

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Sonja Pajenk

Animirane situacijske komedije in subverzivnost: primer South Parka

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Sonja Pajenk

Mentor: doc. dr. Dejan Jontes

Animirane situacijske komedije in subverzivnost: primer South Parka

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

Animirane situacijske komedije in subverzivnost: primer South Parka

Diplomsko delo se ukvarja z animirano situacijsko komedijo v povezavi z družbeno kritiko. Omenjena zvrst je hibrid situacijske komedije, od katere vzame format in komične prvine, ter animiranega žanra, čigar ključni prispevek je njegov estetski stil. Animirana komedija pogostokrat prestopa meje sprejemljivega in je na strani politično nekorektnega, saj ji animacija dovoljuje popolno transgresijo realističnega, hkrati pa ji humor daje možnost subverzivnosti, pri čemer se naslanja na družbenokritične prvine, ko sta parodija in satira. Empirični del naloge se ukvarja s preverjanjem, v kakšni meri je serija South Park subverzivna. Tega se loti s pomočjo pregleda celotnega dela, nato pa s podrobno analizo ene izmed epizod. Diplomaska naloga predpostavlja, da je serijo mogoče uvrstiti tudi v postmoderno komedijo, zato so za preverjanje kritičnosti uporabljene postmoderne tekstualne strategije – intertekstualnost, pretiravanje, literalizacija in hiperstereotipnost. Ugotovitve kažejo, da je pomemben del serije intertekstualnost, s pomočjo katere poteka parodiranje družbenega stanja, norm in vrednot, za izkazovanje satiričnosti pa serija uporablja preostale tri strategije. Pri tem je ključno, da serija sicer res izpostavlja družbene probleme, vendar pa zanje ne najde nujno prave rešitve.

Ključne besede: animirana komedija, postmoderna komedija, satira, parodija, subverzivnost.

Animated sitcoms and subversion: a case study of South Park

The diploma thesis focuses on animated sitcom in connection with social criticism. The genre represents a hybrid of sitcom and animation, the former giving it its format and comic elements, and the latter its aesthetics. The genre frequently transgresses the border of acceptable and tries to be politically incorrect, using animation's unrealistic design and humour's potential of subversion. The empirical part demonstrates the possibility of South Park's subversion. It starts off with examining the series as a whole and continues with thorough analysis of one specific episode. Through critical discourse analysis, this thesis tries to illustrate how postmodern textual strategies of intertextuality, exaggeration, literalization and hyperstereotyping create a place for social criticism. The findings expose the show's importance of intertextuality, through which parody of the state of society, social norms and values is achieved. On the other hand, exaggeration, literalization and hyperstereotyping are used for illustrating satire. I argue that while it is true that show is exposing society's problems, it does not offer a constructive alternative.

Keywords: animated comedy, postmodern comedy, satire, parody, subversion.

KAZALO

1 UVOD	5
2 UVRŠČANJE V ŽANR	6
2.1 PROBLEMI Z ŽANRSKO OPREDELITVIJO	6
2.2 HIBRID SITUACIJSKE KOMEDIJE...	8
2.3 ... IN ANIMACIJE (ali Flinstonovi in Simpsonovi postavljajo temelje)	9
3 SUBVERZIVNA MOČ HUMORJA	14
3.1 DRUŽBENOKRITIČNE STRATEGIJE V ANIMIRANIH KOMEDIJAH	17
4 SOUTH PARK	19
5 ŠTUDIJA PRIMERA	22
5.1 VSEBINA	23
5.2 TEKSTUALNE STRATEGIJE	25
5.2.1 INTERTEKSTUALNOST	25
5.2.2 PRETIRAVANJE	27
5.2.3 LITERALIZACIJA	28
5.2.4 HIPERSTEREOTIPNOST	29
5.3 RAZLIČNO BRANJE TEKSTA	30
6 SKLEP	31
7 LITERATURA	33

1 UVOD

Humor in smeh sta pri človeku že od nekdanj prisotna, večinoma sta se pojavljala kot začasna transgresija družbenih norm, prav zato pa sta bila v preteklosti večkrat obsojana, predvsem s strani religije. O tem govori tudi Umberto Eco, ki v svoji knjigi *Ime rože* (2004) piše o velikem potencialu, ki ga ima komedija pri subverzivnosti družbenega stanja, saj humornost lahko postane močnejša od strahu pred avtoriteto, diploma pa skuša pokazati, da prav uporaba komičnih oblik, kot sta parodija in satira, ki ju ta žanr nemalokrat uporablja, občinstvu daje nov vpogled v družbeno stanje.

Devetdeseta leta prejšnjega stoletja so v medijski prostor prinesle velike spremembe. Serije so postale drznejše, humor pa žaljiv. Na tem mestu prednjači prav animirana situacijska komedija, ki za dosego svojega cilja izkorišča animacijo, humor situacijske komedije pa popelje na višji nivo. To nove generacije gledalcev pravzaprav zahtevajo, saj so naveličane banalnosti in politične korektnosti preteklih oddaj. Animacija ni več povezana le z otroškim občinstvom, kot je bilo v sredini prejšnjega stoletja – te generacije otrok so zdaj namreč odrasle, še vedno pa znajo ceniti žanr. Hkrati pa se jim pridružujejo nove, mlajše generacije, ki odraščajo ob tem žanru.

