

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Nuša Gvajc

**Ženskost akcijske junakinje v sodobnem filmu:
skozi vidika politične ekonomije in žanra**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Nuša Gvajc

Mentor: doc. dr. Ilija Tomanić Trivundža

**Ženskost akcijske junakinje v sodobnem filmu:
skozi vidika politične ekonomije in žanra**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Zahvaljujem se staršem in bratu za podporo in spodbudo.

Zahvaljujem se mentorju doc. dr. Iliji Tomanić Trivundža za pomoč in nasvete.

Ženskost akcijske junakinje v sodobnem filmu: skozi vidika politične ekonomije in žanra

Upodobitev žensk v filmih še vedno zaznamuje neustrezna reprezentacija, razširjenost stereotipov in pomanjkanje priložnosti za delo. Proizvodnja filmske industrije primarno temelji na dobičku in ne na raznolikosti v reprezentaciji. Zaradi želje po dobičku filmi odražajo preference občinstva, ki želi videti določene zgodbe z določenimi liki. Žanrski film s preverjenimi zgodbami in formulami doseže globalna občinstva. Diplomsko delo preučuje ženskost akcijske junakinje v sodobnem akcijsko-pustolovskem filmu; žanru, ki je dolgo veljal za moškega. Namenjen je moškemu občinstvu, ustvarjen s stani moških filmskih ustvarjalcev; tudi ko je v glavni vlogi ženska protagonistka. Analiza temelji na teoriji mitov ženskosti, ki so prisotni v medijskih reprezentacijah žensk (Macdonald 1995). Analiza je pokazala, da je junakinja močna in neodvisna, vendar je zaradi preferenc občinstva in želje industrije po dobičku še vedno prikazana kot seksualni objekt in enigmatična oseba. Žanrski film se sooča s pomanjkanjem filmskih ustvarjalk, kar se odraža v sami zgodbi, zastopanosti ženskih vlog in standardizaciji junakinje. Filmski ustvarjalci in občinstvo sodelujejo v reprodukciji mitov ženskosti.

Ključne besede: akcijska junakinja, ženskost, politična ekonomija, žanr.

Femininity of action heroine in contemporary film: through the perspectives of political economy and genre

Portrayal of women in films is still affected by inadequate representation, widespread stereotypes and lack of job opportunities. Production of the film industry is primarily based on profit and not on diversity in representation. In order to make profit, films reflect the preferences of the audience, which wants to see a particular story with particular characters. Genre films with verified stories and formulas reach worldwide audiences. The thesis studies femininity of action heroine in contemporary action-adventure film; genre which was long considered male. Intended for male audience, created by male filmmakers, even with the female protagonist. Analysis is based on theory of myths of femininity, which are present in media representations of women (Macdonald 1995). Analysis showed that heroine is strong and independent, but is still portrayed as sexual object and enigmatic woman, due to the audience preferences and industry's desire to make profit. Genre film is faced with lack of female filmmakers, which is reflected in underrepresentation and in standardization of heroine. Filmmakers and audience both participate in the reproduction of myths of femininity.

Key words: action heroine, femininity, political economy, genre.

KAZALO

1 UVOD	7
2 FILM KOT DRUŽBENA PRAKSA	7
2. 1 FILM KOT NENEVTRALNA PRIPOVED.....	8
2. 2 INDUSTRIJA: GLEDALEC KOT POTROŠNIK.....	10
2. 3 ŽANRSKA TEORIJA.....	12
2. 3. 1 Žanr kot mešanica konvencij in inovacij	13
2. 3. 2. Akcijsko-pustolovski žanr.....	15
3 FEMINISTIČNA FILMSKA TEORIJA.....	16
3. 1 REPREZENTACIJA ŽENSK V FILMU	17
3. 1. 1 Dihotomija dobrega/slabega dekleta	18
3. 1. 2 Delitev aktivnosti in pasivnosti med liki.....	19
3. 1. 3 Lepota in fragmentacija telesa	20
4 ANALIZA ŽENSKOSTI AKCIJSKE JUNAKINJE V SODOBNEM FILMU	22
4. 1 PRISTOP IN POSTOPEK OPAZOVANJA.....	22
4. 2 PREGLED IZBRANIH FILMOV	23
4. 2. 1 Maščevalci	25
4. 2. 1. 1 NATASHA ROMANOFF (Črna vdova)	25
4. 2. 2 Vzpon Viteza teme.....	29
4. 2. 2. 1 MIRANDA TATE (Talía al Ghul).....	29
4. 2. 2. 2 SELINA KYLE (Mačka)	34
4. 2. 3 Igre lakote: Arena smrti	38
4. 2. 3. 1 KATNISS EVERDEEN.....	38
5 SKLEP	42
6 LITERATURA.....	45

KAZALO SLIK

Slika 4. 1: Natasha Romanoff v dresu črne vdove	26
Slika 4. 2: Miranda pred razkritjem prave identitete (Talía).....	30
Slika 4. 3: Talía po razkritju svoje identitete	32
Slika 4. 4: Selina Kyle.....	35
Slika 4. 5: Katniss na intervjuju predstavnikov	39

1 UVOD

Filmska industrija ima pomembno vlogo pri množičnem razširjanju popularne kulture. Zabavna industrija s kulturnimi proizvodi, katerih proizvodnja primarno temelji na dobičku in ne na raznolikosti v reprezentaciji, reproducira prepričanja in vrednote o našem svetu. V filmski industriji nedvomno dominira Hollywood, ki s svojimi kulturnimi proizvodi dosega globalna občinstva. Ameriški filmi so tako postali sestavni del naše kulture, saj vplivajo na naše navade gledanja filmov in vsebujejo sporočila, ki oblikujejo naše razumevanje sveta. Globalno popularni hollywoodski filmi pomagajo oblikovati naše predstave o pomembnih družbenih in kulturnih vprašanjih, tudi o upodobitvi žensk. Te podobe v medijih narekujejo način, kako posamezniki vidijo svoje mesto v svetu. Ženske so v zadnjih desetletjih napredovale na vseh področjih življenja, temu trendu pa njihova reprezentacija v medijih ne sledi. Čeprav Hollywood filmskim ustvarjalcem omogoča kreativno delovanje, pa upodobitev žensk še vedno zaznamuje neustrezna reprezentacija, razširjenost stereotipov in pomanjkanje priložnosti za delo. Namerno ali ne, Hollywood je prostor ideoloških sporočil.

2 FILM KOT DRUŽBENA PRAKSA

Pomemben del poznavanja filmov je razumevanje, na kakšen način se ti filmi povezujejo z družbo, ki jih je proizvedla (Lehman in Luhr 2003, 3). Film ni naraven, temveč skonstruiran objekt (Lehman in Luhr 2003, 13); »je produkt industrijskih in ekonomičnih procesov, ki izoblikujejo njegovo obliko in vsebino ter vplivajo na njegovo potrošnjo s strani občinstva«. Na kakšen način so filmi postali produkti je bil dolgo fokus kulturnih študij in politične ekonomije. Film so produkti filmske industrije, ki je oblikovana v razmerju do drugih industrij in širšega političnega in ekonomskega sistema (Hollows in drugi 2000, 1). Filmski tekst, kot izhodišče za analizo, ne upošteva pomembnih vprašanj, kako struktura in prakse filmske industrije »določajo, kateri filmi se lahko ustvarijo, in kdo jih lahko ustvari, ter katere filme si lahko ogleda določeno občinstvo« (Garnham v Hollows in drugi 2000, 1). Očitno je, da filmske industrije ne proizvajajo le filmov, temveč tudi občinstva za te filme. Film je bil vedno obravnavan kot rezultat množične kulture: »od svojih najzgodnejših trenutkov je bil film produkt tehnologije in mehanične reprodukcije, ki je od zgodnje faze temeljil na sistemu industrijske proizvodnje in množične distribucije« (Hollows in

drugi 2000, 1). Za razumevanje in analizo hollywoodskega filma je žanrski pristop najbolj učinkovito sredstvo (Schatz 1981, vii). Filmski žanri izražajo družbene in estetske senzibilnosti ne le hollywoodskih filmskih ustvarjalcev, temveč tudi množičnih občinstev (Schatz 1981, 14).

2. 1 FILM KOT NENEVTRALNA PRIPOVED

Prikazane podobe na določen način vizualizirajo družbene razlike, ali pa jih celo naredijo nevidne. Kot pravita Fyfe and Law, ta »upodobitev pa ni nikoli zgolj le ilustracija ... je prostor za izgradnjo in upodobitev družbenih razlik« (Fyfe and Law v Rose 2005, 10). Družbene kategorije niso naravne, temveč so skonstruirane; te konstrukcije pa lahko dobijo vizualno obliko. Pri pozornem spremljanju podob opazimo, da nam te nudijo določeno verzijo družbenih kategorij, kot so to razred, spol, rasa, in spolna usmerjenost. Poleg prikazanih podob in kako le te izgledajo, pa je pomembno tudi to, na kakšen način so te podobe gledane. Kar je pomembno pri podobah niso podobe same, temveč kako so le te videne s strani gledalcev, ki gledajo na določene načine. Tako podobe kot načini gledanja teh podob so skonstruirani (Rose 2005, 6–12). »Nikoli ne gledamo samo ene stvari; vedno gledamo odnos med stvarmi in nami« (Berger 2008, 23). Vsaka podoba vključuje določen način gledanja. Ob pogledu na fotografijo se zavedamo, da je izbran pogled le eden izmed drugih neskončnih možnosti pogledov; dotičnega je izbral avtor fotografije. Fotografov način gledanja se odraža v njegovi izbiri subjekta. Čeprav vsaka podoba vsebuje način gledanja, je naša percepcija tista, ki vpliva na naš način gledanja (Berger 2008, 24).

Vizualne reprezentacije so tako ali drugače narejene in prav te okoliščine produkcije prispevajo k temu, kakšen vpliv bodo podobe imele. Vizualno podobo oblikujejo ekonomski procesi, v katere je vgrajena kulturna produkcija. Pri ustvarjanju pomena je pomemben širši vizualni kontekst, saj je podoba ustvarjena in gledana v odnosu do drugih stvari. Pomen podobe se ustvari v njej sami, vendar pa nanjo vseeno lahko vplivajo družbene prakse - podoba je videti takšna kot je, ker je ustvarjena za določeno občinstvo oziroma za prodajo določenemu občinstvu. Različna občinstva v proces gledanja 'prinesejo' svoje načine gledanja in znanja, s tem pa ustvarijo tudi svoj pomen. Različne družbene prakse strukturirajo gledanje določene podobe na določen način - film v kinu, televizija v dnevni sobi in umetnina v muzeju ne pritegnejo enakega načina gledanja (Rose 2005, 13–23).

Film nam ponuja podobe, ki podajajo različne poglede sveta. Toda to upodabljanje filmskih podob ni nikoli nedolžno in nevtrarno. Teh podob ne smemo razumeti kot transparentna okna v svet, temveč svet interpretirajo, tako da ga prikažejo na določene načine. Podobe interpretirajo svet in ga prikažejo na zelo poseben način. Kaj gledamo in na kakšen način gledamo je vedno kulturno skonstruirano (Rose 2005, 6). Film ne prikazuje ali odseva realnosti, temveč konstruira in prikazuje svojo sliko realnosti z uporabo kodov, konvencij, mitov in ideologije določene kulture (Turner 1999, 152). Filmi so resda proizvedeni s strani filmskih ustvarjalcev, vendar pa ne smemo pozabiti, da so tudi ti ustvarjalci 'proizvedeni' znotraj določene kulture. Strukturalizem je zelo uporabna teorija, ki znova povezuje film s kulturo, ki jo predstavlja. Poleg tega nam omogoča, da na film gledamo kot na niz jezikov; na sistem za ustvarjanje pomenov (Turner 1999, 45–46).

Hall je reprezentacijo opredelil kot »ključni del procesa, v katerem člani iste kulture proizvajajo pomene in si jih izmenjujejo. Vključuje uporabo jezika, znakov in podob, ki štejejo za stvari ali jih predstavljajo. Reprezentacija je proizvajanje pomena preko jezika« (Hall 2004, 35). Turner trdi, da »preko jezika postanemo člani svoje kulture, preko jezika si pridobimo zavest o osebni identiteti ter ponotranjimo sistem vrednot, ki strukturira naša življenja« (Turner 2004, 340). Sistemi kinematografije, montaže in zvoka delujejo kot jeziki in z njimi film ustvarja svoje pomene. Film moramo videti kot komunikacijo in »filmsko komuniciranje umestiti v širši sistem proizvajanja pomena - v kulturo samo« (Turner 2004, 339).

Kot rečeno, film lahko vsebuje več pomenov, vseeno pa je eno branje filma prednostno. To bolj zaželeno branje teksta je v skladu s proizvajanjem pomena dominantne ideologije (Turner 1999, 144–145). Problem nastane pri sami opredelitvi tega, saj je nemogoče stati zunaj ideologije in govoriti znotraj jezika, prostega ideologije. Ideologija filma ni vidna v neposrednih izjavah ali odsevu kulture, ampak »leži v narativni strukturi in v uporabljenih diskurzih – podobe, miti, konvencije in vizualni stili« (Turner 1999, 171–173). Film neizogibno vsebuje, izraža in razglša ideologijo. S te perspektive so žanrski filmi kot ritualizirana oblika dominantne ideologije. (Grant 2007, 32–33). Miti nastopajo kot 'zdravorazumski' in 'naravni', s tem pa prikrivajo svojo ideološko vlogo pri okrepitvi sistemov prepričanja. Namesto raznolikosti resničnih žensk, ki bi bila ogrožujoča moški avtoriteti, so ženske v filmih prikazane skozi obvladljive mite ženskosti: ženska je predstavljena kot skrbna, enigmatična, kot seksualni objekt in telo (Macdonald 1995, 1–2).

