu pride do boja z Davidom in njegovo tolpo ter glavnim vampirjem Maxom, ki so dokončno premagani. Film ima tudi izrazit komični pridih, ki najbolj pride do izraza, ko je Sam navdušen nad tem, da enega izmed vampirjev ubije elektrika iz radia (čemur pravi "death by stereo").

Intervju z vampirjem pa v zelo majhni meri sledi zgodbi klasičnih vampirskih filmov. Film se ne začne s prihodom kamorkoli, temveč tako, da Louis v sodobnosti novinarju začne pripovedovati zgodbo svojega obstoja. Govori o tem, kako po smrti žene in otroka ni več videl razloga za življenje in kako ga je vampir Lestat premamil, da je tudi sam postal bitje noči. V desetletjih, ki so sledila, je Louis ostal Lestatov družabnik, čeprav sam ni ubijal, kot je to redno

počel Lestat. Ko skupaj v vampirko spremenita deklico Claudio, sledimo zgodbi te nekonvencionalne družine. Claudia sprva tako kot Lestat uživa v pitju krvi nedolžnih, čez čas pa jo njena nezmožnost fizičnega staranja spravi v obup. Skupaj z Louisom se znebita Lestata in se odpravita v Evropo, da bi našla druge sebi podobne. Ko že skoraj obupata, v Parizu drugi vampirji najdejo njiju. Ti vodijo grozljivo gledališče, v katerem nekaznovano pobijajo ljudi, saj drugi obiskovalci mislijo, da je to le del predstave. Druženje z njimi se konča tragično, saj usmrtijo Claudio, Louis pa iz maščevanja požge njihovo gledališče skupaj s celim leglom vampirjev. Ko se v osemdesetih letih vrne v rodni New Orleans, tam najde le napol živega Lestata, ki ga prepusti usodi. Louis na koncu filma odžene novinarja, ker želi, da ga spremeni v vampirja, zato pa pade v roke Lestatu. Ob ogledu filma sicer čutimo strah (predvsem ko Lestat pije kri nedolžnih), vendar je v ospredju Lousiva zgodba.

Že prvi prizor *Somrak* nakaže, da film ne bo tipična vampirska grozljivka. Medtem ko je v klasičnih grozljivkah *Drakula* in *Drakulova groza* prva stvar, ki jo (po uvodni špici) vidimo, potovanje na odmaknjeno in grozljivo lokacijo, se *Somrak* začne z vampirjem, ki lovi srno, medtem pa glavna junakinja Bella (ki jo na zaslonu ne vidimo) govori o tem, da je pripravljena umreti za tiste, ki jih ima rada. Tako nam ustvarjalci že takoj na začetku dajo vedeti, da bo poudarek na Bellini zgodbi, ne na grozi. Podobno se začnejo tudi preostali trije filmi *Somrak sage*. Tudi v nadaljevanju se zgodba ne drži strukture grozljivk. Na začetku je sicer podobna, saj se Bella iz sončnega Phoenixa preseli k očetu v Forks, majhno mestece z največjo količino padavin v državi. V nadaljevanju pa je v ospredju ljubezenska zgodba med Bello in Edwardom, medtem ko zlobo vampirjev vidimo le v kratkih prizorih, ko James, Victoria in Laurent napadajo prebivalce Forksa. Bella in Edward gresta skozi tipične faze filmske ljubezenske zgodbe, ki jih lahko vidimo v modernih romantičnih komedijah: najprej se ne marata (Edwarda privlači Bellina kri, zato je do nje zloben, ona pa ga ne mara); potem ju okoliščine, na katere nimata vpliva, zbližajo (Bello na šolskem parkirišču skoraj povozi kombi, Edward pa jo z vampirsko močjo in hitrostjo reši); zatem pristaneta skupaj (Bella ugotovi, da je Edward vampir, vendar je to ne moti, postaneta par, Edward jo predstavi svoji vampirski družini). V romantičnem filmu bi se še razšla, v zadnjem trenutku pa si priznala ljubezen, *Somrak* pa ima bolj udaren vrh, za katerega zaradi borbe z vampirjem lahko rečemo, da je delno podoben vrhu grozljivke. Medtem ko Edwardova družina igra baseball, Bella pa sodi, jih najdejo James, Victoria in Laurent. Skoraj že mirno odidejo, ko James zavoha, da je Bella človek. To predstavlja začetek končnega obračuna, ki je po mojem mnenju bolj akcijski kot grozljiv. James se sicer spravi na Bello, rešijo pa jo Edward in njegova družina. Ker so vsi vampirji, torej 'pošasti', je to boj med junaki in negativci, ki bolj spominja na akcijski film kot pa na poraz pošasti v grozljivkah. Vse skupaj tudi ne vzbuja groze, temveč napetost, bolj značilno za triler ali

akcijo.