Za analizo *South Parka* sem se odločila, ker je ena izmed najdlje trajajočih in najbolj kontroverznih serij. Ker je prisotna tako na malih ekranih, kot tudi brezplačno na spletu, je dosegljiva širokemu spektru gledalcev. Pri tem je velik del občinstva stalnega, svojo integriranost pa dokazujejo s sodelovanjem na forumih, kjer razglabljajo o prihajajočih in že minulih epizodah. Serija je na spletu in televiziji dosegljiva tudi slovenskemu občinstvu, pri tem pa je zanimivo, da le malo slovenskih avtorjev razglablja o njej. To je po eni strani razumljivo, saj *South Park* največkrat kritizira ameriško družbo, a vendar nam globalnost daje možnost apliciranja tem tudi na tuje okolje. Animacija je primarno torej res namenjena domačemu občinstvu, kljub temu pa se dobro izvaža tudi v tujino, saj zaradi univerzalnosti animiranega formata vsak lahko najde nekaj zase.

Menim, da ima *South Park* potencial subverzivnosti hegemoničnih diskurzov, to pa bom dokazovala skozi tekstualne strategije, ki sta jih vpeljala Dhaenens in Van Bauwel (2012). Tako

bom s pomočjo kritične diskurzivne analize družbenokritičnost preverila skozi štiri elemente: intertekstualnost, pretiravanje, literalizacijo in hiperstereotipiziranje.

2 UVRŠČANJE V ŽANR

V diplomski nalogi bom analizirala ameriško serijo South Park, ki jo je težko uvrstiti le v eno kategorijo. Animirana situacijska komedija, kot poimenujemo animirane serije, ki so zagon dobile v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, potem ko je na ekrane prišla serija Simpsonovi, namreč predstavlja skupek dveh žanrov. Estetski stil serijo uvršča v animacijo, bolj specifično v animacijo, ki je na sporedu v času največje gledanosti oziroma *prime time* animacijo (v nasprotju z otroškim jutranjim programom), njen dvaindvajsetminutni format pa spominja na podžanr komedije – situacijsko komedijo. Serija pa omenjena žanra tudi parodira, zato jo hkrati uvrščamo še v postmoderno komedijo, ki presega žanrsko omejitvev.

2.1 PROBLEMI Z ŽANRSKO OPREDELITVIJO

Pojem žanr, ki izhaja iz francoščine in označuje »tip« ali »vrsto«, temelji na taksonomiji oziroma generični kategorizaciji, ki s pomočjo zakonov in pravil preprečuje tekstualno fluidnost. Prvi so artistične kategorizacije in žanre uvedli stari Grki, ki so jih določili glede na metrum ali ritem (Creeber 2008, 1), z nastankom filma pa se je tovrstna kategorizacija prenesla tudi v to sfero.

Žanrski filmi so velikokrat identificirani z velikimi komercialnimi filmi Hollywooda, ki s pomočjo ponavljanja in variacije upovedujejo poznane zgodbe s poznanimi liki v poznanih situacijah (Grant v Neale 2000, 9). Ryall v Neale (2000, 12) ponudi definicijo filmskega žanra:

Glavna podoba za žanrsko kritiko je trikotnik, zgrajen iz umetnika/filma/občinstva. Žanri so lahko definirani kot vzorci/oblike/slogi/strukture, ki posežejo preko individualnih filmov in ki nadzorujejo tako konstrukcijo ustvarjalca filma, kot tudi branje občinstva.

Tako žanrske konvencije omogočajo lažjo produkcijo, saj predvidevajo igralce, lokacije, pripomočke in podobno, po drugi strani pa tudi lažje branje, pričakovanja in izbiro s strani

občinstva. Večina teoretikov se namreč strinja, da generičnih norm in konvencij ne prepoznajo le teoretiki, ampak tudi občinstva, bralci in gledalci (Neale 2008, 3).

Vendar pa umestitev v žanr ni tako preprosta, saj taksonomija temelji na izključevanju, torej kategorizira glede na to, kaj nekaj ni oziroma česa ne vsebuje. Problem tako nastane v medsebojnem delovanju generalizacije in specifikacije določene kategorije, ki delujeta kot začaran krog: več atributov kot pripišemo določenemu žanru, manj tekstov lahko združimo v skupino, in obratno, če je število atributov prenizko, bo tekstov v skupini preveč (Popović 2011, 48). Derrida je opozoril tudi na dejstvo, da večina tekstov vsebuje karakteristike več žanrov, včasih pa so te tudi indeterminirane (v Creeber 2008, 2).

Veliko teoretikov je mnenja, da je žanr multidimenzionalen fenomen in da njegove dimenzije vsebujejo »sisteme pričakovanj, kategorij, etiket in imen, diskurzov, tekstov in tekstualnih korpusov, ter vsem vladajoče konvencije« (Neale 2000, 25).

Tako kot obstaja velika razlika med literarnimi in medijskimi žanri, so razlike očitne tudi znotraj medijske sfere, torej med filmom in televizijo. Omenjeno žanrsko teorijo lažje uporabimo pri filmu, saj reprezentira »mehanizme za regulacijo razlik... in organizira veliko število individualnih del v koherentni sistem, ki ga skupnost lahko prepozna« (Feuer v Popović 2011, 49), to pa je težje storiti s televizijskimi programi, saj obstaja velika heterogenost med njimi glede na vsebino in obliko.

Eden izmed razlogov za raznovrstnost oblik in formatov televizijskih programov je prav gotovo njihov izvor, ki sega v radio, film, pisano fikcijo, gledališče, novinarstvo, glasbo ter druge umetniške in medijske oblike (Neale 2008, 5), prav to pa teoretikom povzroča veliko težav pri definiranju in uvrščanju.