2. 2 INDUSTRIJA: GLEDALEC KOT POTROŠNIK

Film je produkt kulturne industrije, ki temelji na sistemih množične reprodukcije in distribucije (Adorno in Horkheimer 2002, 95). Adorno in Horkheimer trdita, da so filmi standardizirani produkti ter kakršne koli razlike med njimi so zgolj iluzorne ali psevdo individualne (Adorno in Horkheimer 2002, 124–125). Standardi filma so bili osnovani na potrebah občinstva, zato so bili sprejeti s tako majhnim odporom. Drža občinstva, ki je ugodna sistemu kulturne industrije, ni izgovor zanj, temveč je del njega samega. Film občinstvu ne dopušča prostora za domišljijo in refleksijo, temveč svojemu produktu predpiše vsako reakcijo. Tako kot so standardizirani filmi so tudi standardizirane reakcije občinstva nanj, na ta način pa pomagajo reproducirati kapitalistični gospodarski sistem (Adorno in Horkheimer 2002, 95–100). Avtorja trdita, da je film del kulturne industrije, kar pomeni, da ima njegova estetika en sam ideološki namen: reproduciranje gledalca kot potrošnika. Poleg tega je film produkt tehnologije množične reprodukcije in distribucije, torej je že vpleten v vzdrževanje ideološke in ekonomske prevlade (Adorno in Horkheimer v Hollows in drugi 2000, 2).

Macdonald pravi, da nam je množična kultura vsiljena od 'zgoraj'. Narejena je s strani tehnikov, ki so jih zaposlili poslovneži, z občinstvom, ki sta mu dani le dve možnosti: kupiti ali ne kupiti (Macdonald 2000, 13). Množična kultura ni umetnost, pač pa proizvedeno blago, ki zaradi standardizacije produkcije teži k cenenosti (Macdonald 2000, 18). Namen kulturnih industrij (kot katerih koli drugih industrij) je čim večji dobiček, vendar pa se te soočajo tudi s specifičnimi problemi - ljudje posedujejo le omejeno količino denarja in časa za kulturno udejstvovanje. Poleg tega je kulturnim industrijam težko določiti 'uporabno vrednost' določenega kulturnega produkta. Čeprav filmska industrija pozna trg za določene filme, mora vseeno predvidevati, za katere filme je občinstvo pripravljeno plačati. Filmska industrija mora tako ponuditi 'kulturni repertoar' produktov. Industrija ne more zagotoviti, kateri film bo uspešen, zato ponudi široko izbiro filmov, da zmanjša tveganje (Garnham 2000, 20–21). Meehan meni, da razmerja kulturne produkcije močno vplivajo na formalne lastnosti filmskega teksta. Za resnično razumevanje množičnih medijev, je potrebno medij hkrati razumeti kot tekst in kot blago (kot *intertekst* in kot linijo produktov) (Meehan 2000, 31).

Ali je standardizacija res le rezultat procesov in praks filmske industrije ter v kolikšni meri so filmi producirani za občinstvo, in posledično, ali filmi proizvajajo množično občinstvo (Hollows in drugi, 2000, 4)? Nemogoče je o filmu govoriti kot o družbeni praksi, ne pa tudi o njegovih občinstvih.

Razmerje med industrijo in njenim občinstvom je bilo vedno kompleksno; demografske spremembe občinstva (trg se preseli iz družin na najstnike) in fluktuacija ogleda filma sta sovpadala s spremembami v produkciji dominantnih žanrov. Zaradi popolne segmentacije trga je postala produkcija filmov, ki temeljijo na 'najnižjemu skupnemu imenovalcu', tvegana. Industrija je odvisna od tržno uspešnih *blockbusterjev*, vendar jih je relativno malo narejenih. Film mora določiti svoje občinstvo, ne le v tekstu, temveč tudi v oglaševalskih kampanjah (Turner 1999, 112–116).

Danes občinstvo filma predstavljajo predvsem mladi¹. Porast mlajših rednih gledalcev² (tistih v kategorijah 18–24 in 25–39 let) je del dolgoročnega trenda, medtem ko je porast starejših rednih gledalcev odvisna predvsem od posameznih filmov (MPAA 2016). Poleg tega ima za najstnike ogled novega filma pomembno družbeno in subkulturno vrednost - najstnikom ogled filma v kinu predstavlja ritualni status (Turner 1999, 112–113). Turner je že leta 1999 odkril, da mora filmska industrija zadovoljiti starostno skupino 14 - 24. Ker posamezen film ne more več zadovoljiti cele družine (kot je to včasih), je toliko bolj pomembna jasnejša definicija podžanra in narative, ki je ustvarjena za določen del trga. Film *Vojna zvezd* je najboljši primer, ki je zadovoljil dva različna trga – otroke in njihove nostalgичne starše (Turner 1999, 26).

Pomen filma je proizveden v odnosu do svojega občinstva. To dejstvo potrjuje tudi to, da lahko občinstva v filmu prepoznajo množico pomenov. Pomen filma ni nujno 'utrjen' in nespremenljiv. Pomeni so pogosto videni kot produkti branja občinstva kot pa bistvena last filma. Občinstvo je tisto, ki filmu dodeljuje pomen (Turner 1999, 144). Struktura, organizacija in prakse kulturne industrije še vedno oblikujejo, kaj se proizvaja in distribuira in je tako na voljo občinstvu za potrošnjo. Občinstva so relativno nemočna pri odločanju, kateri filmi se proizvedejo in distribuira; v primerjavi s kulturno industrijo, občinstva te možnosti nimajo. Nadzor nad tem, kaj se proizvede, ni nujno enak nadzoru, kako so filmi konzumirani ter kako se njihovi pomeni lahko

¹ Mladi v starostni skupini 12 - 24 (predstavljajo 18% prebivalstva) so predstavljali 24% gledalcev in 31% prodanih vstopnic; starostna skupina 25 - 39 (predstavlja 20% prebivalstva) je predstavljala 23% gledalcev in 24% prodanih vstopnic v letu 2012 (MPAA 2016).

² Trend porasta mlajših gladalcev se obrne v letu 2014: udeležba mlajšega 'digitalnega občinstva' (12 - 24 let: demografska skupina, ki je najbolj zaželen v Hollywoodu) pade za 15%. Tako imenovana 'digitalna' generacija si film, namesto v kinu, ogleda preko *streaming* storitev. Dve tretjini mlajše generacije (12 - 24) o filmih objavlja na družbenih omrežjih in 75% teh deli svoje mnenje o filmu. Izmed vseh starostnih skupin je mlada generacija še vedno tista, za katero je značilno, da kino obišče v skupini; dve tretjini jih obišče kino v skupini najmanj treh ljudi (Nielsen 2016).

transformirajo znotraj konteksta živeče kulture (Hollows in drugi, 2000, 4–6). Na nemoč občinstva opozori tudi Wasko, saj mu pripiše »vlogo potrošnikov kulturnih vrednot in proizvodov, ki niso njegove izdelave« (Wasko 1994, 254). Politična ekonomija filma je potrebna pri razumevanju zakaj in kako se določeni filmi proizvedejo: industrijski procesi in prakse, ki strukturirajo obliko in vsebino teh filmov ter kako jih občinstva izbirajo in interpretirajo (Hollows in drugi 2000, 5).

2. 3 ŽANRSKA TEORIJA

»Kaj je žanr? Kateri filmi so žanrski filmi? Kako vemo, v katero kategorijo žanra spadajo?« Ta vprašanja se sicer zdijo bistvena, vendar niso skoraj nikoli postavljena - kaj šele, da bi nanje odgovorili. Vsi prepoznamo žanr, ko ga vidimo, torej zakaj bi se trudili s teoretiziranjem, ko ni nobenih problemov, ki bi jih bilo potrebno rešiti (Altman 2009, 552). Kadar gremo v kino, imamo vedno pričakovanja o filmu, ki ga bomo gledali. Film, ki se podredi določenim nizom pričakovanj, se imenuje žanrski film, ter večino hollywoodskih filmov spada v določen prepoznan žanr: znanstvena fantastika, muzikal, akcijsko-pustolovski film, grozljivke, komedija ali misterij (Lehman in Luhr 2003, 99). Žanrski filmi so tisti komercialni filmi, ki skozi »ponavljanja in variacije pripovedujejo vsem poznane zgodbe s poznanimi liki v poznanih situacijah« (Grant 2007, 1). »Žanr je tudi prikladen način strjevanja in organiziranja gradiva zgodbe« (Giannetti 2008, 395). Pri vzpostavljanju filma kot kulturne in ekonomske institucije so imeli žanri velik vpliv, posebno še v ZDA, kjer so hollywoodski filmi kmalu povzeli industrijski model množične produkcije (Grant 2003, xv).

Vsi filmi določenega žanra vsebujejo fiksen in ponavljajoč vzorec – žanre razumemo kot formulo (Hollows in drugi 2000, 83). Žanrski filmi so pogosto kritizirani, ker so namenjeni že vnaprej določenemu občinstvu, medtem ko si klasični film z ustvarjalnostjo filmskega umetnika sam ustvari določeno občinstvo. Ustvarjalec je v žanrskem filmu prepogosto odsoten, prisotno je zgolj občinstvo, kateremu se očita slab okus, ker sploh ceni to precejšeno umetnost. Kritično razumevanje žanrskih filmov torej postane poseben primer problema razumevanja filmov. Žanri kršijo našo enotno opredelitev umetniške odličnosti: edinstvenost umetniškega objekta, vrednost katerega se skriva ravno v nepoznanem, ter ne odgovarja nobeni tradiciji. Čista podoba, čist osebni stil in intelektualna vsebina so v nasprotju z žanrskimi konvencijami, s ponavljanjem likov in zgodbe (Braudy 2009, 535).

Neale žanre vidi kot načine organizacije odnosa med ponavljanjem in razlikovanjem. Avtor poudari, da je *razlika* bistvena za žanr. Idejo, da so vsi vesterni (ali drugi filmi enakega žanra) enaki, razume ne le kot neupravičeno posploševanje, temveč kot povsem napačno. Če bi bili vsi teksti znotraj žanra dobesedno enaki, potem (odsotna) razlika ne bi mogla ustvariti ne pomena, ne užitka. To pomeni, da tudi občinstva ne bi bilo. Razlika je bistvena za ekonomski vidik žanra (Neale 2000, 99–100). S tem razlike med filmi postanejo malo več kot 'psevdo individualizem' teorije množične kulture. Film določenega žanra morajo delovati kot različni – ljudje ne bodo vedno znova plačevali za enak film. Na neki temeljni ravni žanrski film še vedno ponavlja določene ideološke funkcije (Neale v Hollows in drugi 2000, 86).

2. 3. 1 Žanr kot mešanica konvencij in inovacij

Konvencije so pogosto uporabljene slogovne ali narativne tehnike, ki so tipične za posebne generične tradicije. Deli dialoga, glasbenega prizora, stila in vzorci *mise-en-scene* so vidiki filma, ki se ponavljajo znotraj žanrskih filmov in se uveljavijo kot konvencije. Konvencije delujejo kot impliciten sporazum med ustvarjalci in potrošniki, da sprejmejo nekatere umetno proizvedene elemente (Grant 2007, 10). Vsi žanri so mešanica konvencij in inovacij. Dokaj enostavno se je naučiti in določiti konvencije posameznega žanra. Sodoben akcijsko-pustolovski film vsebuje pregon z avtomobili, eksplozije, streljanje in moško dominirano narativo z lepimi ženskimi liki v stranskih vlogah. *Formularična* narava žanrov omogoča scenaristom in režiserjem, da film ustvarijo po svoji želji, če le ta vsebuje dovolj predvidljivih žanrskih elementov in konvencij. Dokler jih žanrski film vsebuje dovolj, lahko tega ustvarjalci dopolnjujejo in preoblikujejo po svoji želji. V tem smislu se prepletajo konvencije določenih žanrov in inovacije posameznih ustvarjalcev filmov. Dovolj nasilja in seksualnih prizorov v posameznih žanrih opravičuje resen vnos ustvarjalcev filma (Lehman in Luhr 2003, 103).

Koncept žanra izhaja iz pojmovanja filma kot industrijskega proizvoda, ki je zaradi ekonomske organizacije filmske industrije standardiziran. Žanr ponuja možnost filmu, da nadzoruje in obvladuje nesorazmerje med podobnostjo in različnostjo, ki je inherentna v proizvodnji vsakega kulturnega produkta. Čeprav pričakujemo, da bo vsak proizvod (npr. čokolada Milka) popolnoma enak kot prejšnji, pa od vsakega hollywoodskega filma pričakujemo, da bo na nek način edinstven. Vendar se preveč drugačni produkti ne morejo vklopiti v način produkcije, kot ga prakticira Hollywood. Kljub temu klasični hollywoodski žanri še vedno puščajo nekaj prostora za

edinstvenost in drugačnost. Hollywoodski pripovedni stil pomaga uravnavati proizvodnjo razlike, s tem da proizvaja svoje lastne razlike znotraj določenih struktur podobnosti. Nekateri žanr še vedno dojemajo kot nekakšno oviro na poti k originalnosti in samoizražanju, drugi pa menijo, da te ovire pogosto delujejo produktivno za kreativno avtorjevo izražanje (Feuer 1992, 107). Okvir in obstoj pričakovanj žanrskih filmov omogočata svobodo pri sami obliki filma. Te svobode originalni filmi nimajo, saj so ti zavzeti za paralelo med obliko in vsebino, po drugi strani je žanru kontrast med obliko in vsebino tipičen. Zaradi naših pričakovanj ponavljajočih likov, situacij in narativnih ritmov lahko režiser sam izbira področja, kjer si dopušča estetsko svobodo. V žanrskem filmu je v središču čista zgodba in ne kompleksni liki ali zapleten vizualni stil (Braudy 2009, 540).

