

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jerneja Filipič

Religija in popularna kultura: študija primera TV
nanizanke Nadnaravno

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jerneja Filipič

Mentor: red. prof. dr. Aleš Črnič

Religija in popularna kultura: študija primera TV
nanizanke Nadnaravno

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Rada bi se iskreno zahvalila mentorju, prof. Alešu Črničū, za vso potrpežljivost, razumevanje, hitro odzivnost in strokovno pomoč pri pisanju diplomskega dela. Prav tako bi se rada zahvalila staršema, Mojci in Matiji, ter sestri Petri, za trenutke, ko so me morali poslušati, in ker mi vedno stojijo ob strani.

Religija in popularna kultura: študija primera TV nanizanke Nadnaravno

Raziskovanje odnosa med religijo in popularno kulturo je pomembno za celovito razumevanje sodobnega sveta. Definicija popularne kulture je zapletena, zato je za njeno razumevanje potrebno pogledati tudi njen razvoj. Tesno se povezuje s potrošniško družbo in dobičkonosnostjo, zato sem preverila gledanost pri nanizanki Nadnaravno in ugotovila, da ni v nevarnosti ukinitve, saj ima veliko število gledalcev. Ravno tako je zapletena definicija religije, zato sem pregledala več različnih definicij, da sem prišla do družinskih podobnosti, ki so temeljne za tem bolj vseobsegajočo definicijo. Obstajajo štirje različni tipi odnosov med popularno kulturo in religijo, namreč religija v popularni kulturi, popularna kultura v religiji, popularna kultura kot religija in dialog med njima. Analizirala sem eno epizodo Nadnaravnega, kjer sem ugotovila, da predstavlja krščanstvo kot večvredno od ostalih ver, saj je krščanstvo še vedno najbolj globalno razširjena vera po številu pripadnikov. Zopet sem se sklicevala na gledanost, in preverila, kako se zgodbe nadnaravnih bitij v nanizanki razlikujejo od njihovih izvirnih religioznih zgodb. Na podlagi odnosov med religijo in popularno kulturo pa sem tudi preverila ali fenovska skupnost televizijske nanizanke Nadnaravno kaže kakšne religijske elemente in ali bi se jo lahko definiralo kot religijo. Ugotovila sem, da se jo lahko definira kot religijo.

Ključne besede: religija, popularna kultura, Nadnaravno, fenovska skupnost.

Religion and popular culture: case study of television series Supernatural

Researching the relationship between religion and popular culture is key to our complete understanding of our modern world. It is difficult to define popular culture, which is why we need to examine its evolution. It is closely connected with consumer society and profitability, which is why I researched the ratings of the series Supernatural. It became clear that due to its high number of viewers is not in danger of cancellation. Religion is also complicated to define, which is why I looked at different definitions to reach a general conclusion that all religions have specific traits fundamental for as much encompassing definition as possible. There are four different types of relationships between popular culture and religion. We have religion in popular culture, popular culture in religion, popular culture as religion and the dialogue between them. I analyzed one episode of Supernatural, where I discovered that it presents Christianity as superior of other religions, because of its high number of followers. Again I referred to the ratings and compared the original religious stories of supernatural beings to the ones shown in the series. I also explored the phenomenon of fandom of Supernatural where I also looked for religious elements and defined it as a religion.

Key words: religion, popular culture, Supernatural, fandom.

Kazalo

1 UVOD	6
2 ODNOS MED RELIGIJO IN POPULARNO KULTURO	8
2.1 DEFINICIJA 'POPULARNE KULTURE'	8
2.2 DEFINICIJA 'RELIGIJE'	12
2.3 RAZISKOVANJE ODNOSA MED RELIGIJO IN POPULARNO KULTURO	15
3 RELIGIJE IN "NADNARAVNO"	19
3.1 ANALIZA EPIZODE 19, SEZONA 5 (KLADIVO BOGOV)	19
4 ANALIZA OBČINSTVA - FENOVSKA SKUPNOST	29
4.1 DEFINICIJA FENOVSKA SKUPNOSTI	29
4.2 RELIGIJSKI ELEMENTI V FENOVSKI SKUPNOSTI	31
5 ZAKLJUČEK	32
6 LITERATURA	34

Kazalo slik

Slika 2. 1: Graf ponazoritve gibanja povprečnega števila gledalcev na epizodo	12
Slika 3. 1: Ganesh in njegove podobe	20
Slika 3. 2: Ganesh prikazan kot slon	21
Slika 3. 3: Odin in njegove podobe	21
Slika 3. 4: Kali in njene podobe	22
Slika 3. 5: Baron Samedi in njegove podobe	23
Slika 3. 6: Baldur.....	23
Slika 3. 7: Zao Shen	24
Slika 3. 8: Gabriel.....	25
Slika 3. 9: Merkur (levo) in Lucifer (desno)	27
Slika 4. 1: Objava dneva Nadnaravnega.....	30
Slika 4. 2: Oznaka #SPN Family	30

1 UVOD

V današnjih časih je smiselno raziskovati tako religijo kot popularno kulturo, kot tudi odnos med njima. Prepletata se tako celovito, da so občasno vsebine nerazločljive glede pripadanja, največkrat namreč pripadajo kar obema hkrati. Ravno zato je raziskovanje odnosa med njima tako pomembno, saj nam veliko pove o družbi in relevantnih vsebinah. Raziskovala bom tako religijo kot popularno kulturo, pri čemer pričakujem, da bom odnos lahko lepo predstavila s primerom televizijske nanizanke Nadnaravno. Točno to nanizanko sem si izbrala ravno zaradi velikega števila različnih religijskih elementov v vseh epizodah in mi je bilo zanimivo slediti njihovim reinterpretacijam v sodobni potrošniški kulturi. Televizijska nanizanka Nadnaravno je ameriška nanizanka, ki se je prvič pojavila v letu 2005. Spada med tri različne žanre; je namreč drama, grozljivka in fantazija. Gledalci sledijo dvema bratoma, Deanu in Samu, ki potujeta po državi in se borita proti nadnaravnim silam, ki poskušajo uničiti svet.

V prvem podpoglavju drugega poglavja bom pogledala definicijo popularne kulture, iz kje izhaja in kako se je razvijala, kjer pričakujem, da bodo televizijske nanizanke pomemben del, saj so del tako televizije kot spleta. Ker živimo v potrošniški družbi, pa televizijskih nanizank ne bi predvajali, če ne bi imele produkcijske hiše dovolj velikega dobička, ki ga pridobijo z občinstvom, zato bom preverila, koliko gledalcev ima televizijska nanizanka Nadnaravno. Glede na to, da se nanizanka predvaja že enajst let, pričakujem, da bo imela veliko število gledalcev. V drugem podpoglavju drugega poglavja bom pogledala definicijo religije in kako jo lahko definiramo. Za potrebe mojega diplomskega dela bom iskala definicijo, s pomočjo katere bom lahko nato preverila, ali je fenovska skupnost televizijske nanizanke Nadnaravno lahko šteta kot religija, zato se bom tudi osredotočila na novejša religijska gibanja in organizacije. V tretjem podpoglavju drugega poglavja se bom ukvarjala z medsebojnim odnosom med popularno kulturo in religijo, kjer bom raziskovala smer in moč vpliva. Zanima me, kakšen vpliv ima religija na popularno kulturo kot tudi kakšen vpliv ima popularna kultura na religijo. Ravno tako je vredno preučevanja, kako umetnost in potrošništvo vplivata na ta odnos. Glede na sodobno družbo zna potrošništvo prekomerno vplivati na popularno kulturo in skozi njo na religijo. V tretjem poglavju bom analizirala vse religijske like, ki se pojavijo v določeni seriji, in jih povezala z ustrežno religijo, našla njihovo znano originalno zgodbo in jo primerjala z zgodbo ali predstavitvijo, predstavljeno v nanizanki. Točno to epizodo pa sem izbrala, ker vsebuje največ različnih religijskih likov v primerjavi z ostalimi

epizodami in ker lepo ponazarja odnos krščanstva do ostalih ver in religij. V četrtem poglavju se bom osredotočila na fenovsko skupnost nanizanke Nadnaravno, kjer bom analizirala, ali vsebuje kakšne religijske elemente in ali bi se jo lahko definiralo kot religijo. V zaključku bom na kratko povzela vse moje ugotovitve, glavne informacije in bistvo.

2 ODNOS MED RELIGIJO IN POPULARNO KULTURO

2.1 Definicija 'popularne kulture'

Obstaja več različnih definicij popularne kulture, saj je vsaka odvisna od teoretskega okvira, znotraj katerega jo poskušamo definirati. Pojem "popularna kultura" torej težko opredelimo izven teorije, ki ga poskuša razjasniti, ovrednotiti ali problematizirati (Strinati 1995, xvii). Na primer: za kritike množične kulture je definirana kot ljudska kultura v predindustrijskih družbah in kot množična kultura v industrijskih družbah; za Frankfurtsko šolo je popularna kultura oblika prevladujoče ideologije, ki podpira kapitalizem; za določene feministične teorije je oblika patriarhalne ideologije, ki deluje izključno v korist moških; postmodernistične teorije pa jo vidijo kot simbol sprememb v množičnih medijih, ki brišejo mejo med resničnostjo in podobo (prav tam, xviii). Popularna kultura ima glede na različne teorije različen pomen, ravno tako pa lahko različno pomeni različnim družbam, kulturam in subkulturam v različnih časovnih obdobjih. Splošno gledano bi lahko pod popularno kulturo šteli vse, kar je trenutno dostopno veliki večini ljudi – od različnih žanrov glasbe in raznih iger, do filmov, mobilnih aplikacij in televizijskih serij.