V drugem delu, *Mlada luna*, je v ospredju Bellina žalost, ko jo Edward zapusti. To stori, da bi jo obvaroval, saj se je Bella na zabavi za svoj rojstni dan urezala v prst, zaradi česar bi jo člani družine Cullen skoraj ubili. Grozo občutimo kar nekajkrat, in sicer, ko Jasper na začetku filma napade Bello, preden izvemo, da Jacob in njegov trop volkodlakov ubijajo le vampirje, ko Laurent napade Bello, ko Bella sanja o Victoriji in ko Volturi napadejo obiskovalce. Vseeno ima film veliko več skupnega z najstniško romanco, saj se Bella po Edwardovem odhodu, ki jo pahne v globoko depresijo, naveže na Jacoba, s čimer se vzpostavi ljubezenski trikotnik, in pa trilerjem, saj se v zadnjem delu filma bojimo za Edwardovo, Bellino in Alicino usodo pri Volturih. Edward zaradi nesrečnega spleta okoliščin misli, da je Bella mrtva, zato želi, da ga Volturi, nekakšna vampirska kraljeva družina, ubijejo (vampirji namreč ne morejo storiti samomora). Edward je v zadnjem trenutku rešen, vendar Volturi še vedno predstavljajo grožnjo, ki v naslednjih filmih visi nad Bello in Culleni.

Naslednji film, *Mrk*, prav tako nima veliko skupnega s klasično zgodbo vampirskih grozljivk, razen tega, da je na koncu pošast Victoria dokončno premagana. Zbere namreč vampirsko vojsko, zaradi te grožnje pa morajo Culleni in Jacobov trop volkodlakov združiti moči. Grozo občutimo le v prvem prizoru, ko Victoria napade Rileya in ga spremeni v vampirja in ko vojska vampirjev napada ljudi, drugače pa je zopet v ospredju ljubezenska zgodba, tokrat ljubezenski trikotnik med Bello, Edwardom in Jacobom. Bitka med vojsko vampirjev ter Culleni in volkodlaki pa spominja na akcijski ali vojni film. V zadnjem do sedaj izdanem filmu sage, *Jutranja zarja - 1. del*, zgodba sploh ne sledi klasičnim vampirskim filmom, grozljivi elementi pa, razen ko Edward Bella noč pred poroko pripoveduje, kako je včasih ubijal ljudi, prej spadajo v telesno kot gotsko grozljivko. Bella namreč po poroki in konzumiranju zveze z Edwardom zanosi, čeprav jo otrok počasi ubija, pa noče splaviti. Bella v drugi polovici filma izgleda izredno slabo, najbolj grozljiv pa je porod, med katerim umre (Edward jo sicer spremeni v vampirko). Še vedno je v ospredju Bellina in Edwardova ljubezenska zgodba (poroka, medeni tedni, nosečnost), za napetost pa poskrbijo volkodlaki, ki želijo ubiti Bello in njenega nerojenega otroka, saj predstavljata nevarnost za meščane Forksa. Po analizi in primerjavi s klasičnimi vampirskimi filmi lahko rečem, da sama zgodba *Somrak sage* prej kot v žanr grozljivk spada v hibrid žanrov. V štirih do sedaj izdanih filmih *Somrak sage* je v ospredju najstniška romanca med Bello in Edwardom (od drugega filma naprej tudi ljubezenski trikotnik med Edwardom, Bello in Jacobom). Dejstvo, da je Edward vampir, Jacob pa volkodlak zgodbo le naredi bolj zanimivo in v filme vnese napetost, značilno za triler. Zato *Somrak sago* bolj kot žanr grozljivke opiše hibridni žanr grozljivega najstniškega romantičnega trilerja.