Prej omenjeni trikotnik umetnik/film/občinstvo na tej točki transformirajmo v industrijo/tekst/občinstvo, pri čemer je še posebej pomembna industrija s svojim nišnim marketingom, ki glede na preference občinstva celoten program namenja določenemu žanru. Veliko televizijskih žanrov je pod vplivom trga, ki oblikuje njihove tekste. (Turner 2008, 7).

Creeber (2008) v svoji knjigi televizijske programe razdeli v devet žanrov: drama, žajfnica, komedija, otroška televizija, novice, dokumentarni film, resničnostna televizija, animacija in popularno razvedrilo. Na tem mestu se osredotočimo na komedijo in animacijo.

2.2 HIBRID SITUACIJSKE KOMEDIJE...

Komedija je eden izmed starejših žanrov, ki se je razvil iz drame, njena posebnost pa je humor, čeprav le-ta ni omejen samo na komedijo (Stott 2005; Popović 2011, 50). Je zelo heterogena in vsebuje veliko različnih oblik in žanrov, hkrati pa omogoča tudi združitev s katerimkoli žanrom ali vrsto oziroma te parodira (Neale in Krutnik v Neale 2000, 66).

Da lahko komedijo uvrstimo v žanr, moramo najprej razlikovati med komično enoto ter narativnim in nenarativnim kontekstom, v katerem se pojavi. V prvem tipu komedije se komične enote pripetijo zunaj narativnih kontekstov in zadev oziroma so nad njimi dominantne, kratke šale pa sestavljajo jedro teksta, pri drugem tipu pa narativa dominira nad enotami, pri čemer je sintagmatična dimenzija v ospredju, občinstvo pa je pozorno na način upovedovanja zgodbe ter vzorce vzrokov in posledic (Neale 2000; Popović 2011).

Manjvrednost komedije kot pripadnice umetniških oblik se kaže v vsakdanjem diskurzu, prav tako pa je precej slabo raziskovana tudi v medijskih študijah, saj ji veliko teoretikov pripisuje nižji kulturni status, humorju, ki je njena glavna sestavina, pa populizem¹ (Mills 2008, 74). Druga težava, na katero naletijo raziskovalci, je težko opredeljiva narava komedije. Komični elementi so namreč povsod navzoči in kompleksni, kar se demonstrira že v podžanrih, ki jih Mills (ibid., 74–76) našteje v svojem delu: skeč, situacijska komedija, animirana situacijska komedija, *stand-up* in oglaševanje, manifestirajo pa se tudi v drugih žanrih, kot so drama, novice, pogovorne oddaje in podobno.

Študije komedije so se zato odločile za preučevanje drugih vidikov komedije, med katerimi je prevladujoče polje raziskovanja subverzivna narava humorja. Komedija je namreč žanr, ki lahko pove neizrekljivo, s tem pa pod vprašaj postavi norme. Velikokrat namreč prikazuje marginalne

¹ Diplomatska naloga skuša pokazati nasprotno – da humor kot glavna sestavina animirane situacijske komedije oziroma postmoderne komedije deluje družbenokritično, ko razkriva in subvertira dominantne konvencije in ideologije.

skupine, vendar pa s tem nastane dvom, ali se smejimo z njimi ali njim (ibid., 74) oziroma kakšna je dejansko vprašljivost družbenih norm.

2.3 ... IN ANIMACIJE (ali Flinstonovi in Simpsonovi postavljajo temelje)

Animirana situacijska komedija je podžanr, ki ga zaradi svojih lastnosti lahko uvrstimo tako v žanr komedije, kot tudi animacije. Njena narava situacijske komedije se namreč manifestira v animiranem okolju. Svoj vrhunec je podžanr dosegel v devetdesetih letih prejšnjega stoletja z lansiranjem mnogih animiranih serij (ki so sledile seriji Simpsonovi) na televizijske programe, svoj sloves pa ohranja do danes.

Wells pravi, da moramo pri preučevanju televizijske animacije upoštevati pet ključnih točk: 1. obstaja velika razlika med televizijsko animacijo in izdelki iz časa zlate dobe animacije; 2. televizijska animacija igra pomembno vlogo pri otroških programih; 3. obstaja poseben animirani jezik, ki spodkopava in radikalizira obstoječe televizijske žanre; 4. televizijska animacija predstavlja vodilno vlogo na področju sodobne digitalne kulture; 5. kljub temu, da televizijska animacija nagovarja domače občinstvo, uspe z univerzalnostjo svojega formata doseči mednarodne trge in gledalce (2008, 146). Pri raziskovanju me bodo še posebej zanimala 1., 3. in 5. točka, najprej pa se bom posvetila 1.

Zgodovino animacije lahko razdelimo v tri obdobja: kinematografsko, televizijsko in digitalno, kjer je še posebej pomembno prepletanje prvih dveh obdobj, saj kinematografsko obdobje predstavlja nekakšno predzgodovino animacije, ki je pot utrlo televizijskemu. Primarni televizijski animirani programi so namreč uporabljali dela, namenjena kinematografiji, vseeno pa produkcija kinematografske animacije kljub pojavu novega medija ni zamrla (Stabile in Harrison 2005, 3).