Taylor Ellwood (2004) pravi, da je popularna kultura pomembna za nas, ker z njo istočasno sobivamo, kar pomeni, da se odvija v našem časovnem obdobju in jo zato lahko razumemo ter uspešno interpretiramo vse njene pomene. To je najlepše prikazano na primerjavi med antičnimi bogovi in sodobnimi pop ikonami, kjer so sodobni družbi bližje pop ikone kot pa antični bogovi, ki so zastareli (prav tam, 15). Danes vsi vemo, da naravni pojavi, ki so jih v preteklosti razlagali kot delo bogov, niso magija ampak delo narave, ki se jih da znanstveno dokazati, razložiti in celo ponoviti pod ustreznimi pogoji. Zastareli so predvsem zaradi sprememb v jezikih, saj je za uspešen ritual potrebno razumevanje konteksta celotnega rituala, ta pa se skriva v originalnem jeziku, v katerem naj bi bil ritual izveden. Ljudje pa se danes ne ukvarjajo več z učenjem pravega jezika ritualov in se zato raje obračajo k popularni kulturi, kjer se jim ni potrebno naučiti dodatnega jezika, da bi razumeli kontekst magije (prav tam). Popularna kultura svojo magijo črpa iz idej o starih bogovih in njihovih verskih sistemih in jih oblikuje po svoje. Ellwood za prvi primer postavi Buffy iz serije Izganjalka vampirjev in Xena iz serije Xena, ki naj bi predstavljali koncept žensk kot bojevnic in s tem poseblejali rimsko boginjo Diano in grško boginjo Ateno, ki sta bili boginji lova in vojskovanja. Kot drugi primer pa navaja tako imenovane 'anime' nanizanke, ki si ravno tako prisvajajo različne stare kozmologije in jim vdahnejo sodobni kontekst (prav tam, 16). Sama pa bom to

predstavila preko primera nanizanke Nadnaravno, v kateri prepoznamo elemente več religij in verstev, vsebovane pa so svetovno znane legende, ki so bile reinterpretirane v skladu s sodobnim kontekstom. Stari bogovi, njihovi verski sistemi ter stare kozmologije še vedno veljajo sami po sebi, vendar jih sodobna družba bolje razume skozi kontekst popularne kulture in te mite in rituale še vedno prakticira in ohranja, pa čeprav na sodoben način.

Zgodovinsko gledano ima pojem 'popularna kultura' tesne vezi s pojmom 'množična kultura', saj je ta ob lastnem definiranju izpostavila ključne točke v ugotavljanju definicije popularne kulture. Prva ključna točka v teorijah popularne kulture je vprašanje, kdo ali kaj določa popularno kulturo oziroma iz kje izhaja – ali je vsiljena navadnim ljudem s strani elite kot oblika socialne moči ali izhaja iz navadnih ljudi kot izraz njihovih interesov in se nato dvigne do elite? Druga ključna točka je vprašanje, ali zaradi splošne dostopnosti popularne kulture prevlada dobičkonosnost nad kakovostjo ali je popularna kultura zaželena, ker ponuja, kar ljudje hočejo? Tretja ključna točka pa je ideološka stran popularne kulture, kjer se poraja vprašanje, ali popularna kultura spodbuja ljudi k sprejetju in upoštevanju tistega sistema, kjer prevladujejo tisti, ki imajo to moč, ali spodbuja ljudi k upiranju vladajočemu sistemu (Strinati 1995, 2–4).

Do pomembnih sprememb v razmišljanju o popularni kulturi je prišlo v obdobju med 1920 do 1930, saj se je zaradi tehnološkega napredka kultura začela nepredstavljivo razmnoževati in poustvarjati in s tem ustvarila napetost glede svoje vloge v umetnosti. Popularna kultura se ni več štela za umetnost zaradi uvedbe množične produkcije vsega možnega, vključno s filmi, ki so jih delali serijsko, in s tem niso več imeli 'aure' originalnosti in edinstvenosti, prav tako pa se ni več štela za ljudsko kulturo, saj objekti in filmi niso več prišli od ljudi in niso zadovoljili njihovih interesov (prav tam, 4).

Tehnološki napredek je tudi pripomogel k urbanizaciji in industrializaciji, kar je privedlo do preobrata v družbeni miselnosti. Ljudje so začeli opuščati prejšnje vrednote, ki so temeljile na tradicionalnosti, tesni vaški medsebojni povezanosti in religiji, vzpostavile pa so se nove vrednote, ki so temeljile na anonimnosti velikega mesta, odsotnosti moralne integracije, zamenjala pa se je družbena in vrednotna struktura (prav tam, 6). S to zamenjavo pa se je pojavila nova različica kulture, ki sem jo omenila že prej, namreč množična kultura. Množična kultura povzema lastnosti produktov množične proizvodnje: od velikih količin izdelkov do ločitve različnih produkcijskih stopenj. Meja med materialnimi in kulturnimi produkti oziroma izdelki je zelo zabrisana, izdelava je strukturno enaka za pralne stroje kot za

filme oziroma nanizanke. Izdelava obojega je rutinska, kot po tekočem traku, razdrobljena na več manjših sestavnih delov in dobro utečena. Na drugi strani pa umetnost ne more biti izdelana na isti način zaradi svojih intelektualnih, kreativnih in estetskih lastnosti, ki jih pridobi s tradicionalnimi načini ustvarjanja in jih ni zmožna pridobiti preko množične proizvodnje. Množična proizvodnja se tudi drži zapovedanih in preverjenih formul, ki delujejo, medtem ko se umetniki raje poslužujejo tehnik, ki se vedno znova spreminjajo (prav tam, 11–12). Množična kultura torej temelji na množični produkciji za množično publiko potrošnikov, kjer so potrošniki videni kot pasivni, nezmožni razmišljanja, ki slepo pokupijo, kar jim množična kultura proda. Kot vidimo, je glavni poudarek na dobičkonosnosti in večji kot je dobiček, bolj se ta oblika kulture širi. S svojim širjenjem pa ostane manj prostora za ostale kulture, katere ne temeljijo na dobičku in niso ustvarjene za množično potrošnjo, na primer umetnost ali ljudska kultura (prav tam, 10–11). Popularna kultura se lahko širi zahvaljujoč množičnim medijem, saj se preko njih promovira in obnavlja. Vedno pa mora paziti na cenzuro s strani najmočnejših in vodilnih pri množičnih medijih, saj ti prosto upravljajo s pretokom informacij in jih prikazujejo kot želijo. Zavedati se je treba, da so mediji pristranski in ne zastopajo vseh vrednot enakovredno. Čeprav različni množični mediji, na primer splet, ponujajo in prodajajo veliko informacij, je potrebno znati, kako do njih dostopati (Ellwood 2004, 17–22).

Peter Stankovič (2010) poudarja koncept krogotoka kulture, ki govori o produkciji in potrošnji izdelka, namreč, kako se izdelku že pri produkciji pripiše določen pomen, ta pa se lahko spremeni z vsako novo ravno in potrošniško uporabo, katera definira nadaljnjo produkcijo in nove pomene izdelka (prav tam, 120). Popularno kulturo tudi vidi kot boj za prevlado med hegemonskimi, ki nadzorujejo, kaj se proizvaja in tako ohranja določeno ideologijo, in protihegemonskimi skupinami, ki jo sestavljajo ljudje z usmerjeno potrošnjo in ki oblikujejo točke odpora. "V temelju seveda velja, da ima hegemonski blok ves čas določeno prednost, saj je on tisti, ki nadzoruje večino tega, kar je v obtoku, toda, kot rečeno, njegov nadzor nikoli ni popoln – popularno kulturo zaznamujeta tako dominacija kot odpor" (prav tam, 118).

Trg je postal množični trg za množične medije, na katerem je dobičkonosna le množična kultura. Če zadeva ni dobičkonosna, potem je množična kultura ne bo izdelala ali širila. Tukaj pa pridemo do našega problema pri televizijskih nanizankah. Če ne bodo ustvarile dovolj dobička oziroma se potrošniki ne bodo prilepili na njihove televizijske zaslone, potem se bo nanizanka ukinila. Zelo pomemben dejavnik pri izdelovanju sporedov je torej gledanost. Višja

kot je gledanost, večje možnosti nadaljevanja ima televizijska nanizanka in bolj je verjetno, da se jo prestavi v čas največje gledanosti, ki je najbolj zaželen termin, saj takrat največ ljudi gleda televizijo. Po navadi je čas od devetnajstih do dvaindvajsetih zvečer, ko večina ljudi že zaključí z delom in imajo prosti čas. Čeprav se je v zadnjih letih tehnologija razvila do te mere, da postaja tradicionalna televizija stvar preteklosti, se televizijske hiše še vedno opirajo na meritve gledanosti tradicionalne televizije, vendar pa ne zanemarjajo pomena spleta. Govorimo lahko o treh valovih distribucije televizijskih serij in filmov na spletu. Prvi val je trajal od 1997 do 2001, ki se je soočal s finančnimi in tehnološkimi preprekami ter je dosegel le omejeno število gledalcev. Drugi val je trajal od 2001 do 2006, kjer je bil glavni Hollywood, vendar mu ravno tako ni uspelo narediti uspešnega modela. Tretji val pa se je začel leta 2006 in še vedno traja, ko se je skupini velikanov, kot so YouTube, Amazon, Netflix, Hulu in drugi, uspelo prebiti na čelo spletne produkcije. Glavni poudarek je na vsebini, ki je dostopna preko različnih medijev in kadar koli. Za primer lahko postavim Netflix, ki ponuja video-on-demand (o. p. video na zahtevo) in računa 7,99 dolarjev mesečno za neomejeno gledanje vsega, kar imajo na voljo (Ellingsel 2014, 106–107). A tudi po opisanih spremembah ostajajo ključni potrošniki oziroma gledalci. Brez občinstva ni gledanosti in če ni gledanosti, ni nanizank. Gledanost je pomembna tudi v smislu privabljanja ljudi, ker se zaradi gledanosti producenti velikokrat odločijo spremeniti originalne zgodbe in jim podajo nove razsežnosti in interpretacije, da bi bila nanizanka aktualna čim več ljudem. Več o novih razsežnostih bom pisala v poglavju 'Religije v seriji Nadnaravno', kjer bom tudi na primeru pokazala, kako producenti spreminjajo zgodbe in jih reinterpreterirajo.