Drugo izmed področij elementov, po katerih Branston filme uvršča v določen žanr, so avdio-vizualni elementi. Tisti, ki jih bom pri *Somrak sagi* analizirala, so ikonografske značilnosti (liki in lokacije), osvetlitev oziroma atmosfera, način snemanja ter zvok. Tako *Drakula* kot Drakulova groza imata lik pošasti (grof Drakula), žrtev (Renfield v *Drakuli*, John Harker v Drakulovi grozi, Mina, Lucy in druge ženske, ki jih v obeh filmih napade Drakula) in junaka (Van Helsing v obeh filmih ter v *Drakuli* še Harker in Drakulovi grozi brat Harkerjeve zaročenke). Lokaciji, na katerih se filma večinoma dogajata, sta grozljiva graščina in večje mesto (London v *Drakuli* in Karlstadt v Drakulovi grozi). V filmih *Izgubljeni fantje* in *Intervju z vampirjem* pa so že vidne določene spremembe. V *Izgubljenih fantih* so liki pošasti David in njegova tolpa ter glavni vampir Max, vendar pa tudi Michael, ki je sprva njihova žrtev. Junaki pa so Sam in 'lovca na vampirje', vendar pa tudi Michael, ki se bori proti Davidu in njegovim pajdašem. V *Intervjuju z vampirjem* je prav tako težko določiti, v katero kategorijo spadajo določeni liki. Le Lestat in pariški vampirji so preprosto pošasti, medtem ko sta Louis in Claudia tako žrtvi kot pošasti, pravega junaka pa sploh ni (čeprav bi mogoče lahko rekli, da je to Louis, ko maščuje Claudio). Izrazita razlika je predvsem v tem, da vampirji niso le pošasti, temveč tudi žrtve in junaki. V *Izgubljenih fantih* sta glavni lokaciji jame (ki zamenjajo grozljivo graščino) in manjše mesto Santa Carla, v *Intervjuju z vampirjem* pa grozljivo pariško gledališče ter večja mesta New Orleans, Pariz in San Francisco. V *Somrak sagi* je like še težje razvrstiti v kategorije, ki sem jih navedla. Le James Victoria in Volturi so nedvomno pošasti, medtem ko je Riley tako pošast kot žrtev, Cullenovi in volkodlaki pa so junaki in pošasti. Bella predstavlja žrtev in lik zaljubljene ženske, ki bolj spada v romantični film kot v grozljivko. Saga se večinoma odvija v majhnem mestu Forks, na kratko pa vidimo tudi Port Angeles, Phoenix, Voltero, Seattle ter Rio de Janeiro in otok Esme. Glede na ikonografske značilnosti torej *Somrak sage* ne moremo umestiti v žanr grozljivk.

Osvetlitev in atmosfera sta v *Drakuli* in Drakulovi grozi značilni za grozljivke: meglice, sence svetloba sveč in svetilk, noč. Pri črno-beli *Drakuli* je tudi z dodatno osvetlitvijo grofovih oči nakazano, da je vampir. Podobno je tudi pri *Izgubljenih fantih* in *Intervjuju z vampirjem*: svetloba sveč, megla, noč in luna so značilni za oba filma. Pri *Izgubljenih fantih* se igrajo tudi s sencami, saj pri enem izmed Davidovih napadov vidimo le njegovo senco, ko Max razkrije svoj načrt pa je svetloba rdečkasta, viden je tudi chiaroscuro. V *Intervjuju z vampirjem* je prav tako prisoten chiaroscuro, in sicer, ko Armand Louisu pove, da je najstarejši še živeči vampir. Tudi v *Somrak sagi* lahko vidimo način osvetlitve in atmosfero, ki sta značilni za grozljivke. V *Somraku* je oblačno in deževno, vidne so meglice; v *Mladi luni* so temačen gozd in morje ter oblačno vreme; v *Mrku* je v začetnem prizoru, ko Victoria napade Rileya, deževna noč, pred bitko z vojsko vampirjev pa je noč z luno in viharjem; v *Jutranji zarji - 1. del* pa je večkrat noč z luno, ko se Jacob na začetku filma

preobrazi v volka pa dežuje. V *Somraku* so se tudi spretno poklonili klasičnim grozljivkam, saj so, ko Edward Belli pripoveduje, kako ga je Carlisle spremenil v vampirja, barve podobne kot v prvem vampirskem filmu *Nosferatu*. V prizoru, ko si Bella predstavlja, kako bi ji Edward pil kri, pa je v *Somraku* tudi chiaroscuro, značilen za grozljivke. Glede na osvetlitev in atmosfero bi *Somrak sago* lahko umestili v žanr grozljivk.