Začetki animacije segajo v leto 1907, ko sta Američana Stuart Blackton in Albert E. Smith naletela na *stop-action* tehniko, s katero sta posnela film *The Haunted Hotel*. Ta je služil kot inspiracija za Francoza Emila Cohla, ki s svojim animiranim filmom *Fantasmagorie* velja za prvega pravega animatorja (ibid.). Blackton in Smith sta za podstat svoje animacije uporabila takrat famozne risbe na tabli, ki so predstavljale del veseloigre, pri kateri so umetniki med

monologom spreminjali risbe. Med najpomembnejšimi umetniki na tem področju je bil Winsor McCay, ki velja za tranzicijsko figuro med obdobjem, ko so animatorji veljali za neodvisne na eni strani, in naslednjo fazo, ko se je animacija začela transformirati v poslovno industrijo. Pri svojem delu je črpal iz obeh primarnih virov zgodnje ameriške animacije – iz veseloigre in stripov, objavljenih v časopisih (ibid., 3–4).

V času prvih dveh desetletij dvajsetega stoletja so se pojavile nove tehnologije in studii, pri čemer velja izpostaviti *Pat Sullivan Studios* (1915), producenta kratkega animiranega filma *Felix the Cat*, katerega karakter je prvi zaživel tudi kot trgovsko blago (pojavil se je na igračah in drugih predmetih), kasneje pa je to strategijo izpopolnil Disney (Stabile in Harrison 2005, 4).

Na tej točki velja omeniti tudi *Fleischer Studios* (1921), ustvarjalca animacij, kot sta Betty Boop in Popaj. Pomembna je tudi serija kratkih animiranih filmov *Song Car-Tunes*, kjer je občinstvo lahko s pomočjo na zaslonu objavljenega besedila glasbeno spremljalo predstavo. Nov trend povezovanja glasbe z animacijo je s posnemanjem preostalih studiev postal stalnica v kinematografih (ibid.), kasneje pa ga je oživel nastanek glasbenega programa MTV, ko so za glasbene videe nekateri producenti začeli uporabljati animacijo.

Nezanemarljiv vpliv na animacijo je imel Walt Disney, ki je zaslovel, ko se je iz Kansasa preselil v Hollywood in tam nadaljeval s produkcijo serije *Alice in Cartoonland*. Njegov studio je postal zelo vpliven na področju spreminjanja oblike (privilegiranje vsebine – zgodbe in karakterjev v animaciji – namesto vizualnih presežkov), kot tudi same industrije. Pri tem naj omenim popolno industrializacijo produkcijskega procesa, ki jo je studio implementiral, kar je vplivalo na standardizacijo pri reprezentaciji animiranih karakterjev na eni strani in separacijo funkcij sodelujočih ljudi v produkcijskem procesu (razdeljeni na skupine: pisci, umetniki...) na drugi. Disneyev studio je vplival tudi na standardizacijo celofanske tehnike, ki je precej poenostavila produkcijski proces in tako postal sinonim za klasično animacijo (Stabile in Harrison 2005, 5–6).

Medtem ko se v medijskih krogih veliko govori o klasični animaciji iz njene zlate dobe, je le malo pozornosti namenjene televizijski animaciji, ki je sledila studijskemu obdobju.

Čeprav je animacija še vedno asociirana predvsem z risankami, je potrebno opozoriti na spremembo same narave risank. Žanr je bil s pojavom novega medija v ameriških domovih v času petdesetih let prejšnjega stoletja podvržen mnogim spremembam. V tistih časih je bila

animacija precej priljubljen žanr v teatru, vendar je kljub temu veljala za marginalno zabavo v primerjavi z neanimiranimi filmi in bila največkrat namenjena otrokom. Prav zato je bila ena izmed žanrov, ki je najbolj čutila posledice vzpona novega medija. Zmanjšan proračun in omejitve televizijske tehnike so vplivali na revitalizacijo animacijske industrije in redefinicijo same oblike animacije, ki je postala bolj minimalistična. Medtem ko sta radikalizacija in redukcija v evropski animaciji obstajali že v povojnem času, sta se v ZDA pojavili šele s prihodom televizije, glavno vlogo pa je igrala UPA (United Productions of America), ki je postavila šablono za radikalizirano televizijsko animacijo (Wells 2008, 147). Najuspešnejši med novo nastajajočimi studii pri industrializaciji novih pogojev je bil studio Hanna Barbera, ki je z animacijo, osnovano manj na vizualizaciji in bolj na zgodbi, revitaliziral animacijsko industrijo.

Vendar pa povojni čas ni vplival le na standardizacijo estetske oblike, ampak je s pomočjo Disneyeve protisindikalne in antikomunistične delovne politike pustil močan vtis tudi v vsebinski ideologiji. Ta je potrjevala status quo in močno zavračala kakršnekoli dvome ali liberalne ideje (Stabile in Harrison 2005, 8). To je bilo še posebej opazno v žanru situacijske komedije, natančneje družinske situacijske komedije, ki je produkt ideoloških sprememb v času hladne vojne. Nastala je z namenom reproduciranja mita o nuklearni družini s tradicionalnimi vrednotami: družino sestavljajo beli pripadniki srednjega razreda, ki živijo v predmestju, močna in nevprašljiva očetovska figura, ki preživlja družino, mati, ki doma opravlja delo gospodinje, otroci pa so nemalokrat močni sinovi in pridne hčerke. Očitna je spolna delitev dela, samoumevno gospodinjenje žene in patriarhalni avtoritarni režim za reprodukcijo močnih moralnih vrednot. Krut in nepredvidljiv svet zanje ne obstaja, vsi problemi pa so rešljivi v obdobju trajanja ene epizode (ibid., 7). Situacijska komedija si namreč zaradi svoje *realistične* narave večinoma ni smela privoščiti kontroverznosti, saj je ciljala na širok spekter občinstva. Prav te žanrske in ideološke omejitve pa so jo napravile banalno, saj je format hitro postal iztrošen.