Nanizanka Nadnaravno (Supernatural 2016) je na sporedu že več kot 11 let in z gledanostjo nima težav. Nanizanka je na sporedu od leta 2005 pri produkcijski hiši CW, kjer so ciljna skupina ženske od 18. do 34. leta. S prvo sezono je privabila povprečno 4,52 milijonov gledalcev na epizodo, pri čemer je 13. epizoda imela največ gledalcev, namreč 5,82 milijonov, najmanj pa 21. epizoda s 3,26 milijonov gledalcev. Druga sezona je imela povprečno 3,28 milijonov gledalcev na epizodo, tretja sezona 2,92 milijonov gledalcev na epizodo, četrta sezona 3,19 milijonov gledalcev, peta sezona 2,67 milijonov gledalcev, šesta sezona 2,24 milijonov gledalcev, sedma sezona 1,74 milijonov gledalcev, osma sezona 2,12 milijonov gledalcev, deveta sezona 2,19 milijonov gledalcev in deseta 2,02 milijonov gledalcev na epizodo (Ratings 2016). Vsi podatki so zbrani iz spletne strani www.supernaturalwiki.com, kjer so podani podatki o ogledih za vsako epizodo posebej. Zbrani so bili v ZDA, glede na gledalce, ki so program oziroma nanizanko gledali v živo po

televiziji ali ponovitev isti dan kasneje. V te podatke niso vštete tuje države ali piratski ogledi. Spletna stran TV Series Finale pa dodaja enajsto sezono z 1,77 milijonov gledalcev na epizodo (TVSeriesFinale 2016a).

Slika 2. 1: Graf ponazoritve gibanja povprečnega števila gledalcev na epizodo



Vir: Supernaturalwiki (2016)

Vidimo, da je gledanost sicer z leti padla, vendar pa so to še vedno zadostne številke za produkcijsko hišo CW, ki je pred kratkim potrdila snemanje 12. sezone in izjavila, da bo s snemanjem nadaljevala, dokler bosta glavna igralca Jared Padalecki in Jensen Ackles pripravljena nadaljevati s snemanjem (TVSeriesFinale 2016b).

2.2 Definicija 'religije'

Pojem 'religija' se ravno tako kot pojem 'popularna kultura' spreminja skupaj z razvojem človeštva, vendar se kljub temu razvija veliko bolj počasi. Poznamo dva osnovna pristopa definiranja religije. Prvi je vsebinski, ki se osredotoča na vsebino in elemente, ki določajo parametre in bistvo religije; drugi pa je funkcionalistični, ki se osredotoča na funkcijo, ki jo religija ima za družbo ali posameznika. Vsebinski pristop ima bolj specifične in ožje definicije religije, ki temeljijo na krščanskem pogledu na svet ter poudarjajo odnos z nadnaravnimi bitji, vendar pa se moramo zavedati, da so vezane na zgodovinsko in kulturno okolje, zato je težko analizirati morebitne religijske spremembe. Funkcionalistični pristop pa šteje vse tisto, kar opravlja funkcijo religije, kot religijo, in se bolj osredotoča na posledice

religije, ki jih ta ima na človeško življenje (Forbes in Mahan 2005, 14). To pomeni, da postavi definicije religije dosti širše, kar omogoča lažje preučevanje medkulturnih in časovnih sprememb v religijah. Zavedati se moramo, da ima vsaka religija svoje lastnosti, katerim Wittgenstein pravi družinske lastnosti oziroma podobnosti, ki pa niso enake v vseh religijah. Med njimi so verovanja v nadnaravna bitja, zapletene razlage o nastanku sveta in posmrtnem življenju, moralni kodeks, ki je nadzorovan s strani nadnaravnega, razni rituali, obredi in molitve, sveti objekti in mesta, religijska izkustva, razlage o zlem in smislu trpljenja. Paziti moramo tudi, da pri raziskovanju in definiranju ne pričakujemo, da imajo vse religije enake družinske lastnosti, lahko da jih ima katera religija več, ali pa samo nekaj (Smrke 2000, 28–29). Obstaja tudi seznam dvajsetih lastnosti, ki pomagajo pri definiranju sodobnih religij, vendar bom naštel samo najpomembnejše. To so: verovanje v nadnaravne sile; verovanje, da so te sile ustvarile in vplivajo na naravni in družbeni red in nadzorujejo ter upravljajo s človeško zgodovino in usodo; predpisani so individualni in skupinski obredi ter postopki, s katerimi lahko posamezniki nadnaravne sile prosijo za pomoč; čaščenje; jezik, kraji, zgradbe in objekti lahko postanejo objekt čaščenja; praznovanje spomina na pomembne dogodke iz življenja pomembnih entitet; trajna predanost in vseživljenjska vdanost; privilegirani sloji, ki so skrbniki svetih objektov, krajev; resničnost naukov in učinkovitost obredov sta sprejeta brez empiričnega preverjanja (Črnič 2012, 44–46).

Za potrebe mojega raziskovanja se bom osredotočila na nova religijska gibanja in nove religije, začela pa bom pri novih religijskih gibanjih. Po nastanku imajo sedem značilnosti, ki se nato s časom spremenijo. Začnejo se z majhno skupino, ki je atipično zastopana. Ker se sami odločijo vstopiti vanjo, se šteje, da je to članstvo prve generacije. Imajo karizmatične voditelje s karizmatično avtoriteto, nov verski sistem, ki je bolj jasen, saj še ne obstaja veliko število različnih interpretacij. Svet delijo na "mi" in "oni", zato jim okolica ravno tako ni naklonjena (prav tam, 25). Po določenem obdobju se skoraj vsa gibanja preoblikujejo. Postajajo vse večja po številu članov, kar posledično vpliva tudi na bolj obsežno prostorsko območje, s tem pa se ustvari potreba po preureditvi v organizaciji, vodstvu in tipih avtoritete ter v strukturi članstva. Delijo se na stare člane, ki so poleg od začetka, in na nove člane, ki so se pridružili pred kratkim, pri starejših novih religijskih gibanjih pa obstaja tudi delitev na spreobrnjenice in tiste, ki so se v gibanje rodili. Pojavi se tudi vprašanje druge generacije in o spremembi verovanjskega sistema. Skupine se bolj prilagodijo okolju, v katerem obstajajo, in zmanjša se delitev na "nas" in "njih" (prav tam, 26). Kot omenjeno, imajo po navadi voditelji, vsaj na začetku, karizmatično avtoriteto. Karizma je nek skupek lastnosti, ki so videne kot

nadnaravne, posebne ali izjemne in jih ostali nimajo. Ker obstaja le, dokler jo priznavajo privrženci, jo mora voditelj nenehno obnavljati na različne načine. Za ohranjanje karizme so pomembni privrženci in voditelj jih mora neprestano ohranjati in obnavljati (prav tam, 29). Za te nove religijske skupine lahko uporabljamo več poimenovanj, od cerkve in sekte do kulta in denominacije, sodobnejše pa lahko označimo s pojmom 'hiper-realne religije'. Najprej pogledjmo termin 'cerkev'. To naj bi bila religijska organizacija, ki je namenjena vsem ljudem, članstvo pa pripisano glede na prostor in čas, v katerem deluje. Je dominantna, saj določa družbene vrednote in ohranja obstoječ družben sistem, čeprav ima člane iz vseh družbenih razredov. Po navadi sodeluje z državo in je konservativna. Termin 'sekta' je ravno tako religijska organizacija, a nasprotuje prevladujoči cerkvi in družbeni ureditvi, članstvo je zavestna odločitev, kjer morajo pripadniki ustrezati določenim pogojem. So bolj nestabilne, pri neuspehu se razgubijo, pri uspehu pa se zaradi števila članstva organizacijsko in strukturno približajo cerkvi. Termin 'denominacija' se ravno tako ne opira na prostor, v katerem deluje, vendar pa ji manjkajo strogi kriteriji sekte, zato lahko pravimo, da je to vmesna stopnja med sekto in cerkvijo. Termin 'kult' je najbolj fluidna oblika religijske organizacije z majhnim številom članstva, ki tudi ni jasno opredeljen, saj je vstop in izstop nenadzorovan. Temelji na osebnih doživetjih in kulturnih vplivih iz nekrščanskih tradicij, možno je tudi hkratno članstvo v več kultih. Različne religijske organizacije lahko umestimo med ta poimenovanja različno, namreč glede na predstavo, ki jo ima okolica o tej skupini in glede na to, kako se organizacija vidi sama sebe. Če okolje vidi organizacijo kot ugledno in sama sebe vidi kot edinstveno legitimno, potem spada pod termin 'cerkev'. Če jo okolje vidi kot ugledno, a sama sebe vidi kot pluralistično legitimno, potem spada pod termin 'denominacija'. Če jo okolje vidi kot deviantno in sama sebe vidi kot edinstveno legitimno, potem spada pod termin 'sekta'. Če pa jo okolje vidi kot deviantno in sama sebe vidi kot pluralistično legitimno, potem spada pod termin 'kult'. V različnem družbenem okolju lahko ista organizacija spada pod drugačen termin, ravno tako velja za različna časovna obdobja (prav tam, 31–35). V praksi pa vse definicije naletijo na težave, saj se zaradi spreminjanja družbenih okoliščin spreminja tudi pogled na religijo ter nastajajo nove oblike religij, ki jih ni mogoče uvrstiti v takšno definicijo. Definiranje religije je problematično tudi zaradi vpliva, ki ga ima na razmerje moči v državi in ima tako vpliv na vlogo, pomen in meje religije v družbenem sistemu. Definicije so tudi pomembne za pridobitev legalnega statusa v določeni državi, ki jim prinaša razne ugodnosti (prav tam, 40). Possamai (2005, 72) pa uvede termin 'hiper-realne religije', kjer je meja, kaj je realno in kaj ne, zabrisana, in kjer se viri za religije črpajo tako iz fantazijskega sveta kot tudi iz zgodovine. Temelji na potrošnikih, ki črpajo svojo spiritualnost iz popularne kulture in si

tako ustvarijo svoje subjektivne mite ali pa jih uporabijo za potrditev njihovih že obstoječih pogledov na svet.