Potrebno je tudi izpostaviti kulturno pogojenost žanrov. Ko govorimo o vesternu (ali kateremu koli drugemu žanru), govorimo o skupnem nizu pomenov v naši kulturi, ki jih predstavlja vestern. Od zgodnjega otroštva si je večina izmed nas zgradila sliko vesterna. Menimo, da lahko prepoznano vestern, ko ga vidimo, četudi so lahko meje zabrisane. Ključni dejavniki pri prepoznavanju žanra niso le karakteristike filma samega, temveč so tudi odvisni od določene kulture znotraj katere delujemo - »žanr je to, kar kolektivno verjamemo, da je« (Tudor 2000, 96–98). Žanrski film sestavljajo serije narativnih in reprezentacijskih konvencij. Da jih občinstvo lahko razume, mora posedovati »niz pravil v obliki kulturnega vedenja o tem, kaj je vestern in kaj je muzikal«. Pri določanju pomena filma vloge občinstva ni mogoče preceniti (Turner 1999, 57). Žanr si polasti funkcijo interpretativne skupnosti in si s tem zagotovi kontekst interpretiranja filmov. Altman to vidi kot ideološki projekt, ki vpliva in nadzoruje odziv občinstva. Žanri niso naravne kategorije, temveč ideološki konstrukti, ki zagotavljajo zaželeno branje (Altman 1987, 4).

Altman opredeljuje dva različna pristopa v teoriji žanra: ritualni in ideološki pristop. Ritualni pristop pravi, da Hollywood proizvaja filme, ki odražajo želje in preference občinstva. Filmska industrija mora pritegniti potrošnike, hkrati pa jim želi ustreči - s tem mehanizmom gledalci določajo kakšne filme želijo videti. Z izbiro filmov občinstvo razkrije svoje preference in prepričanja, s tem pa prepriča hollywoodske studie, da producirajo filme, ki odražajo njihove želje. Sodelovanje v izkušnji žanrskih filmov tako krepi gledalčeve želje in pričakovanja. Medtem ko ritualni pristop avtorstvo žanra pripisuje občinstvu (studio za določeno ceno le postreže z nacionalno voljo), ideološki pristop razkriva, kako politični in poslovni interesi Hollywooda manipulirajo z občinstvom. Žanri so preprosto posplošene in prepoznavne strukture, skozi katere so vidni interesi Hollywooda. Vsak posamezen žanr karakterizirajo kot »posebno vrsto laži, neresnico, katere glavna značilnost je, da se ponaša kot resnica«. Ritualni pristop vidi Hollywood le kot odziv

na družben pritisk, da izrazi želje občinstva, ideološki pristop trdi, da Hollywood izkorišča gledalčevo energijo in duševno naložbo, da zvabi občinstvo v njegovo lastno stališče. Ideološki pristop poudarja vprašanje reprezentacije in identifikacije (Altman 2009, 555).

2. 3. 2. Akcijsko-pustolovski žanr

V 80. in 90. letih je bil prevladujoč trend v hollywoodski produkciji akcijsko-pustolovski film, ki ga lahko prepoznamo po teh značilnostih: »naklonjenost do prikazovanja spektakularne telesne akcije, pripovedna struktura, ki vključuje boje, zasledovanja in eksplozije, uporaba najsodobnejših posebnih učinkov, pri igri pa poudarjanje atletskih spretnostih in kaskaderskih točk« (Neale 2007, 265). Akcijsko-pustolovski film se še vedno razume kot moški žanr, tudi če ima ta žensko protagonistko. Mark Gallagher trdi, da je bil akcijski film zgodovinsko vedno 'moški' žanr, ki se je ukvarjal z zgodbami o moškem herojstvu; žanr proizveden s strani moških filmskih ustvarjalcev za primarno moško občinstvo. Glede na predpostavko, da je akcijski žanr moško področje, ni presenetljivo, da je bil žanr ključno mesto razvoja idej o moških, moškosti in filmu (Gallagher v Tasker 2004, 9). Vesterni, vojni filmi, akcijski filmi, vohunski in gangsterski filmi in cestni filmi so moški žanri; romantični film, romantična komedija in melodrama so ženski žanri z žensko protagonistko in ženskim občinstvom. Ženska junakinja (ko se pojavi v akcijsko-pustolovskem žanru) je napisana in režirana s strani moških ustvarjalcev, prav tako pa je namenjena moškemu občinstvu (Schubart 2007, 9). Žanrski filmi imajo standardizirane vzorce reprezentacije spola, razreda, rase in etničnosti. V 80. letih so bili žanrski filmi v domeni belopolnih moških; kakršna koli odstopanja od te norme (rasa, spol, spolna usmerjenost) so bila marginalizirana. V akcijsko-pustolovskem filmu so bili belopolni moški tisti, ki so opravljali junaška dejanja in bili ključni v pripovedi (Grant 2007, 80). »V središču pozornosti akcijsko-pustolovskih žanrov so po navadi strogo moške dejavnosti. Ženske imajo zgolj postransko funkcijo ali pa vzbujaajo romantično zanimanje« (Giannetti 2008, 395).

3 FEMINISTIČNA FILMSKA TEORIJA

Feministična filmska teorija je rezultat drugega vala feminizma, ki se je pričel v 60. letih. S sloganom *osebno je politično* je opozoril na področja ženskih izkušenj, ki so bila do tedaj obravnavana kot nepolitična. S tem se bile razkrite skrite strukture moči tako v domu, družini, razmnoževanju, uporabi jezika, modi in videzu. Za razliko od prejšnjih feminističnih gibanj, ki so se osredotočala izključno na kampanje za glasovanje žensk (in pustila druga področja nespremenjena) je bil cilj *d drugega vala* preoblikovati celoten položaj žensk (Chaudhuri 2006, 4). Marksistični, semiotični in predvsem psihoanalitični pristopi so vplivali na feministično filmsko teorijo 70. in 80. let preteklega stoletja. Teorija je obravnavala »spolno zaznamovano strukturo reprezentacije, zlasti reprezentacije žensk kot odsotnosti ali manka v filmu« (Creed 2007, 487).

Claire Johnston je bila ena izmed prvih feminističnih teoretičark, ki je s semiotičnega vidika podala kritiko stereotipov in predstavila pogled, »kako klasični film konstituira ideološko podobo ženske«. Po njenem naj bi bila »ženska v tekstu filma odsotna«, prikazana le kot 'nemoški' (Johnston v Smelik 2007, 491). »Tu gre za pomemben teoretski premik od razumevanja filma kot nečesa, kar zrcali realnost, k stališču, da film konstruira prav poseben, ideološki pogled na realnost« (Smelik 2007, 491).

Laura Mulvey se je v svojem tekstu *Vizualni užitek in narativni film* (1975) osredotočala na diskusijo o filmu in njegovem občinstvu. Njen članek je imel ogromen vpliv na feministično filmsko teorijo; nobena druga publikacija ni imela takšnega vpliva na katero koli področje filmskih študij. Članek je zanimiv tako za delo, ki ga ustvarja, kot za lastne vpoglede v ženske in film (Mulvey v Hollows in drugi 2000, 229). Mulvey identificira *mainstream* film kot institucijo, ki podreja in objektivizira žensko preko koordinacije pogledov: pogled kamere, pogled gledalca in pogled likov v filmu. Ženski liki v filmu obstajajo le v smislu svojega izgleda - nekaj kar je opazovano; z moškim pogledom se jih objektivizira, hkrati pa predstavljajo grožnjo kastracije za moškega gledalca. Gledalkam je po drugi strani odvzet pogled in tako nimajo podob aktivnih žensk, s katerimi bi se lahko identificirale. Ženske morajo zato zavrniti *mainstream* film in se obrniti k alternativni produkciji (Mulvey 2009, 715–722).

Mulvey trdi, da ženska ni vidna v občinstvu, ki je dojeta kot moško; Johnston trdi, da ženska ni vidna na zaslonu. Pri vsem tem se postavlja vprašanje, kako lahko oblikujemo razumevanje

strukture, ki vztraja pri odsotnosti ženske spričo njene prisotnosti. »S čim se lahko gledalka znotraj filma poistoveti? Kako je mogoče ta nasprotja uporabiti kot kritiko in kako vsi ti faktorji vplivajo na delo filmskih ustvarjalk oziroma feminističnih filmskih ustvarjalcev« (Ruby Rich v De Lauretis 1984, 29). Napredek v tehnologiji - porast domačih računalnikov, digitalnih fotoaparatorov in montažnih sistemov ter predvsem njihova dostopnost - naj bi (feminističnim) filmskim ustvarjalkam omogočal kompleksnejše upodobitve junakinj, vendar pa so podobe žensk ostale enake; njihove upodobitve so se spremenile le toliko, da ustrezajo času, v katerem so (Riordan 2004, 81). Kljub večjemu dostopu do tehnologij so junakinje še vedno omejene na poenostavljene reprezentacije. V žanrskih filmih junakinja največkrat upodablja ali trdoživo akcijsko junakinjo ali pa »smrtonosno maščevalko, ki se maščuje nad patriarhalnim svetom zaradi njegovega ravnanja z ženskami« (Creed 2007, 489).

3. 1 REPREZENTACIJA ŽENSK V FILMU

John Berger trdi, da so ženske navajene na tradicijo njihove vizualne reprezentacije v zahodni kulturi – nase gledajo z moškega pogleda. Zahodna umetnost predstavlja ženske gole ali delno oblečene v korist moškega gledalca. Ženske so ponotranjile te poglede (način gledanja same nase), ki prežemajo to tradicijo: v umetnosti evropskega akta so bili slikarji in gledalci povečini moškega spola in osebe, obravnavane kot objekt, povečini ženskega spola. To neenako razmerje je tako globoko zakoreninjeno v naši kulturi, da še vedno strukturira zavest mnogih žensk. Ženske delajo same sebi točno to, kar počnejo moški (Berger 2008, 79–80). Vzorec gledanja, ki ga opredeljuje Berger, napoveduje povezave Laure Mulvey med 'aktivnostjo, gledanjem in moškostjo' ter 'pasivnostjo, opazovanjem in ženskostjo' (Macdonald 1995, 31). Ti vzorci gledanja so v sodobnih filmih še vedno prisotni. Filmi lahko dajejo nove podobe ženske moči in svobode, vendar pa lahko v najslabšem primeru tudi »zasmehujejo, očrnijo in zanikajo dosežke resničnih ženski in jih nadomestijo s spektri preteklosti« (Kord in Krimmer 2005, 1–2).

Ali film razumemo kot vsoto gledalčevih izkušenj v družbeno pogojenih situacijah gledanja, ali kot vrsto odnosov, ki ekonomiko filma povezuje z ideološko in institucionalno reprodukcijo, dominanten film žensko vedno opredeljuje le v določenem družbenem in naravnem redu, kjer ji določa njen položaj pomena in določeno identifikacijo. Upodobljena kot negativen izraz spolne diferenciacije, spektakularnega fetiša ali kot zrcalne podobe - ženska je predstavljena kot mesto

reprezentacije. V filmu klasičnega kina je ženska pozicionirana kot gledalka/subjekt, zaradi česar je dvakrat bolj vezana na svojo reprezentacijo. Ta jo neposredno poziva, se ukvarja z »njeno željo, izvabi njen užitek, okviri njeno identifikacijo in jo naredi sokrivo v proizvodnji ženskosti« (De Lauretis 1984, 15). Ženske so dovolj dolgo upodabljale matere, zaposlene ženske, prijateljice, gospodinje ali hčere, sedaj pa imajo dostop do širšega kroga reprezentacij kot kdaj koli prej (Macdonald 1995, 14).

3. 1. 1 Dihotomija dobrega/slabega dekleta

Ženska reprezentacija v žanrskih filmih povečini sodi v eno izmed teh dveh kategorij: ženska kot vestna, dobra žena in mama ali ženska kot seksualno in neodvisno bitje. Ta polarizacija žensk je znana kot dihotomija *mame/kurbe*, ki implicira, da ženske, ki niso tradicionalne mame pod zaščito moških, spadajo v kategorijo *kurbe*; če ne v profesiji, vsaj v duhu. Seksualna ženska je predstavljena kot nevarna sama sebi ali/in moškemu. V sodobnejših filmih omenjeno dihotomijo nadomešča nova: dobro dekle (heteroseksualna ženska v monogamnem odnosu) in poredno dekle (mentalno nestabilna, implicitno lezbična). Sporočilo vseeno ostaja nespremenjeno - ženska, ki živi zunaj družbeno sprejemljivega in varnega razmerja z moškim, je zlobna in nevarna. Tudi dobra dekleta, ki se znajdejo zunaj teh omejitev, so v nevarnosti. Prepoznavanje teh polarnosti podob razkriva, kako omejene so v resnici upodobitve žensk. Problem ni le v teh stereotipih, temveč na kakšen način ti stereotipi ovirajo bolj širok razpon reprezentacij. Ženske ne bi smele biti reprezentirane na način, ki dopušča le izbiro med dvema kategorijama: in/ali (Lehman in Luhr 2003, 266–268). Dihotomija *kurbe* in device Marije (polarnost med grehom in svetostjo) je ukoreninjena v zahodni kulturi in v mišljenju o ženskah. Madonna s svojo deviško čistostjo kompenzira za grehe ženske (Eva), ki naj bi bila odgovorna za padec človeštva (Warner v Macdonald 1995, 133).

Materinstvo je arhetipičen simbol zmožnosti žensk za skrb drugih; v zahodni kulturi je lik matere osrednja ikona skrbne osebe (Macdonald 1995, 132–133). Materinstvo ni več edina paradigma za skrb drugih; odnos žensk med sabo pridobiva vse večje narativno zanimanje (Macdonald 1995, 160). Mnogi izmed teh filmov izžarevajo sentimentalnost, povečini v obliki 'prizora ob smrtni postelji', ter prikazujejo moč, ki jo ženske črpajo druga od druge. Sestrstvo z brezčasnim

povezovanjem je poudarjeno s smrtjo z enim od osrednjih likov. Ženska prijateljstva so predstavljena kot zmožna krepitve ženske samopodobe (Macdonald 1995, 154–157).