S pojavom Flinstonovih leta 1960 je javnost dobila prvo risanko, ki je bila na sporedu v času največje gledanosti namesto v otroškem jutranjem programu. Ker je združila format situacijske komedije z animiranim žanrom, je lahko kljubovala takrat slavnim situacijskim komedijam. Animirani format ji je namreč omogočal vpraševanje zastarelih lastnosti situacijskih komedij in preseganje le-teh s pomočjo subverzivnosti, »prioritiziranjem fantastičnih in sanjskih

interpretacij vsakdanjega življenja, nujenjem ironične kritike šibkosti in ošabnosti srednje Amerike«. Prav tako ima animacija večjo možnost fizične komedije, hitrega dialoga in preobratov v zgodbi, ustvarjalec pa popolno moč nad mizensceno, saj lahko nariše praktično karkoli (Stabile in Harrison 2005; Johnson - Woods 2007, 110). Ker pa je serija ciljala na celotno družino, si ni smela privoščiti prevelikih ekscesov. Flinstonovi so sicer ena izmed redkih animacij tistega časa, ki jim je uspelo zavzeti in tudi ostati na programu v času največje gledanosti², je pa imela serija velik vpliv na pojav animiranih serij, ki so sledile trideset let kasneje (Stabile in Harrison 2005).

Vzrok za ponovni porast animacije v devetdesetih letih prejšnjega stoletja je bil pojav nove animirane serije Simpsonovi leta 1989, ki je bila zaradi svoje satirične narave in izpostavljanja kontroverznosti pogosto kritizirana. Animacija je torej s pojavom Simpsonovih spet postala popularna. Vendar je serija spremenila animirani žanr, ki se je pri narativni stenografiji in komediji dolgo opiral na enodimenzionalne reprezentacije, kot so stereotipi. Za takšno reprezentacijo je bila v veliki meri odgovorna pogosta praksa uporabe satiričnih karkatur v animacijskem procesu (Van Buren v Hughey in Muradi 2009, 216). Osvežila je tudi družinsko situacijsko komedijo, saj je z animacijsko tehniko in drznostjo v žanr vnesla novo dimenzijo ter tako odprla pot številnim animiranim serijam, ki so sledile.

Zaradi igranja z obstoječimi narativnimi kodami in konvencijami oziroma njihovega uničevanja Simpsonovi delujejo kot »ironičen komentar takrat prevladujočega diskurza družinskih vrednot« (Stabile in Harrison 2005, 6). Prav tako se je serija zaradi svoje animirane narave lahko dotaknila tem, ki se jih *resničnostna* situacijska komedija iz moralnih razlogov ni mogla, saj je v narobe obrnjenem animiranem svetu mogoče vse, od satiriziranja predmestnega življenja do parodiranja ameriške popularne kulture (Dhaenens in Van Bauwel 2012, 126). Jonathan Gray (v *ibid.*) tako pravi, da je prednost animacije v ustvarjanju razdalje med občinstvom in tekstom, ki omehča gledalčev moralni čut z izgovorom, da je »le risanka«. Občinstvo namreč zaradi svoje televizijske pismenosti uporablja različno branje za različne formate. Tako je animacija lahko nasilna, seksistična in rasistična. Animirane serije, ki so na sporedu v času največje gledanosti, se

² Od šestdesetih do devetdesetih let prejšnjega stoletja je namreč večina animacijskih programov prej ali slej končala v otroškem jutranjem programu zaradi svoje formulaičnosti in nedistinktivnosti. Vzrok za to je v načinu televizijske produkcije, ki oscilira med inovacijo in imitacijo. Ker se je večina programov odločila za slednjo, so se hitro znašli na poti situacijske komedije in dobili status manjvrednosti (Stabile in Harrison 2005).

seveda precej razlikujejo od otroškega jutranjega programa, Mike Wolf uporabi za prve izraz »pametnejša animacija« (v Johnson - Woods 2007, 77). Ker morajo konstantno tekmovati z *resničnostno* situacijsko komedijo, resničnostnimi šovi in ostalimi programi, namenjenimi odraslemu občinstvu, potrebujejo kvalitetnejše pisanje scenarijev, odrasle teme in odmik od pretiravanja, ki karakterizira naravo risank, do oddaje, osnovane na pametnejšem in duhovitejšem dialogu (ibid.).

Televizijsko pismenost občinstva so sodobne animirane serije s pridom izkoristile in v narativo vpletle vrsto referenc iz zgodovine popularne kulture. Te reference pa tudi metakomentar žanra in medijev na splošno igrajo pomembno vlogo v bimodalnosti nagovora, ki ga oglaševalci v serijah želijo doseči, saj so namenjene starejšemu občinstvu, medtem ko je igrivost serije in njena interna zgodovina namenjena pridobitvi mlajše populacije (Stabile in Harrison 2005, 9).