Religija ne obstaja ločeno od družbe, zato bom v naslednjem poglavju raziskovala odnos med religijo in popularno kulturo.

2.3 Raziskovanje odnosa med religijo in popularno kulturo

Sam odnos med popularno kulturo in religijo ni enostaven, saj tako na religijo kot tudi na popularno kulturo vpliva več dejavnikov in zato moramo paziti, da upoštevamo tudi te. Ne moremo ju preučevati v vakuumu, ampak v njunem naravnem okolju, kjer obstajata.

Popularna kultura ima sicer zanimivo zgodovino in razvoj, vendar pa nas bolj zanima, kaj se z njo dogaja v zadnjem času. S pojmom 'postmodernizem' označujemo pojav novega družbenega reda, kjer vso družbo in njeno strukturo oblikuje in nadzoruje popularna kultura in množični mediji. Težko je ločiti med gospodarstvom in popularno kulturo, saj simboli popularne kulture in podobe množičnih medijev določajo našo realnost o svetu, v katerem živimo. Potrošništvo je vedno bolj vpleteno v popularno kulturo, saj ga ta določa, kot tudi določa potrošnikom, kaj naj kupujejo (Strinati 1995, 223–224).

Ravno tako pa je v postmodernizmu težko ločiti med umetnostjo in vsakdanjim življenjem ter med nizko in visoko kulturo, saj na tem mestu obstaja točka nestrinjanja znotraj področja kulturne produkcije in potrošništva; umetnost in popularna kultura se medsebojno izrabljata (Possamai 2005, 18). V zadnjem času se poraja vedno več interdisciplinarnega raziskovanja, med drugim tudi na področju religije ter popularne kulture, kjer najdemo zanimiva prekrivanja na področju vsakdanjega življenja. S pomočjo interdisciplinarnega raziskovanja odkrivamo različne pomene in povezave med pomembnostjo religije in kulturo (Lynch 2007, 1). Predmeti popularne kulture pa nam tudi podajajo podrobnejša pojasnila glede problematik, ki so širše od popularne kulture, na primer v povezavi z množičnimi mediji in teorije učinkov, so v ZDA raziskovali, ali popularna kultura in mediji slabo vplivajo na mladino in imigrante. Kasneje se je ta teorija razvila v teorijo 'uporabe in zadovoljstva', kjer je bilo bolj pomembno, kaj ljudje delajo z mediji in ne kaj mediji delajo ljudem ter so se začeli raziskovati različni načini, kako ljudje uporabljajo medije in ali so pri tem dobili kakšno zadovoljstvo. Leta 1960 se je tudi raziskovalo, kako ti predmeti popularne kulture vplivajo na vse subkulturne identitete (prav tam, 7).

Tradicionalno deljenje okusa na dobro in slabo ne velja več, ravno tako kot je tudi visoka kultura le ena izmed mnogih virov kulture in je ne moremo označiti kot boljšo ali slabšo od popularne kulture. Kulturna mnogoterost se je razvila do te mere, da imajo kulture hkratne hierarhije, ki jih težko medsebojno razlikujemo in lahko trdimo, da je to dokaz pluralizma (Possamai 2005, 19–20). Ravno tako lahko trdimo, da se popularna kultura in religija medsebojno prepletata in vplivata druga na drugo. Poznamo štiri tipe odnosov med religijo in popularno kulturo: religija v popularni kulturi, popularna kultura v religiji, popularna kultura kot religija in odnos med obema (Forbes in Mahan 2005, 10). Začela bom s prvo, religijo v popularni kulturi. Religija vpliva na popularno kulturo na več načinov, najprej s svojimi tematikami, iz katerih popularna kultura dobiva navdih za svoja dela in ideje, ali pa preko igralcev, ki so odkrito religiozni in s tem oblikujejo popularno kulturo na svoj način. Adam Possamai (2005) pravi, da ti igralci lahko s tem omogočajo ljudem določene izkušnje in hkrati drugim onemogočajo dostop, to pa delajo s pomočjo ali uporabe vsebin popularne kulture ali s cenzuro vsebin popularne kulture. Ameriška popularna kultura vsebuje dve vrsti monomita, junakovega potovanja. Prvi je klasični, ki temelji na obredu iniciacije in kjer se junak iz normalnega vsakdanjika poda v nadnaravno okolje (torej se odtuji od doma), sreča se z zlemi silami in jih premaga (torej ritual iniciacije) in se vrne domov z darili (torej vrnitev). Drugi pa je ameriški, na katerem temelji večina ameriške popularne kulture, kjer zlo ogroža družbo v idiličnem okolju in se pojavi nesebičen super heroj, ki mu pomaga usoda in ki premaga vse skušnjave ter prepreke, reši družbo in obnovi idilo, nato pa zopet ponikne v ozadje (Forbes in Mahan 2005, 11). V popularni kulturi tako najdemo religijske like, simbole, zgodbe, ideologije in moralne nauke. Drugi tip je popularna kultura v religiji. Nanaša se na vnašanje vsebin popularne kulture v religijo. Na primer religija lahko uporabi glasbo iz popularne kulture, podobe, uporablja medije, ki jih bolj kot ne povezujemo s popularno kulturo, kot je splet, televizijske oddaje in podobno. Seveda pa to še ni vse. Religija tudi uporablja orodja popularne kulture za svoje namene, na primer strategije sodobnega oglaševanja in se začne prodajati in oglaševati kot se prodajajo razni izdelki za vsakdanjo uporabo (prav tam, 12–13). Tretji tip pa je popularna kultura kot religija. Popularna kultura vpliva na religijo tako, da iz že ustvarjenih religij pobere določene elemente in ustvari svojo religijo. Ustvarja se tudi nova spiritualnost, kjer ljudje ponovno uporabijo predmete iz popularne kulture, na primer zgodbe, like ali pesmi, jih ustvarjalno spremenijo in jih vidijo religiozno (Possamai 2005, 20). To je tudi ena izmed lastnosti današnje družbe, kjer si ljudje previdno izbirajo, kaj bodo vključili v svoj sistem vrednot in spiritualnega prepričanja preko potrošništva in ne več preko tradicionalnih virov. Tako popularna kultura vpliva na izgraditev sebstva tudi na področju

religije (prav tam, 21). To izbiranje nas ravno tako pripelje do televizije, kjer ljudje povzamejo sisteme vrednot, mitov in simbolov preko televizijskih oddaj in nanizank ter preko njih interpretirajo realnost.

Osnovna funkcija popularne kulture je potrditev že uveljavljenih vrednot in verjetja, kjer izpostavlja, kaj je narobe z našim svetom in ponuja drugačnega. Popularna kultura in tradicionalne religije delujejo na podoben način, saj vse ponujajo bistvo in pomoč pri reševanju življenjskih problemov. Popularna kultura ima določene elemente, ki jih ljudje zase lahko vidijo kot religijske (Forbes in Mahan 2005, 14–15).

Programi na televiziji so sestavljeni tako, da torej odražajo trenutni trend, kjer je manj zanimanja za tradicionalne religije ter več za novejše oblike religij in spiritualnosti, katere so vedno bolj cenjene. Večji je poudarek na individualni spiritualnosti in s tem na verovanju brez pripadnosti (Possamai 2005, 28). Iz tega lahko razberemo, da se definicija religioznosti in spiritualnosti spreminja v odnosu do sodobne družbe in družbenega napredka.

Zelo pomembno je dejstvo, da danes popularna kultura temelji na stilu in tako imenovani oblikovalski ideologiji, kjer je najpomembnejši element podoba in ne več zgodba sama (Strinati 1995, 225). To pomeni, da potrošniki ne gledajo več na globlje pomene in uporabnost, ampak uživajo v slikah in podobah zaradi njih samih. Lastnosti, kot so resne vsebine, pomen, intelektualna globina in avtentičnost, se podredijo stilu, videzu in šalam.