Za grozljivke so, kot sem zapisala v prejšnjem poglavju, značilni ekstremni koti snemanja. Ti so vidni tako v klasičnih vampirskih filmih *Drakula* (pogosto uporabljen splošni plan; skrajno bližnji plan oziroma bližnji plan, ko Drakula pokaže svojo vampirsko naravo) in Drakulova groza (večkrat uporabljen splošni plan v gradu Drakula; skrajno bližnji plan napisa Drakula na krsti ter njegovih oči, ko obišče Mino; bližnji plan njegovega obraza, ko se po zakoličenju neveste prebudi), kot filmih *Izgubljeni fantje* (kamera pogosto 'leti', kar večinoma prikazuje let vampirjev; skrajno bližnji plan, ko David prepričuje Michaela, naj spije njegovo kri - vidimo le oči in ustnice) in *Intervju z vampirjem* (večkrat uporabljen skrajno bližnji plan vratu žrtev; ko Louis zapušča pariške vampirje in v stolpu, v katerega zaprejo Claudio, je snemano z vrha; nekajkrat se zdi, kot da so kamera oči enega izmed likov; večkrat uporabljen splošni plan). Tudi v filmih *Somrak sage* je še kar nekaj ekstremnih kotov. V *Somraku* so to splošni plan, ko Bella želi, da ji Edward sledi v gozd; ko Bella Edwardu pove, da ve, da je vampir, se kamera vrti okrog njiju; ko Edward in Bella stojita na visokem drevesu, je snemano od zgoraj, kamera se vedno bolj odmika. V *Mladi luni* so to večkrat uporabljen splošni plan; pogosto uporabljen skrajno bližnji plan (na primer Bellinega odseva v Jacobovem očesu, ko ga prvič vidi kot volka); ko Bella po Edwardovem odhodu obleži v gozdu, je snemano z vrha. V *Mrku* so naslednji ekstremni koti: ko Bella hodi proti avtu, da bi obiskala Jacoba, je snemano z vrha; ko se Edward in Bella v hiši Cullenov odpravljata po stopnicah, jima kamera sledi od zunaj (dviga se ob oknu); ko med bojem Edward posluša Sethove misli in Belli pripoveduje, kaj se dogaja, se kamera vrti najprej okoli enega, nato drugega. V *Jutranji zarji - 1. del* pa Belline oči, ko se spominja poročne noči z Edwardom in ko se prebudi kot vampirka, vidimo v skrajno bližnjem planu, nekajkrat pa je tudi snemano z vrha. Glede na to, koliko ekstremnih kotov snemanja ima *Somrak saga*, bi jo lahko umestili v žanr grozljivk.

Še zadnji avdio-vizualni element, ki sem ga analizirala, je zvok. V filmu *Drakula* je glasba prisotna le v uvodni špici in ko grof obišče londonsko koncertno dvorano, v Drakulovi grozi pa je glasba značilna za grozljivke, torej klasična in grozljiva, ter je tudi najbolj zaslužna za odziv strahu, ki ga vzbudi pri gledalcu. Tudi v *Intervjuju z vampirjem* je glasba klasična, poleg tega, da vzbuja grozo, pa je zaslužna tudi za vzpostavitev atmosfere časa, v katerem se večina filma dogaja. V *Izgubljenih fantih* in vseh filmih *Somrak sage* pa pride do pomembne razlike: razen v nekaj grozljivih in napetih prizorih, ko je glasba klasična in podobna tisti, ki jo lahko slišimo v Drakulovi

grozi ali *Intervjuju z vampirjem*, je večino filma ta popularna. Tudi glede na avdio-vizualne elemente torej *Somrak sage* ne moremo z gotovostjo umestiti v žanr grozljivk.

Z analizo *Somrak sage* in primerjavo s klasičnimi vampirskimi filmi sem torej ugotovila, da sage nedvomno ne moremo umestiti le v žanr grozljivk. Čeprav imajo filmi kar nekaj skupnega z grozljivkami, pa imajo tudi veliko elementov, ki jih lahko najdemo v drugih žanrih. Zato, kot sem že zapisala na prejšnjih straneh, menim, da *Somrak saga* spada v hibrid žanrov, in sicer jo lahko opišemo kot grozljiv najstniški romantični triler.