Animirana serija South Park, ki jo bom v diplomski nalogi podrobneje analizirala, se starejšemu občinstvu prikupi tudi z uvedbo karakteristik, ki spominjajo na animirana dela pionirjev Averyja, Clampeta in Jonesa, kot so nespreminjajoča se garderoba, statična starost, ključne vrstice in občasne vizualne šale. Že takrat je animacija skozi antropomorfizem dopuščala ekspresijo in zavrnitev družbenih norm, njen smisel za smešen in narobe obrnjen svet pa nam daje vpogled v neciviliziranega človeka (Johnson - Woods 2007, 76–77).

South Park se od *resničnostnih* situacijskih komedij (pa tudi od animiranih situacijskih komedij) razlikuje, ker kritizira ameriško družbo, je politično motiviran in nima družinske senzibilnosti. Prav tako se sprehaja po robu žanrskih omejitev ter združuje kaos preteklih animacij s humorjem generacije »baby boom« – *boomer* humorjem in zdravo mero cinizma. Tako je postal svojevrsten žanr, ki ne samo, da formulaičnost zavrača, ampak jo tudi subvertira (ibid., 77).

Že s svojim preprostim stilom risanja se South Park oddaljuje od tradicionalnih žanrskih estetskih kriterijev ter s tem od insttucionalizacije in konzervativnosti samega animiranega žanra s temeljem na Disneyevem hiperrealizmu. To seveda ni novost, saj je minimalizem v animaciji obstajal že prej, v času petdesetih let prejšnjega stoletja, ko je prišlo do radikalizacije in redukcije v animacijskem procesu in zaradi omejitev proračuna ni bilo drugih možnosti. V primeru South Parka pa je zgodba drugačna, saj tehnološke omejitve ne obstajajo – torej je

minimalizacija namerna, s svojim avantgardnim stilom ustvarjalca želita, da se gledalec bolj osredotoči na samo vsebino (ibid., 78).

Animirana situacijska komedija je torej združila estetiko animacije in format situacijske komedije. Dvaindvajsetminutne epizode s tremi dejanji se držijo istega vzorca, ko se na začetku pojavi problem, temu sledi vsesplošni kaos (napetost in konflikt), proti koncu epizode pa se problem reši in ponovno vzpostavi red (rezolucija). Serija South Park je na začetku svojega pojavljanja v vsaki epizodi predstavila dve ali tri zgodbe, kasneje pa se je odločila le za eno, a se je hkrati povečala tudi dolžina scenarijev. Kaos v seriji največkrat nastane zaradi zavajanj ali nesporazumov, ki so tudi stalnica situacijskih komedij, vendar pa v nasprotju s tradicionalnimi oddajami konflikt v South Parku velikokrat ostane nerazrešen (ibid., 79–80).

3 SUBVERZIVNA MOČ HUMORJA

The World is a comedy to those that think,

a tragedy to those that feel.

Horace Walpole (v Johnson - Woods 2007, 102)³

V svoji knjigi o komediji Stott (2005) predlaga, da je to, kar dostikrat razumemo pod terminom komedija, v resnici humor, tj. specifičen ton, neomejen z generičnimi omejitvami, ki pa je (kljub temu da torej ni ekskluzivna lastnina komedije) vseeno tesno povezan z njo. Humor je ena izmed ključnih sestavin animiranih situacijskih komedij oziroma, kot se izrazi Toni Johnson - Woods glede South Parka, je humor »čistilo, ki umije večino njegove neokusne vsebine«, poleg tega pa resne vsebine večine epizod pravzaprav zahtevajo humoren pristop (2007, 89).

Beseda humor se z namenom indiciranja nečesa smešnega prvič pojavi šele leta 1682, kar pomeni, da je ta povezava pravzaprav moderna inovacija. Pred tem so humor povezovali z mentalno dispozicijo ali temperamentom oziroma štirimi humorji ali tekočinami, ki so ustvarjale in regulirale telo (Critchley 2002, 71).

³ »Svet je komedija za tiste, ki mislijo, tragedija za tiste, ki čutijo.«

Veliko ljudi se je že ukvarjalo z vprašanjem, kaj je tisto, kar ljudi spravlja v smeh – kot pravi Greig (v Lenox in Ashforth 2002, 57–58), naj bi obstajalo kar osemnasedeset različnih teorij o smehu in humorju, vendar pa jih strokovnjaki klasificirajo v tri večje kategorije: teorijo nadrejenosti, teorijo neskladja in sprostitutveno teorijo (Mills 2008; Billig 2005; Critchley 2002).

Teorija nadrejenosti je najstarejša in je prevladovala od antičnih časov, ko sta o njej razpravljala Platon in Aristotel, do poznega osemnajstega stoletja, ko je Kant predstavil teorijo neskladja. Socialno-behavioristična teorija, kot jo poimenuje Gruner (v Lenox in Ashforth 2002, 57–58) in je pravo obliko dobila s Hobbesom v sedemnajstem stoletju, pravi, da je smeh izraz čustev nadrejenosti nad nekim subjektom ali nad osebo, kakršna smo nekoč bili. Smeh torej vzpostavlja pozicije moči in potrjuje hegemonične ideologije ter je zato definiran kot negativen družbeni fenomen (Morreall 2005; Mills 2008). Morreall je precej kritičen do omenjene teorije, saj pravi, da bi torej vedno, ko pride do humorne situacije, bilo potrebno zadostiti dvema kriterijema: prvič, subjekt bi se moral primerjati z drugim subjektom oziroma prejšnjo različico sebe, in pa drugič, v tej primerjavi bi se moral subjekt počutiti superiornega nad drugim. Na tem mestu pravi, da se ljudje včasih smejimo, ne da bi se primerjali z drugimi oziroma, tudi če se primerjamo, ni nujno, da se počutimo superiorne ali da superiornost zaznamo kot humorno (Morreall 2005, 65–66).