Večina ljudi na svetu je postala zelo vizualno orientirana zahvaljujoč televiziji, saj so vsakič, ko prižgejo svoje televizijske zaslone, izpostavljeni televizijskim likom, ki so lahko videni kot božje oblike. To niso tradicionalni bogovi, ampak so stvaritve popularne kulture, na primer že prej omenjeni Buffy, Izganjalka vampirjev, in Xena, bojevniška princesa. Danes ti dve nista več aktualni, a sta še vedno popularni, kar nam pove, da popularna kultura ne zahteva aktualnosti, da bi ostala popularna, temveč le bazo oboževalcev oziroma fenov (Ellwood 2004, 43). Proces, kako televizijski lik postane božja oblika, ni zapleten, vendar vseeno ni lahek. Glavne sestavine so pozornost, verjetje in vera. Ravno zaradi teh sestavin so stari bogovi pozabljeni, saj jih nihče več ne časti. Današnje božje oblike oziroma omenjeni televizijski liki pa imajo veliko moč in se štejejo kot božje oblike ravno zaradi te pozornosti in gledanosti. Ni pomembno, ali so v pozitivni ali negativni pozornosti, glavno je, da se o njih govori. Pri večini televizijskih likov tudi vidimo, da njihovi oboževalci verjamejo v njihov obstoj in se tudi sami oblačijo kot oni, v trudu, da bi poustvarili pogoje in realnost, katero ti liki prikazujejo njim (prav tam, 44). Zbirajo se tudi na raznih srečanjih, o čemer bom več

napisala pri poglavju 'Analiza gledalcev kot skupina', sedaj pa bi natančneje pojasnili še glede četrtega tipa odnosov med religijo in popularno kulturo. Sem spadajo vse vsebine, ki ne ustrezajo ostalim tipom, na primer, ko se religijski voditelji vključujejo v debate o škodljivosti vpliva elementov popularne kulture, recimo o nasilju na televiziji. Nasilje je etični problem, ki se tiče vseh ljudi, ne glede na to, ali so religiozni ali ne. Ta odnos med religijo in popularno kulturo se lahko kaže tudi skozi filozofsko primerjavo vrednot religije in popularne kulture, obsojanje in nasprotovanje vplivu popularne kulture, štetje popularne kulture kot zaveznice za promoviranje in poslušanje glasnikov popularne kulture, ki lahko navdihujejo (Forbes in Mahan 2005, 15–16). Kot glasnike bi štela znane igralce, ki so del popularne kulture in navdihujejo ostale ljudi. Morda najbolj znan primer je, ravno zaradi svoje priljubljenosti, ameriški igralec Tom Cruise, ki je pripadnik Scientološke cerkve in je njen glasen zagovornik. V javnosti je svojo cerkev bolj glasno zagovarjal od leta 2004 in jo tako tudi približal svojim oboževalcem, kateri je prej mogoče niso poznali. Zanimalo me je, ali morda tudi igralci serije Nadnaravno javno zagovarjajo in promovirajo svojo religijo, vendar pri pregledu člankov in objav na spletu ni bilo videti nič takega. Kar pa je izstopalo, je, da uporabljajo svojo prepoznavnost za humanitarne namene. Najbolj znana je dobrodelna organizacija Random Acts (o. p. Naključna dejanja), ki je nastala po predlogu oboževalcev serije Nadnaravno ob pozivu enega izmed glavnih igralcev Mishe Collinsa. Ta je na Twitterju oboževalcem, ki jih kliče minions (o. p. minjoni), zadal nalogo, da se spomnijo ideje, kako dobiti državni denar za pomoč pri neprofitnih organizacijah. To je bil povod za ustanovitev zasebne dobrodelne ustanove z imenom MinionStimulus, kasneje pa se je razvilo v zdajšnjo organizacijo po imenu Random Acts. Njihov slogan je 'Spremeniti svet z enim naključnim dejanjem prijaznosti naenkrat.' Ukvarjajo se s tremi projekti. Glavni izmed teh je #SPNFamily Crisis Support Network (Mreža krizne pomoči za družino Nadnaravnega), kjer se poklonijo oboževalcem nanizanke Nadnaravno in pravijo, da so jim ob strani kot družina, če potrebujejo pomoč. Kot krizo oziroma stisko vzamejo kakršne koli mentalne bolezni, kot je depresija, samopoškodovanje ali razne odvisnosti. Program ponuja tri možnosti: prva je ponujanje možnosti usposabljanja za krizno nudenje pomoči v prostem času, ki se ga lahko udeleži vsak oboževalec; druga je takojšnje nudenje pomoči za oboževalce v stiski oziroma krizi; tretja pa pomoč lokalnih skupnosti za dodatne informacije in pomoč (Random Acts 2016). Organizacije ne oglašuje le njen ustanovitelj Misha Collins, ampak tudi njegova dva soigralca, ki sta glavna lika v nanizanki Nadnaravno, Jensen Ackles in Jared Padalecki. Sporočilo 'You are not alone' (o. p. Nisi sam), širijo preko vseh možnih medijev, največkrat pa preko prodaje majic s tem sporočilom, kjer ves dobiček od prodaje dobi organizacija.

3 RELIGIJE IN "NADNARAVNO"

V tem poglavju bom empirično raziskala pojav religije v popularni kulturi, namreč kako religija vpliva na popularno kulturo in jo oblikuje ter kako hkrati popularna kultura prireja že poznane religijske zgodbe, predmete in like v nekaj novega in privlačnega občinstvu. Odločila sem se analizirati eno epizodo, epizodo 19, z naslovom Kladivo bogov, ki številčno vsebuje veliko likov iz različnih religij. Te like bom identificirala, jih povezala z ustrežno religijo ter pogledala, kako se njihova filmska zgodba primerja z znanimi originalnimi zgodbami teh likov. Zanimajo me razlike in sama predstavitev likov. Metodološko se bom oprla na analizo video in tekstovnega materiala.

3.1 Analiza epizode 19, sezona 5 (Kladivo bogov)

Epizoda se začne s pregledom prizorov iz prejšnjih epizod, ki so pomembni za gledalca, da bo lažje sledil nadaljevanju zgodbe. Že na začetku gledalec dobi pomembno informacijo – prihajajo. Seveda takrat še ne ve, kdo ali zakaj, ampak se mora prepustiti domišljiji. Brata Sam in Dean se pripeljeta do hotela s štirimi zvezdicami v nevihti, katero že na začetku označita kot biblijsko. To je prvi neposredno omenjeni religijski element in se nanaša na krščanstvo, namreč na zgodbo o svetovnem potopu in Noetovi barki, ki je tudi eksplicitno omenjena. Bog je bil jezen na človeštvo in je zato s pomočjo nevihte poplaval svet, opozoril je le Noeta in njegovo družino ter mu naložil, naj zgradi barko in nanjo varno spravi po en par vsake živali, da bi zagotovil njihovo preživetje. Tu je seveda omenjena le kot primerjava, v smislu, da sta se brata morala ustaviti ravno v tem hotelu, saj je bila zunaj huda nevihta z ogromno količino vode in ni bila naravna, temveč ustvarjena. Naslednji pomemben prizor za našo analizo je, ko Dean pri večerji poskuša ogovoriti privlačno žensko, ki ga gladko zavrne. Gledalec ob gledanju čuti njeno vzvišenost, samozavest oziroma aroganco, zavedanje, da je nad Deanom, do katerega se obnaša, kot da je majhen otrok, ki poskuša doseči nedosegljivo. Kasneje gledalec ugotovi, da je to boginja Kali in da sta bila brata zabljeni v točno ta hotel, ker imajo bogovi sestanek glede krščanske apokalipse. Malenkost, ki izstopa, je, da ima vsak bog svojo nalepko z imenom, tako da se lahko medsebojno prepoznajo. To pomeni, da čeprav si delijo Zemljo in so si jo delili, odkar obstajajo oni in njihove religije, se ne poznajo osebno. Gledalcu niso predstavljeni vsi bogovi na sestanku, temveč le nekateri. Od desetih bogov štirih ne spoznamo in tudi niso postavljeni v ospredje, da bi lahko sklepali na njihov izvor ali kar koli o njih ali njihovih življenjih. Sklepamo lahko, da so predstavljeni le tisti bolj znani in

razvpiti oziroma iz večjih, bolj znanih verstev. Gledalec ne dobi več informacij kot le ime in sliko njihove "prave" podobe, tako da če gledalec ni seznanjen z vsaj osnovnimi informacijami o glavnih religijah, ne more vedeti o njih več, kot je prikazano z naslednjimi slikami, torej ime, videz in kako so naslikani v knjigah.

Prvi je Ganesh.

Slika 3. 1: Ganesh in njegove podobe



Vir: Bota (2010)

Nanizanka ne omeni, da je Ganesh hindujski bog uspeha in uničevalec zla, preprek, samovšečnosti, sebičnosti in ponosa. Njegova slonova glava simbolizira atman, torej dušo, njegovo telo pa simbolizira umrljivo človeško telo. Slonova glava tudi predstavlja modrost, rilec pa om, ki je zvočni simbol kozmične realnosti (Ganesha 2016). V epizodi teh lastnosti ni videti, temveč je prikazan kot zloben bog, ki mu gre samo za večerjo, kar v epizodi pomeni človeško žrtvovanje. Prvi pogled nanj pa dobimo že pred sestankom, namreč ko gre Dean mimo njegove sobe in so vrata odprta, sredi sobe pa stoji slon, iz česar lahko gledalec sklepa, da se lahko spremeni v slona.

Slika 3. 2: Ganesh prikazan kot slon



Vir: Bota (2010)

Naslednjega prikaže Odina, nordijskega boga (glej sliko 3.3).

Slika 3. 3: Odin in njegove podobe



Vir: Bota (2010)

Odin je glavni nordijski bog, ki je bil del stvarjenja sveta, Zemlja oziroma Midgard pa je le eden izmed devetih svetov, ki so medsebojno povezani z drevesom Yggdrasil. Prestol naj bi imel v veliki dvorani Valhalla, kjer naj bi zbiral vse velike bojevnike človeštva po njihovi

smrti (Voglar in Voglar 2009, 93–94). V epizodi pa je ravno tako prikazan negativno – sodeluje v napadu na ljudi ter zaničuje druge vere. Ne verjame, da se približuje konec sveta, saj je sam še vedno živ – njegova legenda pravi, da ko bo on umrl, bo to začetek konca sveta. Na sliki, ki se pojavi v nanizanki, pa je narisan s krokarjem, ki ga pošilja naokoli in tako skozi njegove oči vidi, kar vidi krokar, torej kaj se dogaja drugje.

Naslednjo prikaže Kali, hindujsko boginjo (glej sliko 3.4), ki je žena Šive in simbol sodbe in smrti. Šiva je znan kot Uničevalec in deli svojo moč s svojo ženo, zato je tudi ona znana po uničevalski moči. Predstavlja pa tudi noč miru in počitka med obdobji stvarjenja sveta (Peček in drugi 1986, 191).

Slika 3. 4: Kali in njene podobe



Vir: Bota (2010)

V epizodi je prikazana kot arogantna, vzvišena in nepopustljiva.