Moška fantazija ženske je bodisi ženska idealizirana kot boginja bodisi pa ogrožujoča požiralka moških. Domača sfera je skonstruirana kot žensko naravno okolje, zato je žensko, če želi delovati enigmatično, potrebno izvzeti iz njenega družinskega konteksta, ali pa mora ta prostor zasedati nemirno. Enigmatična ženska je v svojih motivih misteriozna, njeno obnašanje je iracionalno. Osrednji označevalci ženske misterioznosti so: skoraj sanjav kontekst, plaha drža, preusmerjen pogled in odsotnost obrazne mimike. Vsak zanika individualnost, zavrne dostop do ženskega vidika sebe in omogoča gledalcu občudovati žensko kot estetski ali erotičen objekt. Da ženska lahko deluje kot simbol, mora biti njena osebnost prikrita. Obrazno mimiko, kot enega ključnih kodov osebnosti, je treba zabrisati in jo nadomestiti z voščeno masko. Ponavljajoča odstranitev žensk iz zgodovine zagotavlja, da ženska preneha biti realna in namesto tega postane približek verske ikone, ki je na voljo za skrivnostno kontemplacijo, spolno privlačnost ali za nadomestek za sveto češčenje (Macdonald 1995, 105–107). Dominantna ideologija žensko predstavi kot večno nespremenljivo; razen potrebnih modifikacij v modi (Johnston 2004, 184).

Usoda ženske, ki je zunaj kontrole moških, je tesno povezana z dihotomijo mame/*kurbe* in delitvijo aktivnih moških in pasivnih žensk. Reševanje in kaznovanje se zdita nasprotni aktivnosti, vendar sta za neodvisno žensko v sodobnih filmih ti usodi podobni, saj obe odpravljata njeno neodvisnost. Za izredno seksualne ženske je smrt pogosta oblika kazni (Lehman in Luhr 2003, 269). Ženske morajo biti za zlorabo moškega zaupanja (moralno) kaznovane: ali pristane v zaporu, ali je ubita, ali pa se vključi v norme družinskega življenja (Macdonald 1995, 119). Obnovitev družinskega življenja je zatočišče normalnosti (Macdonald 1995, 128).

3. 1. 2 Delitev aktivnosti in pasivnosti med liki

V svetu, zaznamovanem s spolnim neravnovesjem, je užitek gledanja razdeljen med aktivnostjo in moškim ter pasivnostjo in žensko (Mulvey 2009, 715). Moški v naši kulturi veljajo za bolj aktivne in ženske za bolj pasivne, zato ne preseneča, da je ta mit kulturne delitve med aktivnimi moškimi in pasivnimi ženskami vplival tudi na narativno strukturo. Ženska aktivnost je tako omejena na področji družine ali/in romance (Lehman in Luhr 2003, 268). V akcijskih žanrih je belopolti moški

tisti, ki opravlja junaška dejanja in je ključni del pripovedi. Žanrski film ima standardiziran način reprezentacije spola in rase. Ženske (in preostale vidne manjšine) so prevzele stereotipne vloge, največkrat so to bili pomočniki belopoltemu junaku (Grant 2007, 80).

Mitologija ženske seksualnosti se je tekom stoletja radikalno spremenila; »premaknili smo se od mišljenja, da le slaba dekleta uživajo v svoji seksualnosti« (Macdonald 1995, 164). Vendar pa je ta reprezentacija žensk, ki aktivno uživajo v svoji seksualnosti, fetišizirala in komodificirala žensko seksualnost, tako da so jo povezali z lepimi mladimi telesi in bleščečim življenjskim stilom (Macdonald 1995, 189). V seksistični družbi in prevladujočem moškem filmu je ženska predstavljena kot to, kar predstavlja za moškega (Johnston 2004, 185). Odnos žensk do seksualnosti je ali pomanjšan in izenačen z moško seksualnostjo, ali pa jo moška seksualnost celo vsebuje - je del nje (De Lauretis 1984, 16). MacKinnon pravi, da ženska spolne identifikacije ne doseže s telesnim dozorevanjem ali z ustreznim obnašanjem, ki ga spodbujajo zunanji dejavniki, temveč skozi izkušnjo spolnosti, ki je »kompleksna vsota telesnosti, čustvenosti identitete in statusa afirmacije« (MacKinnon v De Lauretis 1984, 166). Avtorica pravi, da ženska 'postane ženska', ko spozna: »biti ženskega spola pomeni ženskost, kar pomeni privlačnost do moških, kar pomeni spolno privlačnost, kar pomeni spolno razpoložljivost pod moškimi pogoji«. Ženske so opredeljene glede na to, kaj vzburja moške. Dobra dekleta so privlačna, slaba dekleta so provokativna. Skozi proces spolne socializacije se ženske identificirajo kot seksualna bitja - bitja, ki obstajajo za moške. S tem procesom ženske ponotranjijo moško podobo njihove lastne seksualnosti kot svojo identiteto ženske (MacKinnon v De Lauretis 1984, 166). Povezovanje seksualnosti in telesne popolnosti je moško stališče. Ženska seksualnost naj bi se, glede na medijske reprezentacije, končala pri 40. letih (Macdonald 1995, 194). Materinstvo je prikazano kot stanje neseksualnosti (Macdonald 1975, 165).

3. 1. 3 Lepota in fragmentacija telesa

Prisotnost ženske je nepogrešljiv element spektakla v narativnem filmu, vendar njena vizualna prisotnost onemogoča razvoj zgodbe; njena prisotnost je namenjena le erotični kontemplaciji (Mulvey 2009, 715). Film nadgrajuje način, kako je ženska gledana iz nekaj, kar je opazovano, v spektakel. Z nadzorom dimenzije časa (montaža, pripoved) in dimenzije prostora (spremembe v razdalji, montaža) filmski kodi uporabljajo napetost, da ustvarijo pogled sveta in objekta, s čimer proizvajajo iluzijo poželenja. Preden lahko sodoben popularen film in užitek, ki ga zagotavlja,

izpodbijamo, je potrebno razčleniti filmske kode in njihovo razmerje do formativne strukture (De Lauretis 1984, 58). Ženske so hkrati gledane in prikazane - njihov videz je kodiran z močnim vizualnim in erotičnim učinkom, da konotira nekaj, kar je opazovano (Mulvey 2009, 715).

Upodobitev ženske kot spektakla - »ženska kot telo, ki se ga gleda, mesto seksualnosti in objekt poželenja« - je v naši kulturi vesplošno razširjena. Njeno najpogostejšo obliko izražanja in z najširšim obtokom najdemo v narativnem filmu (De Lauretis 1984, 4). Predmet reprezentacije telesa zahteva skrbno analizo filmskih formalnih elementov: postavitev kamere, montaža in osvetlitev. Večina filmov žensk in moških ne prikazuje na enak način. Ženska telesa so pogostejše prikazana erotično in na drug način kot moška telesa. Uporaba določene kostumografije, osvetlitve in bližnjih planov lahko fragmentira žensko telo, s tem ko daje poudarek le na določen del telesa. Precenjenost dela ali delov ženskega telesa se imenuje fetišizem, izraz izposojen iz psihoanalize. Določen del telesa ali oblačilo ustvari vizualni užitek, ki implicira moški način gledanja na žensko telo (Lehman in Luhr 2003, 270).

»Razlikovanje med devicami in kurbami, materami in seksualnimi bitji, ženstvenosti od feministk, ali z drugimi besedami - ločevanje med lepimi in cenjenimi ter grdimi in razvrednotenimi; telo od nas zahteva, da z njim oblikujemo svojo identiteto« (Ussher v Macdonald 1995, 192). Staranje za ženske predstavlja proces, ki se ga morajo bati in izogibati; moškim staranje pomeni status in prestiž. Znaki staranja za žensko predstavljajo strah pred izgubo družbene vrednosti (Macdonald 1995, 194). Moški skrbijo za zdravje in fitnes, ženske partnerice si želijo izboljšati samopodobo in izgled (Macdonald 1995, 206).

4 ANALIZA ŽENSKOSTI AKCIJSKE JUNAKINJE V SODOBNEM FILMU

Ženske so v zadnjih desetletjih napredovale na vseh področjih življenja, vendar, kot smo ugotovili v teoretičnem delu, film ne odseva realnosti. V Hollywoodu se še vedno srečujejo z neustrezno reprezentacijo, razširjenostjo stereotipov in pomanjkanjem priložnosti za delo. Zanima me, ali je reprezentacija ženske v filmu napredovala do kompleksnejših in raznolikejših vlog, ali pa se jih še vedno oklepajo zastarele podobe žensk, ki so poenostavljene in posplošene na pasivno opazovalko in tradicionalno vlogo ženske. Njihove vloge so v preteklosti predstavljale gospodične v stiski, matere ali objekti poželenja. Akcijska junakinja naj bi (zaradi svojih sposobnosti, neodvisnosti in priljubljenega prikaza kot 'močnih žensk') predstavljale odmik od pasivne opazovalke in kasneje tradicionalne ženske podobe v filmu. Zanima me, ali je lik akcijske junakinje predstavljen skozi svojo ženskost in s tem še vedno pod vplivom struktur, ki ji dovoljujejo le tovrstno reprezentacijo. Z analizo želim odgovoriti na raziskovalno vprašanje, kakšna je reprezentacija akcijske junakinje v sodobnem filmu akcijsko-pustolovskega žanra.

4.1 PRISTOP IN POSTOPEK OPAZOVANJA

Z uporabo semiotičnih orodij, narativne in formalne analize teksta bom preučila, ali je akcijska junakinja predstavljena skozi svojo ženskost, pri tem pa se bom opirala na Macdonaldovo teorijo, ki pravi, da je reprezentacija žensk v medijih podvržena mitom ženskosti.

H1: *Aksijska junakinja je predstavljena kot skrbna.*

H2: *Aksijska junakinja je predstavljena kot seksualni objekt.*

H3: *Aksijska junakinja je predstavljena kot enigma.*

H4: *Aksijska junakinja je zaradi svojega delovanja kaznovana ali rešena.*

Hipoteze bom potrdila ali zavrgla na podlagi rezultatov narativne analize (osebnostne značilnosti likov, družbena vloga, javni in privatni cilji, zaplet in zgodba, struktura zgodbe) in semiotične analize (videz in telesne značilnosti likov). Analiza bo potekala na glavnih in stranskih likih akcijskih junakinj, kjer me bo predvsem zanimala raven lika (osebnost, telo) in raven zgodbe. Schatz pravi, da lahko »žanr preučujemo kot jezik, kot formaliziran znakovni sistem, katerega pravila so asimilirana preko kulturnega konsenza« (Schatz 1981, 19). S ponavljajočo izpostavljenostjo posameznim žanrskim filmom lahko prepoznamo določene vrste znakov, kar nam

omogoča razumevanje sistema in njegove pomembnosti. Žanr lahko zaradi njegovega narativnega sistema preučimo z vidika njegovih temeljnih strukturnih elementov, na primer: zaplet, lik, okolje, tematika itd. (Schatz 1981, 16). Rezultate interpretativne analize bom nato obrazložila s pomočjo politične ekonomije in žanrske teorije, saj me zanima pomen teh struktur ženskosti za omenjeni teoriji.

4. 2 PREGLED IZBRANIH FILMOV

Za vzorec preučevanja sem izbrala finančno najuspešnejše filme akcijsko-pustolovskega žanra leta 2012. S finančno uspešnostjo filmov si zagotovim največji doseg občinstva in s tem tudi največji doseg reprezentacije akcijske junakinje. Za veljaven in ustrezen vzorec sem želela izbrati najnovejše žanrske filme, hkrati pa sem se osredotočila na njihovo finančno uspešnostjo znotraj enega leta, saj to hkrati zagotavlja čim večji vzorec in presek filmov, ki so bili v danem trenutku popularni (in s tem tudi določena reprezentacija junakinje). Izbran je bil vzorec filmov iz leta 2012, saj so žanrski filmi v tem letu zasedli prva tri mesta med finančno najuspešnejšimi filmi v ZDA: *Maščevalci*, *Vzpon Viteza teme* in *Igre lakote: Arena smrti*; kasnejša leta zaradi popularnosti drugih žanrov ne pridejo v poštev³.

Najuspešnejši filmi leta 2012 so v ZDA zaslužili preko: \$620 milijonov (*Maščevalci*), \$440 milijonov (*Vzpon Viteza teme*) in \$400 milijonov (*Igre lakote: Arena smrti*) (Box Office 2016c). Akcijsko-pustolovski žanr je primarno namenjen moškemu občinstvu, prav tako ga ustvarijo moški filmski ustvarjalci. Filma *Maščevalci* in *Vzpon Viteza teme* imata oba skoraj popolnoma moško ekipo⁴ filmskih ustvarjalcev, pri filmu *Igre lakote: Arena smrti* pa se raznolikost po spolu deloma izboljša⁵. Ta (ne)raznolikost filmskih ustvarjalcev pa se tudi odraža v raznolikosti likov - tako

³ Leta 2013 je med finančno najuspešnejšimi bil animirani film *Ledeno kraljestvo* (Box Office 2016a), 2014 pa biografska drama *Ameriški ostromrelec* (Box Office 2016b).

⁴ Moški zasedajo pomembnejša mesta: režiserji, scenaristi in producenti (2 ženski producentki izmed 12ih (Imdb 2016d); oziroma 1 ženska izmed 9ih (Imdb 2016e).

⁵ Izmed treh scenaristov je ena ženska (Suzanne Collins, ki je napisala trilogijo knjig *Iger lakot*) in skoraj polovica ekipe producentov je ženskega spola. Mesto režiserja zaseda moški (Imdb 2016f).

Maščevalci in *Vzpon Viteza teme* trpita za pomanjkanjem ženskih vlog⁶, pri filmu *Igre lakote: Arena smrti* je razporeditev po spolu bolj izenačena⁷. Potrebno je tudi poudariti, da so filmi posneti po stripovski oziroma knjižni predlogi: *Maščevalci* se prvič pojavijo v Marvel stripih leta 1963 (Wikipedia 2016a), *Batman* v DC stripih že leta 1939 (Wikipedia 2016b), *Igre lakote* pa so v knjižni obliki izšle leta 2008.

Znotraj teh filmov me bo zanimalo, v kolikšni meri je junakinja predstavljena skozi mite ženskosti, ki jih je opredelila Macdonaldova (1995): skrbnost, enigmatičnost in seksualni objekt. Analiza bo potekala na glavnih in stranskih likih akcijskih junakinj, pri čemer bom še posebej preučila njihovo skrbnost, enigmatičnost, usodo in predstavljenost kot seksualni objekt.