Zaradi nezadostnosti zgornje teorije se je v osemnajstem stoletju začela razvijati nova teorija, ki vzroke za smeh ne išče v subjektu, ki se smeji, ampak v neskladnostih okoli njega (Billig 2005, 57). Prvi je to kognitivno-zaznavno teorijo (v analogiji z Grunerjem v Lennox in Ashforth 2002) začel razvijati Francis Hutcheson, za njenega avtorja pa danes velja Kant. Humor nastane zaradi neskladnosti pričakovanega in poznanega ter dejanskega razpleta dogodkov oziroma, povedano drugače, zaradi nenadne transformacije povečanih pričakovanj v nič (Critchley 2002). Pride namreč do spopada nekompatibilnih diskurzov, ki so družbeno konstruirani in naučeni (Mills 2008, 75). John Morreall (2005) poveže neskladnost z družbeno interakcijo, saj pravi, da se ljudje več smeji v skupini kot sami, humor, ki ga delimo, pa ustvarja ali utrjuje družbene vezi. Ta teorija je tudi najprimernejša za aplikacijo v medijskih študijah.

Psihoanalitična sprostitutvena teorija se je pojavila v devetnajstem stoletju z delom Herberta Spencerja, najbolj znana pa je različica, ki jo je opredelil Sigmund Freud. Za razliko od prejšnjih dveh ne razlaga psihološkega, ampak fiziološki vidik humorja. Le-ta namreč služi kot družbeni

in fiziološki ventil za represijo in na ta način tudi vprašuje družbene norme (Mills 2008, 75). Sprostitutvena teorija pravi, da je smeh sprostitutev nenadoma odvečne energije iz živčnega sistema, to pa povzroči občutek užitka, saj ekonomizira energijo, ki bi se drugače uporabila za potlačitev psihičnih aktivnosti (Critchley 2002).

Večina študij o humorju govori o njegovi univerzalnosti, ampak kot pravi Critchley (2002, 66), obstaja več variacij in intenzitet glede na kulturo. Zatorej je humor lokalen, smisel za humor pa specifičen glede na kontekst. To podpre s tezo, da je humor precej težko prevedljiv. Pa vendar bi ljudje po celem svetu težko razumeli serije, kot je ameriški South Park, čigar temelj je humor, če bi to popolnoma držalo. Kritičnost serije namreč temelji na predpostavki, da, poleg tega, da gledalec pozna tematike, ki se jih dotika, hkrati tudi razume njen humor.

Teorija humorja je multidimenzionalna, saj predstavlja interdisciplinarno prepletenost različnih področij, od sociologije in jezikoslovja do psihologije, psihoanalize in mnogih drugih. Je pa tudi multifunkcionalna, kar je vidno že iz samih definicij teorij.

Več avtorjev je ugotavljalo, da ima humor družbeno funkcijo, ki je lahko pozitivna ali negativna. Smeh lahko osvobaja, prav tako pa tudi prizadene. Billig (2005) negativnost humorja povezuje predvsem z njegovo neprimernostjo in pravi, da čeprav je dandanes humor zaznan kot zaželen fenomen, še vedno obstajajo vrste humorja, ki so cenzurirane. Že Bergson je pisal, da je humor kljub nekaterim svojim uporabnim funkcijam v svojem jedru hladen in krut (v Billig 2005, 125). Billig in Critchley (Billig 2005; Critchley 2002) humor razdelita na dve vrsti: prvi je dober, pravi oziroma kljubovalen, drugi pa slab, negativen, disciplinaren. Medtem ko je dober humor kritičen, drugi služi za utrjevanje statusa quo. Situacije ne spreminja, ampak se le »igra z obstoječimi družbenimi hierarhijami na prikupen, vendar nenevaren način« (Critchley 2002, 11), takšen humor se ne posmehuje moči, ampak se pri njem tisti z močjo smeji tistim brez nje, o čemer govori že teorija nadrejenosti.

A vendar obstaja tudi pozitiven humor, ki ima možnost subverzivnosti. Tako Critchley (2002, 10–11) njegovo vlogo povezuje z osvoboditvijo in elevacijo ter pravi, da pravi humor spreminja situacijo in je družbenokritičen. Subverzivni humor kritično izpostavlja represivna dejanja, družbene strukture, sisteme in stališča (Bing 1999). Freud pravi, da je humor na strani nemočnih, draži svet, izziva avtoriteto in se izogne restrikciji (v Billig 2005, 168). Norčuje se torej iz pravil

in tistih, ki jih postavljajo, pa vendar se uspe izmakniti družbeni prohibiciji (Billig 2005). Humor je igral pomembno vlogo v družbenih gibanjih, ki so kritizirala obstoječ družbeni red, saj so podrejeni s smejanjem vladajočim pravzaprav razkrili njihovo naključnost ter pokazali, da je tisto, kar se je vedno zdelo kot fiksno in opresivno, pravzaprav le navidezno. Pravi humor torej »spreminja situacijo, nam pove, kakšni smo in kakšen je prostor, v katerem živimo« ter mogoče tudi indicira, kako lahko situacijo spremenimo (Critchley 2002, 11). Bakhtin pravi, da je namen šal zagotoviti izboljšavo smeha in kritike, s čimer bi ljudi prisilili v doživljanje drugačne in kontradiktorne realnosti, ki se skriva za obstoječimi kategorijami (v Johnson - Woods 2007, 216). Pravi humor ni usmerjen oziroma »ne prizadene točno določene žrtve ter vedno vsebuje samoposmehovanje, objekt smeha je vedno subjekt, ki se smeji« (Critchley 2002, 14). Pravi humor torej daje tekstu družbeno- in samokritičnost, tarča njegovega humorja pa sta pravzaprav ideologija in absurdnost določenih družbenih praks.