Naslednjega prikaže barona Samedi (glej sliko 3.5). To je haitski bog oziroma loa ponovnega vstajenja, ki odloča, kdaj kdo umre in pelje umrle iz sveta živih. Znan je po obscenosti, humorju, razuzdanosti in ljubezni do ruma (Voodoo 2016). V nanizanki se ga sicer pokaže, a nima neke glavne vloge, vključen je bolj za to, da se je pokazalo pestrost bogov in napolnilo sobo ter se dodalo še eno religijo. V popularni kulturi je znan po svoji povezavi z vudujem.

Slika 3. 5: Baron Samedi in njegove podobe



Vir: Bota (2010)

Nazadnje pokaže tudi Baldura iz nordijske mitologije (glej sliko 3.6), ki naj bi bil Odinov sin in najsvetlejši med bogovi. Najbolj znan je po svoji smrti, ki jo povzroči Loki (Voglar in Voglar 2009, 94). On je sklical in vodi ta sestanek bogov.

Slika 3. 6: Baldur



Vir: Bota (2010)

Prikazan je kot očarljiv, bojevit, aroganten in sposoben vodenja. Sestanek začne z nagovorom ostalih bogov. "Skozi vsa moja stoletja si nikoli nisem mislil, da bom kdaj to videl. Toliko bogov pod eno streho. Preden preidemo k bistvu, postavimo nekaj osnovnih pravil. Brez medsebojnega klanja, brzdajte svoj srd. Držite roke stran od okoliških devic, nočemo se izpostavljeni. Vsi vemo, zakaj smo tukaj – zaradi judovsko-krščanske apokalipse, ki visi nad nami."

Strinjajo se, da se v preteklosti niso razumeli, vendar morajo sedaj stopiti skupaj, da ohranijo prihodnost. To lahko naredijo s Samom in Deanom, ki so ju ugrabili oziroma zvalili v ta hotel in ki sta zmožna prenesti življenjsko energijo nadangelov Michaela in Luciferja, vendar ju zaradi svojih vlog v apokalipsi ne morejo ubiti, saj bi ju angeli oživili. Odin se oglasi, da ne ve, zakaj se vsi tako razburjajo, saj je to samo majhen pretep med angeli ter da vsi vedo, kako bo ob koncu sveta vstala velika kača Jormungand in njega bo pojedel velik volk. Tukaj pokaže Zao Shena (glej sliko 3.7), boga domačega ognjišča iz kitajske mitologije (Zao Shen 2016), ki se mu zdi Odinovo dožemanje konca sveta napačno in neresnično.

Slika 3. 7: Zao Shen



Vir: Bota (2010)

Odin mu takoj vrne, da je njegovo verjetje o velikanski želvi, ki nosi svet na hrbtu, ravno tako napačno in neverjetno. Začneta se prerekati in načneta prepir, kdo je starejši in kdo ima bolj prav. Baldur jih ustavi in besedo prevzame Kali. Zavzame stališče, da se morajo boriti, da

nadangeli razumejo samo nasilje in da se bo končalo s prelivanjem krvi, ker ni druge poti; so oni ali mi.

Kalijina izjava je v bistvu samoizpolnjujoča se prerokba, saj se vse res konča v krvi ravno zaradi tega sestanka. To bi lahko vzeli tudi kot odraz trenutne globalne situacije, kjer se na področju religije odvija bitka, ravno tako po načelu mi ali oni. Nekatere religije so postale nestrpne do drugih religij in v nekaterih primerih tudi nasilne. Possamai (2005) je zapisal, da so televizijske nanizanke odraz trenutne situacije v družbi, kar lahko tudi potrdimo ravno s tem primerom. Očitna je tudi delitev na nas in njih, kar je zanimivo, glede na to, da imamo v našem primeru predstavnike več različnih religij, ki potegnejo skupaj proti krščanstvu.

Merkur, rimski bog trgovine in popotnikov (glej sliko 3.9), ki ga poznamo kot receptorja in skrbi za hotelske goste, predlaga mirno rešitev, namreč pogovor z nadangeli, na kar se Kali odzove s telekinetičnim napadom nanj. Iz tega sklepamo, da ji ideja ni všeč in da so vsi taki predlogi zavrnjeni in nezaželeni.

Takrat vstopi nadangel Gabriel iz krščanske religije (glej sliko 3.8), ki ga poznajo kot nordijskega boga zvijač Lokija.

Slika 3. 8: Gabriel



Vir: Bota (2010)

Zanimivo je, da se bogovi očitno ne poznajo tudi znotraj religij, saj Odin ne komentira, da Gabriel ni Loki. Mogoče ga ni prepoznal zaradi dejstva, da je Loki znan po spreminjanju svoje fizične oblike, vendar pa gledalec ugotovi, da ga Baldur takoj prepozna, kar pomeni, da ga je že videl v tej obliki pod tem imenom. Gledalec se vpraša, pod kakšnimi pogoji bi se lahko srečala, saj sta iz različnih religij in stojita za različnimi vrednotami. Gabriel pošlje brata iz sobe in se jima pridruži. Pove jima, da hoče pomagati ostalim bogovom, ker ga skrbi za Kali, s katero sta nekaj imela v preteklosti. V nasprotju z biblijo in njeno predstavitvijo angelov, je tu Gabrielu vseeno za ujetje ljudi – on bi najraje pustil, da jih ostali bogovi pojedjo, vendar mu brata zagrozita, da bosta izdala njegovo pravo identiteto nadangela, če jima ne pomaga rešiti ujetih ljudi. Gledalec tako ugotovi, da so tu nadangeli in angeli reinterpreterirani ter da se ne držijo izvirne zgodbe in predstavitve, kakšni naj bi nadangeli in angeli bili. Tu jih vidimo kot hladne, odsotne in da jim je vseeno.

Gabriel se nato odpravi pogovoriti s Kali, katera mu pove, da ga je prebolela in da je sedaj z Baldurjem. Gabriel ga zasmehuje in gledalec dobi občutek, da se ima za večvrednega. Tak občutek potrdi tudi Kali, s pripombo, da je Baldur enostaven. Na tem mestu lahko predlagamo tezo, da sta hinduizem in krščanstvo tukaj predstavljena, kot da se imata za večvredna, boljša.

Gabriel nato pravi, da se ta ladja potaplja in naj Kali pobegne z njim stran od tega majhnega sveta in jo povabi na ogled Pandore. To daje gledalcu občutek, da je Zemlja le en od nešteti planetov v vesolju in da lahko bogovi prosto potujejo med njimi ter jih raziskujejo. Kali ni navdušena nad odhodom, ona se hoče boriti. Gabriel jo roti, naj se ne bori, saj bo umrla, na kar mu odgovori, da to preprosto mora narediti. Prizor se konča z njunim poljubom. Zanimivo je, kako se določeni bogovi prepletajo, kljub temu, da naj bi se vsak držal bolj zase, kot dobi gledalec občutek na začetku epizode. Če pogledamo, kdo se prepleta, ugotovimo, da Gabriel pozna tako Baldurja, ki je rimski bog, kot tudi Kali, ki je hindujska boginja, in seveda se medsebojno poznata tudi Baldur in Kali. Kot sem že prej omenila, tudi Baldur pozna Gabriela, sicer kot Lokija, kar vseeno lahko označimo kot določeno prepletanje in stik med religijami.

Medtem ko se Gabriel pogovarja s Kali, Sam in Dean poskušata rešiti ljudi, vendar ju napade Zao Shen, katerega Dean zabode z večjim količkom in ta umre. Zanimivo je, da je predstavljeno, kako zlahka ga lahko ubijeta, čeprav naj bi to bil bog. Bogove običajno vidimo, in so tudi predstavljeni kot neumrljivi in zelo močni, zato tudi preživijo toliko stoletij. V nanizanki pa je potreben le količek in je Zao Shen, kitajski bog, mrtev.

V drugi sobi se sestanek nadaljuje. Kali izda Gabriela in vsem pove, da je nadangel iz krščanstva ter mu vzame njegovo angelsko rezilo, ki naj bi lahko ubilo Luciferja. Gabriel naslovi vse bogove in jim pove, da ga morajo ravno zato, ker pozna svojega brata, poslušati in se ga bati, saj ga ne morejo premagati in naj se raje ne borijo proti njemu.

"Vi zahodnjaki, prisežem! Čista aroganca. Mislite, da ste edini na Zemlji? Ropate in ubijate v imenu vašega boga, ampak niste edina religija in on ni edini bog. In sedaj mislite, da lahko kar raztrgate planet? Motite se. Prvi smo bili tukaj in bilijone nas je. Če bo kdor koli uničil ta svet, bom to jaz." Kali pove svoje in Gabriela zabode. Tu se je nanizanka nanašala na dejstvo, da so ostale religije po večini starejše, da obstaja veliko starejših religij kot je krščanstvo, ter da imajo večjo pravico uničiti planet ravno zaradi svoje starosti.

Oglasi se Dean, ki bogovom pove, da čeprav jih ne mara in bi jih najraje ubil, jim bo pomagal ubiti Luciferja, ker je to najboljše za svet, vendar le pod pogojem, da spustijo vse ujete ljudi. Bogovi se strinjajo in Dean jih pospremi na varno. V avtu zagleda skrivajočega se Gabriela in ga poskuša prepričati, da bi se pomagal boriti proti Luciferju. Gabriel mu odgovori, da se ne bo boril proti svojemu bratu. V nanizanki je večkrat poudarjena družina in kako se družino postavlja na prvo mesto, ne glede na vse.