5 ZAKLJUČEK

V svoji diplomski nalogi sem se ukvarjala z žanri in hibridizacijo le-teh. Za primer sem vzela vampirske filme, ki so se od začetka filmske produkcije do danes korenito spremenili. Včasih so bile to tipične grozljivke, ki so nas dodobra prestrašile in vampirja prikazale kot pošast, ki ubija ter spreminja nedolžne v sebi enake, danes pa je v vampirskih filmih v ospredju zgodba. Ta je lahko tako kot na primer v filmu *Intervju z vampirjem*, zgodba njegovega življenja in razlaga njegovih namenov, zaradi česar do vampirja čutimo sočutje, največji pečat pa je v zadnjih letih na popularni kulturi pustila *Somrak saga*, ki prikazuje vzpone in padce ljubezenske zgodbe med smrtnico Bello in vampirjem Edwardom. Za te filme sem s pomočjo primerjave s klasičnima vampirskima filmoma *Drakula* in *Drakulova groza* ter filmoma *Izgubljeni fantje* in *Intervju z vampirjem*, kjer je že viden vpliv hibridizacije, ugotovila, da čeprav na prvi pogled razen vampirjev in volkodlakov nimajo veliko skupnega z grozljivkami, nekateri elementi tega žanra še vedno ostajajo. Predvsem z osvetlitvijo in atmosfero ter velikim številom ekstremnim kotom snemanja so se ustvarjalci *Somrak sage* poklonili klasičnim vampirskim filmom. Vseeno pa za sago ne moremo trditi, da spada v žanr grozljivk. Z analizo sem ugotovila, da *Somrak sago* najbolje opiše oznaka grozljiv najstniški romantični triler.

Na primeru *Somrak sage* se lepo vidi, kako uspešno je lahko mešanje žanrov, saj so z dodajanjem elementov romance in trilerja, dveh žanrov ki sta pri najstnikih izredno priljubljena, vampirje iz simbola izobčencev spremenili v popkulturni fenomen in najstniške idole. Tak finančen in kulturni uspeh sta tudi razloga, zakaj Hollywood že dolgo meša žanre in jih bo verjetno tudi v prihodnosti.

6 LITERATURA

1. Behm-Morawitz, Elizabeth, Melissa A. Click in Jennifer Stevens Aubrey. 2010. Relating to Twilight: Fans' Responses to Love and Romance in the Vampire Franchise V *Bitten by Twilight: youth culture, media & the vampire franchise*, ur. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz, 137–154. New York: P. Lang.
2. Branston, Gill. 2006. Understanding genre V *Analysing Media Texts*, ur. Marie Gillespie in Jason Toynbee, 44–79. Maidenhead: Open University Press.
3. --- in Ray Stafford. 1996. *The Media Student's Book*. New York: Routledge.
4. Braudy, Leo. 2004. Genre: The Conventions of Connection V *Film Theory and Criticism*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 665–679. Oxford: Oxford University Press.
5. --- in Marshall Cohen. 2004. Film Genres V *Film Theory and Criticism*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 657–661. Oxford: Oxford University Press.
6. Browning, Tod. 1931. *Dracula*. Universal City: Universal Pictures.
7. Cardow, Andrew. 2007. Everyman with fangs: The Acceptance of the modern vampire. *Department of Management and International Business Research Working Paper Series 2007(6)*:1–12. Dostopno prek: <http://muir.massey.ac.nz/bitstream/handle/10179/651/ewft20-07.pdf;jsessionid=A1886C5E26C4BB7679691E9379F4AFB8?sequence=1> (14. marec 2012).
8. Cherry, Brigid. 2008. Gothics and Grand Guignols: Violence and the gendered Aesthetics of Cinematic Horror. *Particip@tions 5(1)*. Dostopno prek: http://www.participations.org/-Volume/Issue%201%20-%20special/5_01_cherry.htm (19. februar 2012).
9. Clasen, Tricia. 2010. Taking a Bite Out of Love: The Myth of Romantic Love in the Twilight Series V *Bitten by Twilight: youth culture, media & the vampire franchise*, ur. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz, 119–136. New York: P. Lang.
10. Click, Melissa A., Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz. 2010a. Introduction V *Bitten by Twilight: youth culture, media & the vampire franchise*, ur. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz, 1–17. New York: P. Lang.
11. --- 2010b. Prologue V *Bitten by Twilight: youth culture, media & the vampire franchise*, ur. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz, ix–x. New York: P. Lang.
12. Condon, Bill. 2011. *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1*. Universal City: Summit