Hipotezi o junakinjini *skrbnosti* in *usodi* bom preverila s pomočjo narativne analize. Pri tem si bom pomagala z javnimi in privatnimi cilji (Lehman in Luhr 2003, 29–30), ki mi bodo razkrili junakinjine cilje, želje in ideale. Prav tako me bodo zanimale tudi njene osebnostne lastnosti, ki jih bom razbrala iz njenega obnašanja, odnosa do drugih ter odnosa okolice do junakinje. Usodo junakinje bom razbrala tudi iz strukture in razpleta zgodbe (Lehman in Luhr 2003, 30–33). Hipotezi o junakinji kot *seksualnem objektu* in njeni *enigmatičnosti* bom preverila s pomočjo narativne in formalne analize. Pri narativni analizi me bodo zanimali že zgoraj omenjeni javni in privatni cilji ter osebnostne lastnosti, kot tudi njene fizične lastnosti, ki jih bom prepoznala na podlagi junakinjine postave, privlačnosti, starosti, urejenosti in stila oblačenja. Poleg narativne bom pri teh dveh hipotezah uporabila tudi formalno analizo. Formalne lastnosti so tisti elementi filma, ki oblikujejo, kar mi vidimo in slišimo, ko gledamo film (Lehman in Luhr 2003, 51). Pri tem delu me bo zanimal pogled in postavitve kamere; npr. ali ta sledi gibom junakinje.

Zaplet, zgodba, liki in podobe so semantični elementi, ki tvorijo žanr. Altman trdi, da ima ta semantični pristop k žanru sicer manjšo razlagalno moč, vendar pa je primer za večje število filmov, ki si delijo podobne elemente. Sintaktični pristop k žanru je po drugi strani bolj primeren, da razloži, kako ti elementi delujejo pri ustvarjanju pomena (Altman 2009, 556–557).

⁶ 3 ženske vloge izmed 12 pomembnejših vlog v filmu *Maščevalci* (Imdb 2016d) in 2 ženski vlogi izmed 8 pomembnejših v filmu *Vzpon Viteza teme* (Imdb 2016e).

⁷ 8 ženskih vlog izmed 19 (Imdb 2016f).

4. 2. 1 Maščevalci

Skupina Maščevalcev, ki jo sestavljajo Tony Stark (Iron man), Steve Rogers (Stotnik Amerika), Thor, Bruce Benner (Hulk), Clint Barton (Sokol) in Natasha Romanoff (Črna vdova), lahko le pod vodstvom agenta Furya ustavi zlobno božanstvo Lokija in njegovo nezemeljsko vojsko.

4. 2. 1. 1 NATASHA ROMANOFF (Črna vdova)

Raven lika

Agentka Natasha Romanoff je ena izmed najnevarnejših in najboljših vohunk na svetu. Nekdanja plačana morilka je vešča borilnih spretnosti in uporabe posebnih orožij. Njen vzdevek Črna vdova predstavlja grožnjo moškim; hkrati si jo želijo in se je bojijo. Poleg tega tudi njeno (nekdanje rusko) državljanstvo predstavlja grožnjo. Edina junakinja je lepa, mlada in privlačna. Nosi oprijeta oblačila, ki poudarijo obliko njene postave, pričesko ima urejeno in prav tako ličila. Natasha je samozavestna, vplivna in odločna. Ima široke boke in ozek pas, kar njen dres le še poudari (Slika 4. 1). Njeni gibi in akrobatske sposobnosti v zapeljivi opravi delujejo erotično. Natasha skrbi za zunanjo podobo, saj je vedno urejena in naličena, ne glede na situacijo ali njeno vlogo. Njena zunanja podoba je privlačna in erotična, njena skrivnostna preteklost predstavlja grožnjo moškim. Na trenutke je do svojih kolegov arogantna: 'Fantje, ali ste vi res tako naivni?'.

Slika 4. 1: Natasha Romanoff v dresu črne vdove



Vir: Imdb (2016a).

Raven zgodbe

Agentko prvič vidimo, ko je vklenjena in privezana na stol. Nosi kratko črno obleko z izrazitim dekoltejem, strgane najlonke in visoke pete; njena pričeska in ličila so urejeni. Natasha se za potrebe operacije pusti ujeti in zaslišati ruskemu generalu. Slednji meni, da se bo agenta vsak čas zlomila, v resnici pa je Natasha tista, ki vodi zasliševanje. General ji reče, da se večer ne odvija po njegovih načrtih, agentka pa mu spogledljivo odgovori, da ve, kakšne so bile njegove želje in da je trenutna situacija najboljši razplet tega večera. General njeno enostavno prijetje komentira, da je le še ena izmed lepih obrazov, agentka pa ga samozavestno vpraša, če meni, da je res lepa. General ji odgovori, da ni želel tako preživeti večera. Medtem ruskemu plačancu zazvoni mobilni telefon, kar se izkaže za nujni klic za agentko Črno vdovo. Slednja se na klic agenta Coulsona odzove z duhovito pripombo: 'Ali se hecaš? Delam trenutno'. Opazka je v resnici namenjena generalu, ki vse bolj

izgublja kredibilnost. Natasha v pogovoru s Coulsonom generala označi za 'bedaka, ki ji nezavedno razdaja skrivnosti'. Coulson vseeno naroči Natashi, da prekine z zasliševanjem in se zglesi v Bazi. Nathasa mu odgovori, naj počaka sekundo, v naslednjem trenutku pa se že reši iz lisic in onesposobi ruske negativce.

Agent Coulson potrebuje agentko za posebno nalogo, in sicer, da v bazo pripelje dr. Bannerja, vrhunskega znanstvenika, ki se v navalu jeze spremeni v agresivnega Hulka. Znanstvenik je sprva negotov glede vrnitve v Bazo, saj se boji, v kakšne namene ga bodo uporabili. Natasho vpraša, kakšne so posledice, če njeno povabilo zavrne, ona pa mu samozavestno odgovori, da ga bo že 'nekako prepričala'. Medtem se mu nasmihava in ga goreče gleda. Je tudi vplivna, saj prav njej zaupajo, da ji bo uspelo prepričati dr. Bannerja za sodelovanje v skupini Maščevalcev. Znanstvenika in Stotnika Amerika popelje v Bazo, ki se nahaja na zrakoplovu, medtem pa se jima spogledljivo nasmihava. Agenti Fury in Coulson ji zaupata pomembne naloge, vendar pa takega zaupanja ni deležna s strani kolegov. Natasha ve, da ji Tony Stark zaupa ravno toliko, kot 'jo lahko vrže'. Tudi znanstvenik Bruce Jenner ji ne zaupa, saj jo obtoži, da manipulira z njim. Natasha mu na to obtožbo odvrne, da se skupini Maščevalcev ni pridružil zaradi njenih zapeljivih pogledov, temveč zaradi nevarnosti, ki preti svetu. Kakšna je njena sposobnost zasliševanja in vpliva na nasprotnike se vidi tudi v pogovoru s priprtim Lokijem, ki ji zaradi lastne arogance zaupa svoj načrt. Zaigra čustveno nestabilnost in razkrije svoja čustva do Bartona. Lokiju razkrije, da je svoje sposobnosti v preteklosti uporabljala brez zadržkov; ni ji bil omar, za koga ali proti komu jih je uporabila. Usoda Zemlje visi na nitki, Natasha pa želi rešiti le enega človeka: Bartona. To upraviči z besedami, da režimi padajo vsak dan in zaradi tega ne bo jokala, saj je Rusinja (oziroma je bila). Zaveznika in prijatelja Bartona želi rešiti, ker se čuti dolžna vrniti uslugo. Tega ne razume kot dejanje ljubezni, ki je po njenem otroško čustvo.

Ko Natasha izve, da je Bartonovo življenje ogroženo, nemudoma zaključi s svojim delom ter se odpravi v Bazo, kjer mu bo lahko pomagala. Loki in njegova vojska predstavljata nevarnost celemu planetu, vendar jo veliko bolj skrbi za Bartonovo dobrobit. Barton je pod vplivom Lokijevega uroka in se ne zaveda svojih dejanj in posledic le teh. Lokijevega nadzora se uspe rešiti šele, ko ga Natasha močno udari v glavo. Dehidriran in pretresen Barton si z njeno pomočjo povrne svojih moči. Noče mu zaupati, koliko agentov je ubil v tem času, saj bi se s tem le obremenjeval; za vse umore je kriv le Loki.

Vendar pa se moram ponovno vrniti k njeni preteklosti. Preden je dobila mesto v skupini Maščevalcev, je bila plačna morilka, tega pa jo je rešil Barton. Svojo krvavo preteklost želi izbrisati, zato prevzame pobudo in se, čeprav je vohunka in ne vojakinja, poda v bitko. Na koncu prav njej uspe zapreti nevaren portal in s tem preprečiti nov vdor vojske. Loki tako izgubi svojo vojsko in je poražen. Barton se ji nasmehne, ko mu zašepeta na uho, kakšna bo Lokijeva kazen za grozodejstva. Nato se Maščevalci razidejo, Natasha in Barton se odpeljeta v službenem vozilu.

Od hladnokrvne vohunke do skrbne prijateljice

Z analizo sem ugotovila, da lik Natashe vsebuje določene elemente skrbnosti. Nudi pomoč prijatelju, kateremu se čuti dolžna. Bartona vedno postavi na prvo mesto, ne glede na okoliščine, prav tako mu nudi pomoč pri telesnem in psihičnem okrevanju. Lik je predstavljen kot *femme fatale* (moški se je hkrati bojijo in želijo) in kot seksualni objekt, ki se mu moški ne morejo upreti in večkrat komentirajo njen videz. Z izgledom in izbiro oprijetih oblačil deluje zapeljiva, spogledljiva in erotična. Skrbi za svoj zunanji izgled in je posledično vedno videti urejena. Največji pokazatelj enigmatičnosti je njena preteklosti, ki jo oriše kot nemoralno, iracionalno in hladnokrvno morilko. Čeprav Natashe tekom filma ne vidimo ubijati, pa so njena pretekla dejanja toliko bolj zgovorna; na vesti naj bi imela več deset smrti, točne številke ne izvemo. Nasprotnike povečini le onesposobi, ubija le ko je to nujno potrebno in opravičljivo (ubije nekaj nezemljanov). Lik je samozavesten pri uporabi svoje privlačnosti, na trenutke je pokroviteljska in arogantna. Svoja oprijeta črna oblačila kombinira z rdečo; bodisi z barvo las bodisi z barvo ustnic. Zaradi oprijetega črnega dresa in zapeljivih gibov deluje erotično, svojo privlačnost uporablja za doseganje ciljev. Akcijska junakinja je zaradi svojega delovanja rešena s strani moških. Svojo krvavo preteklost želi izbrisati z dobrim delom, v njenem primeru z rešitvijo sveta in prijatelja Bartona, kateri jo je rešil gotove smrti, ko je bila plačana morilka.

4. 2. 2 Vzpon Viteza teme

Batman (Bruce Wayne) se mora vrniti iz izgnanstva, da lahko ob pomoči skrivnostne Seline reši mesto Gotham pred brutalnim teroristom Baneom, ki mu grozi s popolnim uničenjem.

4. 2. 2. 1 MIRANDA TATE (Talía al Ghul)

Raven lika

Miranda Tate je skrbna, nesebična, potrpežljiva in razumevajoča. Bila je otrok revnih staršev, zato razume stisko drugih. Preko raznih fundacij drugim omogoča boljše življenje. Reševanje sveta je zanjo poslanstvo in vredna naložba, ne glede na uspešnost. Ne zdi se ji vredno ukvarjati z ljudmi, ki razumejo le denar in moč, ki jo lahko kupijo. Verjame, da lahko le z investiranjem vzpostavi ravnovesje v svetu.

Miranda je mlada, lepa, privlačna in suhe postave. Njena pričeska je urejena, lasje ima spuščene in skodrane. Oblači se ženstveno, vendar bolj konzervativno in zadržano (Slika 4. 2). Običajno nosi daljšo obleko, plašč, šal in nizke pete. Na prestižnejših dogodkih jo vidimo v rdeči ali črni obleki s poudarjenim izrezom. Moški jo večkrat označijo za lepo ali ljubko. Strežnik Alfred jo Waynu opiše kot lepo; to je tudi prva stvar, ki jo omeni o njej. Lucious Fox zanjo pravi, da je pametna in lepa; v tem vrstnem redu. Ko hitro napreduje do mesta v Waynovem odboru, se postavi vprašanje, ali se je z njim dobivala, ali celo spala. Po svojem bankrotu Bruce Wayne hudomušno pripomni, da upa, da ji ni vseč le zaradi denarja. Je arogantna, saj se ne vidi kot običajna ženska.

Slika 4. 2: Miranda pred razkritjem prave identitete (Talía)



Vir: Imdb (2016b).

Raven zgodbe

Miranda želi mestu Gotham preko svoje fundacije omogočiti čisto energijo, brez fosilnih goriv. S poslovnim partnerjem milijarderjem Bruce Wayneom sodelujeta pri tem projektu, ki predstavlja najboljšo možnost za trajnostno prihodnost. Reaktor, ki bi vse to omogočil, ima v lasti ravno Wayne. Ko Wayne izgubi ves denar na borzi, upravljanje z reaktorjem zaupa Mirandi. Ta mu obljubi, da bo poskrbela za zapuščino njegove družine. Reaktor nato zaide v napačne roke, za kar Miranda, kot direktorica podjetja Wayne, prevzame odgovornost. Bruce ji popolnoma zaupa in se z njo spusti v kratkotrajno razmerje.

Vendar je Miranda Tate le maska resnične Talie al Ghul. Z manipulacijo je dosegla, da so jo Bruce in njegovi zavezniki videli le kot bogato človekoljubno poslovno žensko. Čeprav vse do razodetja vztraja pri prijazni in velikodušni Mirandi, vseeno lahko v nekaterih načelih prepoznamo njene namene. Ko Bruce izgubi večino svojega imetja, mu le pritrdi, da 'trpljenje krepi karakter'. Zaupa mu, da se je ob ognju vedno počutila bogato, tudi ko ni imela ničesar drugega. Po razkritju njene

resnične identitete jo vidimo v drugačni opravi. Kostim poslovne ženske je zamenjala z bojovniško opravo. Oblečena je v etnični kimono, pripet z usnjenimi črnimi pasovi; zgornji del kimona je rjave barve s pisano obrobo. Ima osenčene veke in lase spete v kito (Slika 4. 3). Ko Batman (Bruce Wayne) zaslišuje Banea, se mu Miranda razkrije kot Taila al Ghul. Kot otrok Ra's al Ghula si prizadeva, da Liga Senc izpolni svoje poslanstvo - vzpostavitev ravnovesja v svetu z uničenjem mesta Gotham, ki je polno korupcije in zločina. Želi se maščevati za očetovo smrt in dokončati njegovo življenjsko delo.