V hotel pride Lucifer, saj ga je poklical Merkur. Lucifer (glej sliko 3.9) je padli angel iz krščanske mitologije, ki naj bi skrbel za pekel. V nanizanki pa je prikazano, kot da je bil zaprt v peklu in se sedaj hoče maščevati nad ljudmi. Iz dialoga lahko gledalec sklepa, da je Merkur poklical Luciferja iz več razlogov. Prvi je, da bi se maščeval Kali, ki ga je osramotila pred ostalimi bogovi, drugi pa iz strahu pred njim in da bi se mu tako prikupil.

Slika 3. 9: Merkur (levo) in Lucifer (desno)



Vir: Bota (2010)

Lucifer pa mu pove, da ni nikoli razumel, kako lahko pogani izdajo svojo vrsto in da so hujši kot ljudje in demoni, kljub temu, da trdijo, da so bogovi. Iz tega lahko sklepamo, da Lucifer ni navdušen nad ostalimi bogovi in verstvi ter da se ima za večvrednega. Zopet imamo primer, kako producenti prikažejo krščanstvo kot večvredno in zaničujoče do drugih ver, kar potrди naslednji prizor. V naslednjem prizoru Lucifer ubije vse prisotne bogove brez truda in sam ne utrpi niti praske. Pride do sobe, v kateri so Baldur, Kali, Gabriel in brata Sam in Dean, kjer ubije Baldurja. Pred smrtjo Baldurja si izmenjata nekaj besed; Baldur mu namreč zabrusi, če misli, da si lasti planet in ga vpraša, kdo mu je dal to pravico. Lucifer mu odvrne, da jim noben ne da te pravice, ampak si jo vzamejo. Zanimivo je, da Lucifer govori v množini, kar bi lahko pomenilo, da govori o svoji veri, torej o krščanstvu in kako si lahko krščanstvo vse dovoli. Baldurjeva smrt razjezi Kali in v Luciferja vrže ognjeno kroglo. Lucifer tudi to preživi brez praske ali očitnih znakov vplivanja. V boj se vmeša Gabriel in vrže Luciferja čez celo sobo, s tem pa omogoči Samu, Deanu in Kali, da pobegnejo. To je prva stvar, ki nanj dejansko vpliva in ga malenkost rani. Gabriel mu pove, naj neha igrati žrtev in naj že odraste, kar se nanaša na Luciferjevo mnenje, kako je imel krščanski bog, torej njegov oče, raje ljudi kot pa njega. Gabriel tudi izrazi svojo zvestobo ljudem in pravi, da so boljši od angelov in nadangelov. Lucifer ubije svojega brata, vendar s težkim srcem. Pokaže obžalovanje, žalost in gledalec vidi Luciferja, ki joče. S takim koncem lahko sklepamo, da so hoteli producenti prikazati prevlado krščanske vere nad ostalimi, ki so sedaj izgubile svoja božanstva. Na to lahko vpliva gledanost, saj je, globalno gledano, krščanstvo še vedno prevladujoča vera. Leta 2010 je krščanstvo štelo okoli 2,2 milijarde pripadnikov, kar pomeni 31,5 % svetovnega prebivalstva (Global Religious Center 2016). Ravno tako pa lahko to hkrati pomeni, da lahko premaga vse težave in ovire, tudi če pridejo iz notranjosti religije oziroma iz krščanstva samega.

4 ANALIZA OBČINSTVA - FENOVSKA SKUPNOST

Najbolj pomembno pri popularni kulturi kot tudi pri televizijskih nanizankah je občinstvo. Ravno zaradi pomena občinstva se mi zdi smiselno raziskati, kaj točno pomeni občinstvo nanizanki Nadnaravno. Raziskati želim občinstvo kot fenovsko skupnost, pogledati, kaj to sploh je, ali ima kakšne lastnosti religije in katere, torej ali bi se dalo to skupnost definirati kot religijo. Za lepšo preglednost bom to storila v dveh podpoglavjih in začela z definicijo fenovske skupnosti.

4.1 Definicija fenovske skupnosti

Za začetek moram najprej definirati, na kaj točno mislim s terminom fenovsko skupnost. . Najpreprostejša definicija bi bila skupnost, ki obožuje neko stvar, osebo ali v našem primeru televizijsko nanizanko. Costello in Moore (2007) definirata fene kot gledalce, ki se ne obnašajo kot ostali člani občinstva, temveč njihove aktivnosti presežejo običajna pričakovanja, saj interpretirajo sporočila v vsebini po svoje in ne v skladu z namenom producentov. Gledati televizijo je nekaj zasebnega, biti fen nečesa pa pomeni imeti globljo čustveno povezavo z določeno tematiko (prav tam, 127). Sama beseda oboževalec, fen, izhaja iz latinske besede 'fanaticus', ki pomeni fanatik. Bolj natančna definicija pa bi bila, da feni z navdušenjem prekomerno porabljajo uradne vsebine in na njihovi podlagi ustvarjajo fenovsko umetnost (fan art), strani posvečene tem vsebinam in se družijo z ostalimi feni, ki delijo njihovo navdušenje (prav tam, 127). Sama se bom bolj osredotočila na fene televizijske nanizanke Nadnaravno, ki svoje navdušenje širijo preko spleta, tako da obiskujejo sodobne družbene platforme, kot so Facebook, Twitter, Tumblr in tam sodelujejo v fenovski skupnosti. Če na Facebooku v iskalnik vpišemo Nadnaravno, ne dobimo nič v povezavi z našo preučevano televizijsko serijo, zato moramo vpisati izvirni naslov v angleščini, namreč Supernatural. Dobimo veliko zadetkov, s tem da je na prvem mestu uradna stran, ki je bila narejena za promocijo televizijske serije (Facebook 2016a). Ker se na Facebooku pripadnost kaže preko všečkov, moramo pogledati, koliko ljudi je pokazalo, da gledajo televizijsko serijo in so všečkali uradno stran – teh je 14 185 143. Ljudje so pokazali, da so gledalci televizijske nanizanke. Vendar pa za nas to ni dovolj, saj hočemo videti prekomernost v naših fenih, zato pogledam objavo, ki naznanja 13. september kot dan Nadnaravnega in lahko vidimo, da je objavo všečkalo več kot 77 200 ljudi (glej sliko 4.1). To pomeni, da se je 77 200 ljudi potrudilo in sodelovalo na uradni strani, naredili so korak naprej od samo gledanja televizijske

nanizanke in so se našli v sloganu 'Possessed and obsessed' (obseden v obeh vidikih). Vidimo tudi, da ima fenovska skupnost ime, namreč SPN Family, kar bi pomenilo Supernatural Family oziroma družina Nadnaravnega, iz česar lahko sklepamo, da se skupnost vidi kot družina.

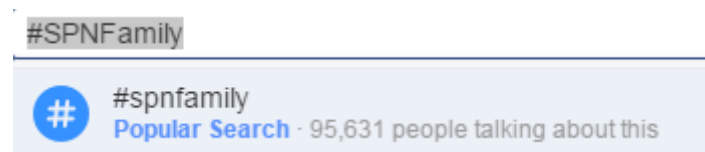
Slika 4. 1: Objava dneva Nadnaravnega



Vir: Facebook (2016a)

Poiskala sem tudi #SPNFamily (glej sliko 4.2), kjer sem dobila vse objave na Facebooku, ki vsebujejo to oznako in kjer kar 95 631 ljudi govori o tej oznaki. Sedaj pa se posvetimo povezavi z religijo (Facebook 2016b).

Slika 4. 2: Oznaka #SPN Family



Vir: Facebook (2016b)

4.2 Religijski elementi v fenovski skupnosti

Religijske elemente, ki pomagajo pri definiranju sodobnih religij, sem že našela v poglavju Definicije 'religije', zato jih ne bom ponavljala, ampak preko njih neposredno analizirala fenovsko skupnost. Začnimo z verovanjem v nadnaravne sile. Fenovska skupnost Nadnaravnega sprejema obstoj vseh možnih nadnaravnih sil, od angelov in krščanskega boga do poganskih bogov. Tudi v nadaljevanju lahko rečemo, da fenovska skupnost veruje, da so te sile ustvarile naravni in družbeni red, da lahko po volji nanj vplivajo ter da lahko prosto upravljajo s človeško zgodovino in usodo. Fenovska skupnost ima individualne in skupinske obrede, ki sicer niso ravno predpisani, a vsakič, ko izide nova epizoda, se del skupine zbere na spletu in jo hkrati gledajo, medtem ko si o njej delijo mnenja in občutja. Imajo tudi čaščenje, kjer častijo like, avto, ki ga vozita glavna lika, naslovno glasbo zadnjih epizod v sezoni, tatuje, ki varujejo pred obsedenostjo, in oblačila, ki jih nosita brata; od karirastih srajc do usnjenih jopičev. Ravno tako praznujejo pomembne dogodke iz življenja pomembnih entitet, namreč celotna skupnost praznuje, kadar ima rojstni dan kdo od bratov ali pa kdo od drugih pomembnih likov v nanizanki. Praznujejo tudi dan, ko je nanizanka izšla in vsakič, ko izide prva epizoda nove sezone. Sklepamo lahko tudi na trajno predanost, glede na to, koliko sezon je zunaj in koliko gledalcev še vedno sledi epizodam. Kot privilegiran sloj, ki skrbijo za svete objekte in kraje, pa lahko štejemo igralce, pisatelje, urednike, producente in ostale, ki skrbijo za potek in snemanje nanizanke Nadnaravno. Brez empiričnega preverjanja sta sprejeta tudi resničnost naukov in učinkovitost obredov.

Torej, če sodimo na podlagi družinskih lastnosti, ki jih imajo religije, bi fenovska skupnost ustrezala številnim kriterijem in bi se jo lahko uvrstilo ter definiralo kot religijo.