- Entertainment.
13. Fisher, Terence. 1958. *Dracula*. London: Hammer Film Productions.
 14. Gledhill, Christine. 2007a. Grozljivka V *Knjiga o filmu (tretja izdaja)*, ur. Pam Cook, 347–355. Ljubljana: UMco.
 15. --- 2007b. Zgodovina žanrske kritike: Uvod V *Knjiga o filmu (tretja izdaja)*, ur. Pam Cook, 252–259. Ljubljana: UMco.
 16. Grant, Michael. 2007. Telesna grozljivka V *Knjiga o filmu (tretja izdaja)*, ur. Pam Cook, 355–360. Ljubljana: UMco.
 17. Hardwicke, Catherine. 2008. *Twilight*. Universal City: Summit Entertainment.
 18. Husić, Geoff. 2010. A Vampire by Any Other Name - Vampires, Werewolves and Witches of the Slavs, Balkan Peoples and other Lands: A Linguistic and Cultural Adventure. *Watson Library Vampire Exhibit Catalog 2010*. Dostopno prek: http://kuscholarworks-ku.edu/dspace/bitstream/1808/6213/3/vampire_exhibit_catalog_2010.pdf (14. marec 2012).
 19. IMDb. 2012a. *Mlada luna*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1259571/> (11. maj 2012).
 20. --- 2012b. *Mrk*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1325004/> (11. maj 2012).
 21. --- 2012c. *Somrak (I)*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1099212/> (11. maj 2012).
 22. --- 2012č. *Somrak saga: Jutranja zarja - 1. del*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1324999/> (11. maj 2012).
 23. Jordan, Neil. 1994. *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*. Universal City: Geffen Pictures.
 24. Lehman, Peter in William Luhr. 2003. *Thinking About Movies: Watching, Questioning, Enjoying (Second Edition)*. Oxford: Blackwell Publishers.
 25. Leogrande, Cathy. 2010. My Mother, Myself: Mother-daughter Bonding via The Twilight Saga V *Bitten by Twilight: youth culture, media & the vampire franchise*, ur. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz, 155–172. New York: P. Lang.
 26. Neale, Stephen. 2007. Žanrska teorija od 80. let do danes V *Knjiga o filmu (tretja izdaja)*, ur. Pam Cook, 260–264. Ljubljana: UMco.
 27. Phillips, William H. 2002. *Film: An Introduction (Second Edition)*. Bedford: St. Martin's.
 28. Platt, Carrie Anne. 2010. Cullen Family Values: Gender and Sexual Politics in the Twilight Series V *Bitten by Twilight: youth culture, media & the vampire franchise*, ur. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey in Elizabeth Behm-Morawitz, 71–86. New York: P. Lang.
 29. Pramaggiore, Maria in Tom Wallis. 2008. *Film: A Critical Introduction (Second Edition)*.

- London: Laurence King Publishing.
30. Schatz, Thomas. 2004. Film Genre and the Genre Film V *Film Theory and Criticism*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 691–702. Oxford: Oxford University Press.
 31. Schumacher, Joel. 1987. *The Lost Boys*. Burbank: Warner Bros. Pictures.
 32. Slade, David. 2010. *The Twilight Saga: Eclipse*. Universal City: Summit Entertainment.
 33. Taylor, Lisa in Andrew Willis. 1999. *Media Studies: Texts, Institutions and Audiences*. Oxford: Blackwell Publishers.
 34. Weitz, Chris. 2009. *New Moon*. Burbank: Imprint Entertainment.
 35. Wikipedia. 2012a. Breaking Dawn. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/Breaking Dawn](http://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_Dawn) (11. maj 2012).
 36. --- 2012b. Chiaroscuro. Dostopno prek: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chiaroscuro> (20. februar 2012).
 37. --- 2012c. *Chick lit*. Dostopno prek: http://en.wikipedia.org/wiki/Chick_lit (14. marec 2012).
 38. --- 2012č. *Dracula*. Dostopno prek: <http://en.wikipedia.org/wiki/Dracula> (7. marec 2012).
 39. --- 2012d *Horror film*. Dostopno prek: http://en.wikipedia.org/wiki/Horror_film (19. februar 2012).
 40. Wikipedia. 2012e. *Twilight (series)*. Dostopno prek: [http://en.wikipedia.org/wiki/Twilight \(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Twilight_(series)) (25. maj 2012).
 41. Williams, Linda. 2004. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess V *Film Theory and Criticism*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 665–679. Oxford: Oxford University Press.
 42. Williamson, Milly. 2005. Spike, sex and subtext: Intertextual portrayals of the sympathetic vampire on cult television. *European Journal of Cultural Studies* 8 (3): 289–311. Dostopno prek: <http://ecs.sagepub.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/content/8/3/289.full.pdf+html> (14. marec 2012).