Talia se je rodila v starodavnem zaporu imenovanem Brezno. Bila je tudi edina, ki ji je uspelo pobegniti iz tega zapora (Batmanu uspe ulti šele, ko izve, da je steno Brezna uspelo preplezati otroku). Po pripovedi zapornika ni bila navaden otrok, temveč otrok 'rojen v peklu, kovan iz trpljenja in utrjen z bolečino'. Njeno mamo so v zaporu umorili preostali zaporniki, Talia je enaki usodi ubežala s pomočjo varuha Banea. Toda njen oče, Ra's al Ghul, ni sprejel Banea, videl je le pošast. Očetu je oprostila šele, ko ga je Batman ubil. Batman to opraviči z besedami, da je Ra's želel ubiti milijone nedolžnih ljudi. Talia mu pripomni, da je 'nedolžnost težka beseda za mesto kot je Gotham'.

Za očetovo smrt se želi Batmanu maščevati z uničenjem mesta; Batmanova smrt bo le nagrada za njeno potrpežljivost. Baneu ne pusti, da bi Batmana ubil, pač pa želi, da umre skupaj z milijoni ljudi, ko bo bomba eksplodirala: 'Hočem, da občutiš vročino. Vročino ognja 12 milijonov duš. Spodletelo ti je.' Poslovi se od prijatelja Bane z nežnimi dotiki po maski, nato naroči svojim zaveznikom, naj postrelijo vse, ki bi ji stali na poti. Namen ima umreti tudi sama, ko bi bomba eksplodirala. Batman ji to prepreči, saj ji prometna nesreča povzroči hude telesne poškodbe. Pred smrtjo Batmanu še pove, da eksplozije ni mogoče več preprečiti, saj ji je Fox zaupal, kako vdreti v reaktor. Njene zadnje besede so, da je 'delo njenega očeta končano'

Slika 4. 3: Talia po razkritju svoje identitete



Vir: Wikia (2016).

Od popolne partnerice do maščevalne bojavnice

Z analizo sem ugotovila, da je lik Mirande (lažna identiteta Talie) predstavljen kot skrben. Miranda pooseblja skrbnost v najširšem smislu, saj je ekološko naravnana in želi svetu omogočiti čisto energijo. Talia tudi v resnici želi rešiti svet 'pred Gothamom', saj meni, da bi uničenje mesta pomagalo vzpostaviti ravnovesje v svetu. Njena skrbnost in nesebičnost sta bili le zaigrani, razen do Banea, ki ji je pomagal pobegniti iz zapora. Lik je predstavljen kot seksualni objekt, čeprav je njen stil oblačenja bolj konzervativen (tudi po razkritju ne nosi oprijetih oblačil), vseeno pa moški večkrat omenijo njen zunanji izgled. Zadržan stil oblačenja Mirande lahko pripišemo tudi temu, da je z njim želela pritegniti Bruceovo pozornost in zaupanje. Njena lažna identiteta, zgrajena na nesebičnosti, skrbnosti, zadržanemu stilu in lepoti, je bila oblikovana na idealu popolne ženske oziroma popolne ženske partnerice. Njen videz, čeprav zadržan še vedno privlačen, sovпада z idealom ženske partnerice. Vendar se lik Talie ne zanaša na svojo privlačnost. Moški jo sicer

obtožijo promiskuitetnosti, vendar ne deluje erotično in zapeljivo. Njena enigmatičnost izvira iz njene temačne preteklosti, polne trpljenja, bolečine in revščine. Lik je navezan na ogenj, ter na to, kar ogenj predstavlja, kar jo naredi tudi skrivnostno. Enigmatičnost lika potrjuje tudi njena hladnokrvnost, iracionalnost in nemoralnost. Njena preteklost je največji pokazatelj enigmatičnosti. Vodi jo želja po maščevanju očetove smrti z dokončanjem njegovega dela, vendar pa se izogiba neposrednega ubijana; to nalogo prepusti svojim plačancem. Želja po dokončanju očetovega dela je tako močna, da je za to pripravljena tudi umreti. Kljub vsemu temu pa se od povprečnega enigmatičnega lika loči po eni lastnosti in sicer je potrpežljiva. Veliko časa in energije je vložila, da je uspela zmanipulirati in prevarati Brucea in njegove zaveznike. Potrpežljivost se povečini povezuje z dobrimi liki in spada med dobre značilnosti, vendar pa je svoj konec ravno dočkala zaradi te lastnosti. Predolgo je čakala na Bruceovo smrt in svoje maščevanje, kar jo je na koncu stalo življenja. Svojo nemoralnost je opravičevala z dejstvom, da v svetu obstaja neravnovesje, ki ga lahko z uničenjem odpravi. Njen lik je zaradi svojega delovanja kaznovan s smrtjo.

4. 2. 2. 2 SELINA KYLE (Mačka)

Raven lika

Selina Kyle je vlomilka in tatica svetovnega razreda. Vlomi lahko v kater koli sef, pri svojem delu uporablja pripomočke visoke tehnologije. V svojih spopadih je prožna in gibčna. Selina je samozavestna v svoji privlačnosti in zaželenosti. Meni, da bi bil lahko njen partner nadvse srečen, če bi jo imel. Selina Kyle je mlada, privlačna in lepa. Skrbi za svojo podobo, saj se pred zmenkom ureja in gleda v ogledalu. Nosi nakit, biserno ogrlico in uhane, zelo eleganten kostim s pokrivalom, ki ji deloma zakrije obraz (Slika 4. 4). Ustnice si poudari z rdečo šminko, prav tak je tudi njen lak. Živi s cimro⁸, do katere čuti naklonjenost in jo ščiti pred napadalci. Vseeno ji je, kaj si drugi mislijo o njej. Odraščala je v revnem predelu mesta, kjer je kmalu morala začeti delati. Svojo preteklost opravičuje z neizbežnostjo situacije. Po njenih besedah je počela, kar je morala, zdaj si drugega ne more privoščiti. Prihajajoče 'nevihte', ki bo razdejala in uničila Gotham, se skoraj veseli, saj se počuti ujeto v svetu, kjer internet beleži vsak njen korak. Ne more se znebiti svoje preteklosti, ne glede na to, kako se trudi začeti znova. Je prilagodljiva ne glede na situacijo. Svoje kriminalno početje opravičuje: 'Kar potrebujem, vzamem od tistih, ki imajo tega preveč. Ne stojim na ramenih tistih, ki imajo manj.'

Raven zgodbe

Selina Kyle preoblečena v natakario vstopi v Waynov dvorec, da bi se dokopala do Bruceovih prstnih odtisov. Bruce jo seveda odkrije, ko stika po njegovih osebnih predmetih. Selina se ustraši, ko mimo nje strelja z lokom na tarčo. Zakriči in se mu sramežljivo opraviči, ker je vstopila v njegove zasebne prostore. Njena telesna govorica, mimika in hitri premiki oči nakazujejo na živčno, nesigurno in sramežljivo osebo. Ko jo Bruce le prepozna kot tatico biserne ogrlice, Selina takoj spremeni svojo držo iz sramežljive v samozavestno, zapeljivo. Bruce ji reče, da mu je proizvajalec zagotovil, da je sef nevlomljiv. Selina se mu zapeljivo opraviči: 'Oops, meni tega ni nihče povedal.' Ko Bruce zahteva bisere nazaj, mu spodnese palico, da pade in reče: 'Ti ne bi pretepel ženske, tako kot jaz ne bi kriplja. Seveda mora človek včasih narediti izjemo'. Nato si krilo priviha in spleza na

⁸ v stripu sta s cimro Jen v istospolnem razmerju

okensko polico, od koder se odrine s salto. Njenim nogam in privihanemu krilu kamera sledi. Z Waynovega posestva uide s pomočjo kongresnika Gillya, katerega zapeljivo vpraša, če se lahko zapelje z njim. Pri tem nagne svojo glavo, se z rokami dotika svojih lic in vratu. Gilly ji odgovori, da mu je prebrala misli. Kongresnika ugrabi in ga kasneje uporabi v svojih spletkah.

Slika 4. 4: Selina Kyle



Vir: Imdb (2016c).

Naslednjo noč se Selina dobi s plačanim morilcem Johna Daggetta, da mu proda Bruceove prstne odtise v zameno za napravo *Nov začetek*, ki omogoča digitalni izbris kriminalne kartoteke. S seboj pripelje tudi opitega kongresnika, da ji služi kot varovalo, če se večer ne bo odvil po njenih načrtih. Plačanec s pogledom ošine kongresnika ter jo vpraša, če je s seboj pripeljala tudi zmenek. Selina mu spogledljivo odgovori, da ima rada nekoga, ki ji odpira vrata. Ko mu preda prstne odtise, ji plačanec obrazloži, da ne more pustiti nobenih prič. Zagotovi ji, da je ne bo pogrešal nihče, tudi v tej obleki, ki jo nosi, ne. V tistem trenutku že pride policija, ki je na sledi pogrešanemu

kongresniku. Plačanca onesposobi, nato pa se pred policisti pretvarja, da je le nedolžna opazovalka v tej situaciji. Zaradi njenega kričanja in pretresenosti jo policisti ignorirajo in se posvečajo drugim gostom v lokalu. Ustreljenemu kongresniku pravi, da mora 'pritisniti na rano, srček'. Še vedno zaljubljen kongresnik ji le odgovori, naj ga pokliče.

Po neuspešnem iskanju naprave *Nov začetek* se Selina vrne na stara pota. V tem času mesto Gotham že pade v roke gverilskemu teroristu Baneu in njegovim pajdašem. Zaradi svoje preteklosti se boji za svoje življenje, zato izda Batmana. Slednji ji vse do zadnjega ne zaupa, vendar nima druge izbire. Skupaj z Baneom ga zaklene v podzemni sistem, kjer ga slednji brutalno pretepe preden izda njegovo pravo identiteto - Bruce Wayne. Ko opazuje Batmanov psihičen in fizičen propad, ji priteče solza po licu. Svoj odločitev, da izroči Batmana, očitno obžaluje. Brez njega mesto Gotham nima možnosti obrambe pred gverilskimi teroristi. Ko Selina vidi razdejanje in uničenje mesta, ni več prepričana, če si je tega res želela. V zapuščeni hiši premožne družine se zagleda v njihovo uokvirjeno fotografijo in svojo cimro opomni, da je bil to dom nekoga. Cimra ji ogovori, da je to sedaj dom vseh.

Uničenje mesta najbolj občutijo najšibkejši. Selina reši otroka pred huligani, ki ga obtožijo kraje jabolka. Huligane onesposobi in jih posvari, da brez njene vednosti nimajo vstopa v sosesko. Otroku svetuje, da naj ne krade ljudem, ki jim ne more ubežati. V tem trenutku so prikaže Bruce Wayne, ki je presenečen nad njenim radodarnim ravnanjem. Presenečena, da ga vidi, se oddahne, saj je mislila, da so ga ubili. Sporoči mu, da naj ne pričakuje njenega opravičila, Bruce pa ji le odvrne, da ji to tako ali tako ne bi pristajalo. Čeprav ga je njena izdaja prizadela, pa vseeno (ponovno) potrebuje njeno pomoč. V zameno ji bo priskrbel napravo *Nov začetek*, s katero bi lahko začela znova. Selina mu odvrne, da mogoče mesto ne potrebuje rešitve, mogoče ji je tako všeč. Vseeno mu obljubi pomoč, vendar naj ne pričakuje, da bo v času eksplozije še v mestu. Odprla bo tunel, da bo ujetim ljudem omogočila izhod, potem pa bo šla. Batman vseeno verjame, da je boljša kot to. Selina se v zadnjem trenutku premisli in ostane v mestu, kjer reši Batmana pred Baneom. Ker bombe ni mogoče več onesposobiti, Batman sklene, da jo z zrakoplovom odpelje iz mesta. Brez avtopilota Batman tega ne bo preživel, zato mu Selina reče, da sta 'očitno oba bedaka' in ga strastno poljubi. Domneva se, da Batman v eksploziji umre. V resnici Bruce Wayne preživi in skupaj s Selino živita v Italiji. Waynov strežnik Alfred ju vidi v kavarni, kjer Selina nosi modro elegantno obleko in biserno ogrlico Bruceove mame. Biserno ogrlico ji Bruce končno dovoli nositi.

Od femme fatale do življenjske partnerice

Lik Seline izkazuje skrbnost, vendar sprva le do cimre, katero večkrat reši pred napadalci. Postopoma svoje mišljenje in naklonjenost do vesplošnega uničenja spremeni in pomaga Batmanu rešiti prebivalce mesta pred eksplozijo. Lik akcijske junakinje je predstavljen kot *seksualni objekt* moškim. Prikazana je kot *femme fatale*, ki z izgledom in izbiro oprijetih oblačil deluje zapeljivo, spogledljivo in erotično; Selinina erotičnost je še toliko bolj izražena z uporabo kadrov, saj kamera njenim gibom sledi. Njena nevarnost moškim je še toliko bolj izražena z enigmatičnostjo, ki izvira iz njene preteklosti in čeprav je ne vidimo (pogosto) ubijati, naj bi ta uživala v ubijanju. Ubije le Banea, ki je pred tem grozil s smrtjo Batmanu. Lik je samozavesten pri uporabi svoje privlačnosti, na trenutke je pokroviteljska in arogantna. Zaradi oprijetega črnega dresa in zapeljivih gibov deluje erotično, svojo privlačnost uporablja za doseganje svojih ciljev. Selinin lik uporabi stanje sveta kot opravičilo za svoje nemoralno početje, saj se je zaradi težkega otroštva naučila na svet gledati pragmatično. Akcijska junakinja želi začeti znova, to pa ji omogoči Bruce, ki ji preda sredstvo za nov začetek. Selina na koncu sprejme družbeno bolj zaželeno vlogo, ko postane partnerica Brucea. Ta ji v pritrditev končno pusti nositi materine bisere.