Če pogledamo po drugih kriterijih, namreč po tem, kako jo vidi družba in kako vidi samo sebe, lahko ugotovimo, da jo družba vidi deviantno, saj ni ugledna in tradicionalna, tako da avtomatsko odpadeta cerkev in denominacija. Ker pa verjame v množstvo bogov in dopušča obstoj drugih resnic, torej je pluralistično legitimna, ugotovimo, da bi ji ustrezal termin 'kult'. Ustrezal bi ji tudi termin 'hiper-realna religija', saj svoje vire črpa iz zgodovine in tudi iz fantazijskega sveta, te vire pa nato feni uporabijo po svoje. Problem pri definiranju skupnosti kot religije pa nastane pri tem, kako fenovska skupnost vidi samo sebe, saj se nima za religijo, ampak gleda nase kot na veliko družino. Nima nobenih želja po uradnem naslovu religije, saj temelji na zabavi in sprostivni ter na veselju svojih pripadnikov.

5 ZAKLJUČEK

Zaključimo s pregledom pridobljenih informacij in rezultatov. V prvem podpoglavju drugega poglavja smo poskušali definirati popularno kulturo. Definicija popularne kulture je zapletena, saj je vedno odvisna od teoretskega okvira, ki jo poskuša razložiti. Najenostavnejša definicija bi bila, da so to vse stvari, žanri glasbe, filmov, televizijskih nanizank, igre, mobilne aplikacije itd, ki so prosto dostopne veliki količini ljudi v določenem časovnem obdobju. Z njo imamo nenehen stik, prepleta pa se z vsemi področji našega življenja. Največji vpliv na popularno kulturo ima potrošništvo in množična kultura – kjer so bila prej umetniška dela, so sedaj množični produkti. Enako velja tudi za televizijske nanizanke, ki se neprestano trudijo, da bi bile dovolj dobičkonosne, da bi obdržale dovolj visoko gledanost in se s tem izognile ukinitvi. Novi produkcijski načini so gledalcem olajšali gledanje, saj so sedaj vsebine na voljo na zahtevo in preko različnih medijev. Raziskala sem, kako je z gledanostjo pri nanizanki Nadnaravno in ugotovila, da čeprav je vsako sezono manj gledalcev, ki v Ameriki gledajo epizode v živo, jih je še vseeno veliko. Zadnja sezona je imela povprečno 1,77 milijonov gledalcev na epizodo, s tem da moramo upoštevati, da so to le podatki za ZDA in gledanje v živo. V to številko ni všteto gledanje na zahtevo, piratsko gledanje ali gledanje v drugih državah. Če bi prišteli še te, bi se številke zagotovo še dvignile. V drugem podpoglavju drugega poglavja pa smo se ukvarjali z različnimi definicijami religije, kjer smo ravno tako ugotovili, da je definicija religije zapletena, vendar pa obstajajo določene družinske lastnosti, ki nam olajšujejo prepoznavanje in definiranje religij. Od teh so najpogostejše vera v nadnaravna bitja, razlage o nastanku sveta in posmrtnem življenju, obstoj ritualov in obredov, sveti objekti in mesta, razlage o dobrem in zlem ter praznovanje spomina na pomembne dogodke iz življenja nadnaravnih bitij. Te definicije sem tudi uporabila kot pripomoček za analizo fenovske skupnosti glede vsebovanih religijskih elementov in ali se jo lahko definira kot religijo. V tretjem podpoglavju drugega poglavja pa pogledamo različne vrste odnosov med religijo in popularno kulturo. Prvi je religija v popularni kulturi, ki je najobsežnejši, saj večina popularne kulture izhaja posredno ali pa neposredno iz religije. Iz tam pobira vse navdihe, ideje, moralne vrednote, like, zgodbe in nauke. Drugi je popularna kultura v religiji, kjer se popularna kultura vnese v religijo in ta uporablja popularno kulturo v svoje namene. Tretji je popularna kultura kot religija, kjer se ustvari nova spiritualnost, ki temelji na vsebinah popularne kulture in te vsebine postavi kot religijske objekte. Tako ljudje lahko izbirajo, kaj bo sestavljajo njihovo osebnost in moralne vrednote, prevzamejo določene

sisteme vrednot, like in mite preko televizijskih nanizank ter preko njih interpretirajo realnost. Pri tem pomaga tudi oblikovalska ideologija, ki poudarja videz podobe in ne več globlji pomen zgodbe, kot tudi narava potrošniške družbe, ki temelji na zabavi, sprostitvi in vizualni privlačnosti. Na podlagi tega odnosa sem nato analizirala fenovsko skupnost televizijske nanizanke Nadnaravno. Četrta in zadnja pa je odnos med religijo in popularno kulturo, kamor spadajo vse vsebine, ki jih ne moremo razvrstiti pod ostale tri. Sem spadajo družbeni problemi, ki zadevajo vse, ne le religije in ne le popularne kulture. Tukaj sem na podlagi navdihujočih igralcev, ki podpirajo svoje religije, poskušala raziskati, ali igralci iz nanizanke Nadnaravno ravno tako navdihujejo in širijo vest o svojih religijah, vendar pa sem prišla do zaključka, da uporabljajo svojo prepoznavnost za humanitarne namene in spodbujajo ljudi k medsebojni pomoči in skrbi drug za drugega. V tretjem poglavju sem analizirala epizodo devetnajst iz pete sezone, ki je vsebovala veliko število religijskih likov. Te like sem identificirala in ugotovila, da se pojavita hindujski bog Ganesh in hindujska boginja Kali, nordijska bogova Odin in Baldur, s tem da je omenjen tudi Loki, ki je v resnici krščanski nadangel Gabriel, kitajski bog Zao Shen, haitski bog baron Samedi in rimski bog Merkur. Skoraj vsi bogovi so predstavljeni v slabši luči kot v izvirnih besedilih, čutiti pa je krščansko prevlado, saj je globalno vodilna vera in pričakovano krščanski Lucifer zmaga in ubije vse ostale bogove razen Kali. Vendar pa je moral za to zmago ubiti tudi lastnega brata, za katerega je pokazal obžalovanje in žalost, zato je gledalec lahko videl Luciferja, ki je znan kot vodja pekla, jokati, česar v izvirnih religioznih besedilih ni. V četrtem poglavju pa sem analizirala fenovsko skupnost, kjer sem prepoznala kar nekaj religijskih elementov, na podlagi katerih sem fenovsko skupnost označila za religijo. Pri tem pa pridemo do problema, saj skupnost sama sebe označi za družino in se ne poteguje za naziv religije.

6 LITERATURA

1. Britannica. 2016. *Zao Shen*. Dostopno prek: <https://www.britannica.com/topic/Zao-Shen> (8. avgust 2016).
2. Costello, Victor in Barbara Moore. 2007. Cultural Outlaws: An Examination of Audience Activity and Online Television Fandom. *Television and New Media* 8 (2). Dostopno prek: <http://tvn.sagepub.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/content/8/2/124.full.pdf+html> (8. avgust 2016).
3. CW TV. 2016. *Supernatural*. Dostopno prek: <http://www.cwtv.com/shows/supernatural> (24. julij 2016).
4. Črnič, Aleš. 2012. *Na vodnarjevem valu: Nova religijska in duhovna gibanja*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
5. Ellingsen, Steinar. 2014. Seismic Shifts: Platforms, Content Creators and Spreadable Media. *Media International Australia* 150 (1). Dostopno prek: <http://mia.sagepub.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/content/150/1/106.full.pdf+html> (25. julij 2016).
6. Ellwood, Taylor. 2004. *Pop Culture Magic: An Exploration of Modern Magic*. Stafford: Immanion Press.
7. Facebook. 2016a. Dostopno prek: <https://www.facebook.com/Supernatural/> (12. avgust 2016).
8. --- 2016b. Dostopno prek: <https://www.facebook.com/> (12. avgust 2016)
9. Forbes, Bruce David in Mahan, Jeffrey, ur. 2005. *Religion and Popular Culture in America*. London: University of California Press.
10. Hinduizem. 2016. *Ganesha*. Dostopno prek: <http://hinduism.about.com/od/lordganesha/a/ganesha.htm> (8. avgust 2016).
11. Lynch, Gordon. 2007. *Between Sacred and Profane: Researching Religion and Popular Culture*. London: I.B. Tauris.
12. Peček, Andreja, Marija Pegan, Vera Lamut, Janez Perko in Renato Podbersič. 1986. *Velika verstva sveta*. Koper: Ognjišče.
13. PewResearchCenter. 2016. *Global religious landscape*. Dostopno prek: <http://www.pewforum.org/2012/12/18/global-religious-landscape-exec/> (8. avgust 2016).
14. Possamai, Adam. 2005. *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*. Bruselj: Peter Lang.
15. *Random Acts*. 2016. Dostopno prek: <http://www.randomacts.org/> (29. julij 2016).
16. Rick, Bota. 2010. *Nadnaravno*, 5.sezona, 19.epizoda. ZDA: Supernatural films.

17. Smrke, Marjan. 2000. *Svetovne religije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
18. Stankovič, Peter. 2010. *Politike popa: Uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Maklen.
19. Strinati, Dominic. 1995. *An introduction to theories of popular culture*. London: Routledge.
20. Supernaturalwiki. 2016. *Ratings*. Dostopno prek: http://www.supernaturalwiki.com/index.php?title=Ratings#About_the_Ratings_data_on_this_page (25. junij 2016).
21. TV Series Finale. 2016a. *Supernatural Ratings, Season 11*. Dostopno prek: <http://tvseriesfinale.com/tv-show/supernatural-season-11-ratings-38482/> (25. julij 2016).
22. --- 2016b. Dostopno prek: <http://tvseriesfinale.com/tv-show/supernatural-creator-says-cw-show-will-continue-long-stars-will/> (25. julij 2016).
23. Voglar, Nada in Peter Voglar. 2009. *Verstva sveta*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
24. Voodoo New Orleans. 2016. *Baron Samedi*. Dostopno prek: <http://voodooneworleans.com/baron-samedi/> (8. avgust 2016).