4. 2. 3 Igre lakote: Arena smrti

Prestolnica Panema vsako leto gosti Igre lakote, kjer se do smrti v nevarnem okolju spopadejo kandidati 12 območij. Katniss se prostovoljno javi, da zamenja svojo sestro Prim, ko je ta izžrebana za eno izmed 24 kandidatov.

4. 2. 3. 1 KATNISS EVERDEEN

Raven lika

Katniss je asocialna, nenavadna in zadržana do tujcev. Po smrti očeta skrbi za mamo in sestro. Njena oblačila so pred prihodom v Prestolnico preprosta. Sestri obljubi, da bo poskusila zmagati, saj je dovolj pametna, materi pa naroči, da mora poskrbeti za sestro, ko je ne bo. Zapove ji, da se ne sme zapreti in obrniti stran, tako kot se je po moževi smrti. Ne skrbi za zunanji videz, saj ji je na prvem mestu družina.

Raven zgodbe

Katniss se po žrebu kandidatov poslovil od svoje družine. Tam jo pričaka tudi Peeta Mellark, drugi kandidat iz okrožja 12, in njun mentor Haymitch, ki naj bi jima s svojimi nasveti pomagal zmagati. Ker ne vidi smisla v svojem delu, svoj čas raje nameni pijači. Katniss vseeno zahteva njegovo pomoč, in ko je ne dobi, zapiči nož v mizo. Haymitch ji cinično odgovori: 'Res hočeš vedeti, kako ostati živ? Pripraviš ljudi, da te vzljubijo. Nož in voda prihajata le od sponzorjev. Da dobiš sponzorje, te morajo ljudje imeti radi. In trenutno, srček, nisi ravno dobro začela'. Ko njihov vlak prispe v Prestolnico, jih pričaka množica oboževalcev, ki jim Peeta že veselo in samozavestno maha, Katniss jih le zadržano opazuje. Mentor ji reče, naj kar obdrži nož, saj Peeta ve, kaj mora početi.

Preden se uradno predstavi občinstvu, ki preko televizijski zaslonov spremljajo življenje in smrt kandidatov v Areni smrti, se mora prepustiti lepotnim strokovnjakom. Katniss umijejo, počesejo, oblikujejo ji obrvi, masirajo, strižejo lase in depilirajo. Preden jo odpeljejo k stilistu Cinni, jo morajo še enkrat sprati. Stilist ji obljubi, da ji bo pomagal napraviti vtis, na kar Katniss odgovori, da

ni uspešna pri navezovanju prijateljstev. Na mimohodu kandidatov Katniss nosi črni oprijet dres, katerega obdaja pravi ogenj, in kitke spete v figo. Prvič jo vidimo namazano s senčilom, umetnimi trepalnicami in šminko. Katniss se mora za pridobitev sponzorjev predstaviti še ustvarjalcem Iger, ki ocenjujejo kandidatovo sposobnost preživetja v Areni. Ustvarjalci ji ne posvečajo pozornosti, temveč se raje gostijo z odojkom. Njihovo obnašanje ji ni pogodu, zato z lokom, namesto na tarčo, strelja v jabolko odojka. Zahvali se jim za njihovo pozornost in jih pusti le nemo stati. Effie jo zaradi njenega obnašanja okara, Haymitch jo pohvali: 'Dobro streljanje, srček. Zares genialno'.

Slika 4. 5: Katniss na intervjuju predstavnikov



Vir: Imdb (2016č).

Pred odhodom v Areno se kandidati še predstavijo s krajšimi intervjuji. Tudi tokrat je Katniss, po zaslugi Prestolnice, urejena. Oblečeno ima dolgo rdečo obleko, njeno ličenje je močno ter lase ima spete v figo (Slika 4.5). Pred njenim intervjujem se zaupa Cinni, da ne ve, kako naj pripravi ljudi, da jo bodo vzljubili. Cinna ji svetuje, naj bo to, kar je. Haymitch ji po opravljenem nastopu čestita: 'Lepo opravljeno, srček'. Peeta v svojem intervjuju zaupa, da zmaga pri njemu ne pride v poštev, saj je sem prišel s punco, v katero je že dalj časa zaljubljen. Katniss je nad njegovim priznanjem

ljubezni ogorčena ter ga obtoži, da jo je naredil šibko. Haymlich ji odvrne: 'Naredil te je zaželeno. Kar v tvojem primeru ne more škoditi, srček.' Effie jo ponovno opozori na primerno obnašanje.

Zvečer se Katniss opraviči Peeti, ta pa se ji zaupa, da se boji vstopa v Areno. Boji se, da bi z ubijanjem izgubil svojo osebnost in s tem postal njihova last. Katniss mu odgovori, da si sama ne more privoščiti takega mišljenja, saj ima sestro. Kmalu po vstopu kandidatov v Areno se oblikujejo skupine zavezništev. Peeta se pridruži skupini, ki je na sledi Katniss. Skoraj jo ujamejo, ko jim pobegne na drevo. Tam tudi preživi noč, naslednje jutro pa jo preseneti majhna Rue, ki ji s sosednjega drevesa kaže na gnezdo smrtonosnih os. Z nožem ji uspe prerezati vejo, gnezdo pa prileti med spodaj speče zalezovalce. Medtem ko zalezovalci poskušajo pobegniti osam, spleza dol, kjer jo Peeta poskuša prepričati, naj pobegne. Tri dni kasneje se Katniss prebudi z obkladki na rokah, saj so ji piki os povzročili hudo reakcijo; v tem času je zanjo skrbela Rue. Katniss jima nato ulovi in pripravi večerjo. Pri jedi opazi, kako sestradana je Rue, zato ji odstopi še svoj del. Ponoči tudi spita objeti na drevesni veji. Naslednji dan se Rue ujame v past, in čeprav jo poskuša Katniss rešiti, vseeno umre. Iz mreže jo uspe rešiti, ko jo neznani kandidat zadane s kopjem. Katniss ga ubije, nato pa se vrne k umirjajoči Rue, ki jo prosi, naj ji zapoje. Ko umre, jo poljubi na čelo in se nato razjoče nad njenim truplom. Poleg nje položi belo cvetje in jo še enkrat poljubi na čelo.

Ko ustvarjalci Iger spremenijo pravilo enega zmagovalca in omogočijo zmago dveh kandidatov istega okrožja, se odpravi poiskati Peeto. Najde ga hudo ranjenega, zato ga odpelje v jamo, kjer mu poskuša oskrbeti rano na nogi. Ker so njeni poskusi neuspešni, ga poljubi na lice. Na ta način želi pridobiti sponzorska darila, vendar jo Haymitch razočara, ko ji pošlje le juho s sporočilom: 'Temu praviš poljub?'. Da mu jesti juhe, hkrati pa ga spomni, da jo je nekoč tudi on nahranil. Ko je bila mlajša in še ni znala poskrbeti za družino, jo je lakote rešil prav Peeta, ko ji je vrgel kos kruha.

Ustvarjalci iger jih obvestijo, da ob vhodu Arene vsakega kandidata čaka darilo, v njunem primeru je to zdravilo. Katniss se, kljub Peetovim ugovorom o nevarnosti, odločena poda tja. S pridobljeno zdravilno kremo mu namaže nogo, Peeta pa ji kremo nanese na ranjeno čelo, nato objeta zaspita. Ko se Peetova noga zaceli, se odpravita poiskati hrano. Peeta namigne na Katnissin lok, ta pa ga le začudeno pogleda. Odgovori ji, da se je le hecal ter da bo že kaj nabral, njej pa prepusti lovljenje z lokom. Peeta po pomoti nabere strupene jagode, kar pa Katniss na smrt prestraši.

Kandidata iz 12. okrožja postaneta zadnja preživela v Areni, kar bi po novem pravilu tudi pomenilo njuno skupno zmago. Žal pa ju ustvarjalci Iger presenetijo s ponovno uvedbo starega pravila o enem zmagovalcu. Takrat Katniss in Peeta zagrozita z užitjem strupenih jagod, če ne pustijo zmagati obema. Po njuni zmagi ji Haymitch svetuje, naj laže o svoji zaljubljenosti, sicer si bo nakopala srd Prestolnice. Reče naj, da je tako zelo zaljubljena, da si življenja brez njega ni mogla predstavljati. Katniss mu odvrne, da sta drug drugemu rešila življenja. Na poti domov Katniss Peeti svetuje, da bi morala vse, kar se je zgodilo, pozabiti. Na železniški postaji jo veselo pričakajo mama, sestra in prijatelj Gale.

Od skrbne sestre do zaželene punce

Lik Katniss je predstavljena kot skrbna oseba, ki po očetovi smrti prevzame tako njegovo kot mamino vlogo. Skrb za družino pa ni njen edini pokazatelj te lastnosti, saj vedno želi zaščititi in rešiti šibkejša: Rue, ki jo je spominjala na mlajšo sestro, ni uspelo rešiti, je pa do zmage pomagala prijatelju Peeti, ki brez njene pomoči in znanja v takšnem okolju ne bi preživel. Katniss sprva iz prikaza 'ženske kot urejene' izstopa; vsaj na ravni zgodbe, če že ne na ravni znaka. Katniss ni pomemben njen zunanji videz in temu ne posveča časa, saj ima (po njenem) pomembnejše skrbi, kot je to skrb za družino. Pri izbiri oblačil ji je pomembnejša njihova funkcionalnost kot pa estetska vrednost, prav tako ne uporablja ličil ali si ureja pričeske. Ob njenem prihodu v Prestolnico se njen videz korenito spremeni, saj mora biti za občinstvo (Iger lakot) urejena, lepa in privlačna. Svoj izgled popolnoma spremeni zaradi zunanjih dejavnikov, ki pričakujejo, da bo videti lepa in privlačna. Lik je deležen pozornosti in pokroviteljstva s strani moških in gledalcev, ko ji ti odobravajoče ploskajo med njeno predstavitvijo. Lik vsebuje najmanj elementov enigmatičnosti, saj le ta nima težke preteklosti, ki bi vodila njeno maščevanje ali odrešitev. Asocialen, nenavaden in zadržan lik želi Prestolnica (za potrebe resničnostne oddaje Igre lakote) spremeniti v enigmatično predstavnico. Da bi s svojo zapeljivostjo privabila čim več gledalcev, ji spremenijo stil in izgled. Tako njena asocialnost in sramežljivost v kombinaciji z novim izgledom postaneta hladnokrvnost in skrivnostnost. Tudi zaželenost s strani Peete ji pomaga ohranjati ta nov status *femme fatale*. Njen lik je kriv za največ neposrednih smrti (3) med vsemi analiziranimi junakinjami, vendar je vsaka smrt opravičljiva, saj je bila v to situacijo prisiljena. Liki Katniss elemente enigmatičnosti izpolnjuje, ko pride v Prestolnico, nato se vrne v družinsko okolje, k materi, sestri in prijatelju Galeu, čeprav jo okoliščine silijo v razmerje s Peeto.

5 SKLEP

Analizirane akcijske junakinje so prikazane kot neodvisne, profesionalne in močne; ženska v filmu ni več odsotna in prikazana kot 'nemoški', kot trdi Johnston (v Smelik 2007, 491), ali le v smislu svojega izgleda (Mulvey 2009). Glede na analizirane like in rezultate lahko potrdim, da akcijska junakinja vsebuje mite ženskosti: predstavlja seksualni objekt moškim, je enigmatična ter je za svoje delovanje rešena oziroma kaznovana s smrtjo. V manjši meri, vendar vseeno vsebuje elemente skrbnosti. Analizirani liki še vedno vsebujejo tipične lastnosti ženskih junakinj, in sicer so lepe, močne, agresivne in neodvisne. Ne glede na njihovo neodvisnost, profesionalnost in samozavest je vsem likom skupno, da so bile na začetku rešene s strani moških. Macdonald trdi, da smo napredovali od mišljenja, da le 'slaba dekleta uživajo v svoji seksualnosti' (Macdonald 1995, 164), vendar bi lahko glede na moj vzorec trdila drugače. Spolna aktivnost je prikazana le pri liku Mirande/Talie, ki se na koncu izkaže za najslabšo izmed 'slabih deklet' in je za to tudi kaznovana s smrtjo. Enigmatične junakinje morajo prevzeti družbeno bolj zaželeno vlogo ali pa se jih kaznuje s smrtjo. Na ta način izgubijo svojo neodvisnost, ki je za moške vedno ogrožajoča. Macdonaldina trditev, da ženska za tovrstno obnašanje pristane v zaporu, je ubita, ali pa se vključi v norme družinskega življenja (1995, 119), je še vedno aktualna.

Vsem likom akcijskih junakinj je skupna mladost, urejenost (zaradi lastne želje ali zunanjih dejavnikov), lepota in privlačnost. V analiziranih filmih⁹ je povprečna starost junakinj¹⁰ manjša kot povprečna starost akcijskih junakov¹¹, saj staranje za ženske predstavlja proces, ki se ga morajo bati in izogibati, po drugi strani pa moškim staranje pomeni status in prestiž (Macdonald 1995, 194). Posebnost analiziranih likov je tudi v tem, da so vse junakinje mlade in belopolte, kar je problematično, saj to implicira povezavo med mladostjo in raso ter lepoto. Junakinjam je v večji meri skupen oprijet dres (ne velja za lik Mirande), ki poudarja žensko postavo, kar sovпада s trditvijo Bergerja, ki pravi, da so ženske v zahodni kulturi predstavljene gole ali delno oblečene v korist moškega gledalca (Berger 2008, 79–80). Goloto ženske je nadomestil oprijet dres, ki prav

⁹ Filma Iger lakot pri tem nisem upoštevala, ker zgodba temelji na najstnikih prav tako je namenjen mlajšemu občinstvu.

¹⁰ Črna vdova (27 let); Miranda (36), Selina (29) (Imdb 2016d; Imdb 2016e).

¹¹ Ironman (47 let), Stotnik Amerika (30), Hulk (44), Thor (28), Sokol (40); Bruce Wayne (38), Bane (35) (Imdb 2016d; Imdb 2016e).

tako razkriva obliko junakinjine postave. Ženski liki so deležni tudi pogledov drugih likov, v manjši meri pa je prisoten pogled kamere, ki objektificira žensko (Mulvey 2009).

Vsi analizirani liki pa ne spadajo v popolnoma arhetipične predstave: Natasha nima ljubezenskega interesa, Talia ne nosi oprijetega dresa, Katniss je atipična junakinja, ki se, namesto na moč in vzdržljivost, zanaša na inteligenco in sposobnosti. Vendar njihove upodobitve le deloma odstopajo od tipičnega prikaza, v preostalih pogledih se še vedno prikazane kot zastarele podobe žensk, ki se po opravljenem delu vrne v družinsko okolje, ali pa je zaradi svojega delovanja kaznovana s smrtjo. Ta upodobitev je v skladu s pričakovanji prevladujoče moške družbe in njene ideologije. Čeprav je akcijska junakinja prikazana skozi svojo moč, profesionalnost in agresivnost, je še vedno pod vplivom patriarhalnih struktur. Ravno zaradi tega prikaza junakinje kot pozitivnega in aktivnega lika so prisotni miti ženskosti bolj prikriti, vendar toliko bolj vplivni v svojem sporočilu. Ženskost junakinje mora biti izražena, da ne ogroža prevladujoče patriarhalne ideologije, s tem pa tudi zadovolji želje in pričakovanja občinstva, ko mu postreže z zastarelimi predstavami ženskosti. Hollywood tovrstno reprezentacijo ženskih junakinj dopušča in reproducira z žanrskimi filmi, ki s preverjenimi zgodbami in formulami dosežejo široka občinstva. Filmi in liki izpopolnjujejo pričakovanja žanra in posledično tudi njegovega občinstva. Tako filmski ustvarjalci kot občinstvo so krivi sodelovanja v reprodukciji zastarelih predstav ženskosti.

Akcijske junakinje so prikazane skozi zastarele podobe lepote, privlačnosti in seksualnosti, po drugi strani skrbnost ženske ni več tako poudarjena. Hollywoodski studii, katerim je dobiček prvotnega namena, se zavedajo, da je občinstvo zaradi poznanih zgodb naklonjeno žanrom. Žanri vsebujejo ideološka sporočila, saj so, kot že rečeno, proizvedeni z namenom zadovoljiti občinstvo. Gledalci želijo videti določene zgodbe z določenimi liki - njihova pričakovanja so odraz kulture, v kateri živijo. Občinstvo ne želi videti skrbnosti ženskega lika, temveč to lastnost zdaj deloma nadomešča profesionalnost junakinje, kar sovpada s pričakovanji družbe. Tako kot gledalci so tudi filmski ustvarjalci del iste kulture. Vendar pa med temi filmskimi ustvarjalci primanjkuje žensk. Problematično je, da v tem procesu proizvodnje filma, ko se oblikuje njihova reprezentacija, ženske nimajo možnosti sodelovanja. Njihove podobe se oblikujejo (in prodajajo) brez njihovega dela, znanja in izkušenj. Ženski lik je prikazan kot močna akcijska junakinja, kot progresiven odgovor na prej pasivne like, opazovalke in matere. V resnici je ta junakinja podvržena mitom ženskosti - kot enigma predstavlja grožnjo moškim, ki je zaradi lastnega delovanja rešena ali kaznovana s strani moških, ter predvsem predstavlja nedosegljiv ideal lepote. Za resnično opolnomočeno akcijsko

junakinjo je potrebno v proces proizvodnje filma vpeljati še filmske ustvarjalke, sicer bodo njihove upodobitve še naprej vsebovale dotične mite, zastarele in poenostavljene podobe ženskosti.

Potrebno je izpostaviti, da so vsi filmi posneti po predlogi: *Maščevalci* in *Vzpon Viteza teme* po stripovski predlogi, *Igre lakote: Arena smrti* pa po knjižni. Filma po stripovski predlogi vsebujeta bolj neposredne prikaze ženskosti, medtem ko je film *Iger lakot: Arena smrti* pri tej upodobitvi bolj posreden. Na junakinjo vplivajo zunanji dejavniki, ki jo želijo spremeniti po svojih lastnih merilih, prepričanjih o ženskosti, ki je oblikovana v prevladujoči moški družbi. Zapovedi o junakinjinem izgledu in obnašanju so kot odgovor na današnjo žensko, ko si je ta že priborila vrsto pravic in izgradila kariero, družba pa jo usmerja k skrbi za izgled in v družinsko okolje. Rezultati analiziranih likov so tudi različni, ker so stripovske junakinje iz 30. oziroma 60. let prejšnjega stoletja, knjižna je izšla leta 2008. Zato menim, da bi bila dodatna analiza filmskih junakinj, ki so posnete po stripovski predlogi, potrebna, tako iz vidika politične ekonomije, kot z vidika žanra, saj je njihova popularnost po več kot polovici stoletja še vedno nedvomna.

Žanrski film se srečuje s problemom pomanjkanja ženskih filmskih ustvarjalk, kar se odraža v sami zgodbi, v številčni zastopanosti ženskih vlog ter v standardizirani reprezentaciji junakinje. Ženske ne sodelujejo v proizvodnji lastnih reprezentacij in pri prodaji le teh občinstvu. Hollywoodski studii standardiziran žanrski film s standardiziranimi vzorci reprezentacije naredijo po željah občinstva, saj jim le to zagotovi dobiček. Ta začaran krog reproduciranja tovrstnih upodobitev se nadaljuje, pri čemer se občinstvo in filmski ustvarjalci sklicujejo drug na drugega. Napredek oziroma odmik od teh standardiziranih vzorcev je možen s filmskimi ustvarjalkami, ki bi lahko reprezentacijo ženske v žanru spremenile. V akcijsko-pustolovskem filmu je reprezentacija ženske standardizirana in vsebuje mite ženskosti, ki so zaradi junakinjine moči, profesionalnosti in agresivnosti bolj subtilni, vendar zato bolj vplivni v svojem sporočilu.

Očitne so tudi razlike v vzorcih reprezentacije med filmi posneti po stripovski in knjižni predlogi, saj je slednja novejša in zato vsebuje tudi bolj atipično predstavnico tega žanra. Dodatna analiza filmskih junakinj posnetih po stripovski predlogi bi bila prav tako potrebna, saj so ti žanrski filmi po več desetletjih še vedno popularni in kot taki oblikujejo prepričanja in vrednote občinstva, ki ga danes sestavljajo predvsem mladi.

6 LITERATURA

1. Adorno, W. Theodor in Max Horkheimer. 2002. *The Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. Stanford: Stanford University Press.
2. Altman, Rick. 1987. *The American Film Musical*. Bloomington: Indiana University Press.
3. Altman, Rick. 2009. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre V *Film Theory and Criticism: 7th Edition*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 552–563. New York: Oxford University Press.
4. Berger, John. 2008. *Načini gledanja*. Ljubljana: Zavod Emanat.
5. Box Office 2016a. *2013 Domestic Grosses*. Dostopno prek: <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2013> (8. junij 2016).
6. --- 2016b. *2014 Domestic Grosses*. Dostopno peek: <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2014&p=.htm> (8. junij 2016).
7. --- 2016c. *2012 Worldwide Grosses: Domestic*. Dostopno prek: <http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2012&sort=domgross&order=DESC&p=.htm> (8. junij 2016).
8. Braudy, Leo. 2009. Genre: The Conventions of Connection V *Film Theory and Criticism: Intorductory Readings: Seventh Edition*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 535–551. New York: Oxford University Press.
9. Chaudhuri, Shohini. 2006. *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*. London: Routledge.
10. Creed, Barbara. 2007. Feminizem in film po letu 1990 V *Knjiga o filmu*, ur. Pam Cook, 487–490. Umco: kinoteka.
11. De Laurentis, Teresa. 1984. *Alice doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana Univirsity Press.

12. Feuer, Jane. 1992. Genre Study and Television V *Channels of discourse, reassembled: television and contemporary criticism*, ur. Allen, C. Robert, 104–120. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
13. Garnham, Nicholas. 2000. Concepts of Culture: Public Policy and the Cultural Industries V *The Film Studies Reader*, ur. Joanne Hollows, Peter Hutchings, Mark Jancovich, 19–23. London: Arnold.
14. Giannetti, Louis. 2008. *Razumeti film*. Umco: Kinoteka.
15. Grant, Keith Barry, ur. 2003. *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press.
16. --- 2007. *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Press.
17. Hall, Stuart. 2004. Delo reprezentacije. V *Medijska kultura: kako brati tekste*, ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hano Hardt, 33–96. Ljubljana: Študentska založba.
18. Hollows, Joanne, Peter Hutchings in Mark Jancovich, ur. 2000. *The Film Studies Reader*. London: Arnold.
19. Imdb: Internet Movie Data Base. 2016a. *Natasha Romanoff*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt0848228/mediaviewer/rm4129469440> (8. junij 2016).
20. --- 2016b. *Miranda Tate*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1345836/mediaviewer/rm1266723584> (8. junij 2016).
21. --- 2016c. *Selina Kyle*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1345836/mediaviewer/rm1249946368> (8. junij 2016).
22. --- 2016č. *Katniss Everdeen*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/title/tt1392170/mediaviewer/rm1975955712> (8. junij 2016).
23. --- 2016d. *Seznam filmskih ustvarjalcev: Maščevalci*. Dostopno prek: http://www.imdb.com/title/tt0848228/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast (8. junij 2016).
24. --- 2016e. *Seznam filmskih ustvarjalcev: Vzpon Viteza teme*. Dostopno prek: http://www.imdb.com/title/tt1345836/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast (8. junij 2016).

25. --- 2016f. *Seznam filmskih ustvarjalcev: Igre lakote: Arena smrti*. Dostopno prek: http://www.imdb.com/title/tt1392170/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast (8. junij 2016).
26. Johnston, Claire. 2004. Women's Cinema as Counter Cinema V *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, ur. Philip Simpson, Andrew Utterson in Karen J. Shepherdson, 183–192. London: Routledge.
27. Kord, Suzanne in Elisabeth Krimmer. 2005. *Hollywood Divas, Indie Queens, and TV Heroines: Contemporary Screen Images of Women*. Lanham: Rowan & Littlefield.
28. Lehman, Peter in William Luhr. 2003. *Thinking about Movies: Watching, Questioning, Enjoying*. Oxford: Blackwell.
29. MacDonald, Myra. 1995. *Representing women: myths of femininity in the popular media*. London: Arnold.
30. Macdonald, Dwight. 2000. A Theory of Mass Culture V *The Film Studies Reader*, ur. Joanne Hollows, Peter Hutchings, Mark Jancovich, 12–18. London: Arnold.
31. Meehan, R. Eileen. 2000. 'Holy Commodoty Fetish, Batman!': The political economy of commercial inter text V *The Film Studies Reader*, ur. Joanne Hollows, Peter Hutchings, Mark Jancovich, 23–33. London: Arnold.
32. MPAA. 2016. Motion Picture Association of America, Inc: *Theatrical Market Statistics: 2012*. Dostopno prek: <http://www.mpa.org/wp-content/uploads/2014/03/2012-Theatrical-Market-Statistics-Report.pdf> (8. junij 2016)
33. Mulvey, Laura. 2009. Visual Pleasure and Narative Cinema V *Film Theory and Criticism: Intorductory Readings: Seventh Edition*, ur. Leo Braudy in Marshall Cohen, 711–722. New York: Oxford University Press.
34. Neale, Steve. 2000. Extract form Genre V *The Film Studies Reader*, ur. Joanne Hollows, Peter Hutchings, Mark Jancovich, 98–101. London: Arnold.
35. --- 2007. Akcijsko-pustolovski film V *Knjiga o filmu*, ur. Pam Cook, 265–269. Umco: kinoteka.

36. Nielsen. 2016. *Today's Feature: Digitals and the Silver Screen*: Dostopno prek: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2014/todays-feature-digitals-and-the-silver-screen.html> (8. junij 2016)
37. Riordan, Ellen. 2004. *The Woman Warrior: A Feminist Political Economic Analysis of Crouching Tiger, Hidden Dragon V Women and Media: International Perspectives*, ur. Karen Ross in Carolyn M. Byerly, 81–103. Oxford: Blackwell.
38. Rose, Gillian. 2005. *Visual methodologies: an introduction to the interpretation of visual materials*. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage.
39. Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. Boston: McGraw-Hil.
40. Schubart, Rikke. 2007. *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970-2006*. Jefferson: McFarland.
41. Smelik, Anneke. 2007. Feministična filmska teorija V *Knjiga o filmu*, ur. Cook, Pam, 491–504. Umco: kinoteka.
42. Tasker, Yvonne. 2004. *The Action and Adventure Cinema*. London; New York: Routledge.
43. Tudor, Andrew. 2000. Critical Metohod: Genre V *The Film Studies Reader*, ur. Joanne Hollows, Peter Hutchings, Mark Jancovich, 95–98. London: Arnold.
44. Turner, Graeme. 1999. *Film as a Social Practice: Third Edition*. New York; London: Routledge.
45. --- 2004. Filmski jezik V *Medijska kultura: kako brati tekste*. ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hano Hardt, 337–357. Ljubljana: Študentska založba.
46. Wasko, Janet. 1994. *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. Cambridge: Polity Press.
47. Wikia: The Home of Fandom. 2016. *Miranda/Talia*. Dostopno prek: http://vignette2.wikia.nocookie.net/batman/images/9/9c/Tdkr_taliaalghul.jpg/revision/latest?cb=20130320215629 (8. junij 2016).

48. Wikipedia. 2016a. *Maščevalci*. Dostopno prek: [https://en.wikipedia.org/wiki/Avengers_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avengers_(comics)) (8. junij 2016).
49. --- 2016b. *Batman*. Dostopno prek: <https://en.wikipedia.org/wiki/Batman> (8. junij 2016).