3.1 DRUŽBENOKRITIČNE STRATEGIJE V ANIMIRANIH KOMEDIJAH

Televizijski humor je permanenten, a se hkrati nenehno spreminja. Serije, ki so se nekoč vzbujale smeh, se nam danes zdijo banalne. To je še posebej očitno pri generacijah *Baby Boom*, *X* in *Y*, za katere Toni Johnson - Woods (2007) pravi, da pričakujejo več od komedije, neposredne situacijske komedije pa velikokrat ne zadovoljijo več njihovih kulturnih potreb. Komedija torej »ne bi smela biti le smešna, ampak bi morala biti prepletena s kulturnimi ugankami«. *Boomer humor*, kot se izrazi, uporabljen v nekaterih novejših komedijah, vsebuje cinizem, intertekstualno igro, parodijo in satiro, njegova norčavost pa se kaže v križanju žanrskih omejitev, referencah s področja popularne kulture ter norčevanju iz lastnih pomanjkljivosti (ibid., 96).

Podobno razmišlja Popovičeva, ko v svoji doktorski dizertaciji vpelje pojem robne komedije za označevanje televizijskih komedij, ki

uporabljajo surov črni humor, nimajo običajnih vrednot, strmoglavljajo avtoriteto, uporabljajo »slab okus«, so proti moralnemu varovanju, ki opredeljuje »zdravje« družbe in so »politično nekorektne«. Prav tako so satirične kar pomeni, da izražajo družbeni komentar. Vendar imajo jasno izraženo dvoumnost, saj

angažirajo ironijo in parodijo kot komunikativni strategiji. Ker provocirajo, so na meji sprejemljivega in nesprejemljivega, s čimer se začenja razprava o njihovi primernosti (Popović 2011, 8–9).

Robne komedije so torej kritično angažirane, za izražanje resnega mnenja pa uporabljajo medijske oblike, ki se zdijo trivialne, banalne, eskapistične ali smešne. Kritične so do elite, hkrati pa tudi do celotne družbe ter njenih norm in vrednot, ki se velikokrat zdijo dogmatične in samoumevne. A vendar se politično v ožjem smislu ne opredelijo, raje se posvetijo temam, kot so »religija, rasa, vojna, politične institucije, telesne funkcije/disfunkcije, spolnost, deviantno obnašanje...« (ibid., 19–20). Kljub kritikam, da provokativen humor, ki ga robne komedije uporabljajo, vzbuja sovraštvo, nasilje in antisocialno vedenje, obstajajo zagovorniki, ki pravijo, da se s tem pravzaprav odpirajo debate, o katerih se drugače ne bi govorilo, pa bi se moralo (ibid., 20).

Robna oziroma postmoderna komedija ni žanrsko omejena, njen namen je subvertiranje žanrov s pomočjo parodije. Stott (2005, 2) pravi, da so žanrske definicije v postmodernizmu postale prepustne, namen parodije, burleske in satire pa je kritika razsvetljenske filozofije. Parodija je vrsta intertekstualnosti oziroma natančneje, hipertekstualnosti, za katerega Genette pravi, da predstavlja tekst ali žanr, na katerem temelji, vendar ga hkrati tudi transformira, modificira, elaborira ali razširi. Hipertekstualnost je lahko parodija, *spoof*, nadaljevanje ali prevod (v Johnson - Woods 2007, 97). Humor na tem mestu ni tako pomemben za doživljanje parodične ironije, pomembnejša je stopnja gledalčeve vpletenosti v intertekstualno izmenjevanje sokrivde in distance. Z ohranjanjem in zasmehovanjem ostalih estetskih oblik lahko parodija po eni strani deluje konzervativno, hkrati pa je z ustvarjanjem novih sintez sposobna transformacijske moči (Hutcheon v Gournelos 2009, 149). Čeprav ni nujno kritična, ima številčna in odkrita parodija moč z odkrivanjem in izzivanjem konvencij paradoksalno v ospredje postaviti družbene spornosti, s tem pa subvertirati normativne diskurzivne prakse, in je zato ključnega pomena v postmodernizmu (Hutcheon v Palmer 2005, 85; Dhaenens in Van Bauwel 2012, 126).

Animacija je v prednosti pred ostalimi žanri, saj njena možnost pretiravanja in literalizacije ter transgresije kulturne in družbene avtentičnosti parodiji daje več možnosti za formuliranje kritike, interakcija strategij postmoderne komedije in animirane estetike pa lahko rezultira v »parodijah, odpornih na dominantne institucije, prakse, norme in vrednote«. Parodija ne poda konkretnih političnih strategij za dekonstrukcijo hegemoničnih diskurzov, ampak jih premaguje z

intertekstualnimi provokacijami in subverzijami (Gray v Dhaenens in Van Bauwel 2012, 126–127). Vendar pa mora računati na gledalčevo predhodno poznavanje parodiranega teksta oziroma, če si izposodimo termin Hutcheonove, kodiranega diskurza (v Gournelos 2009, 149), če hoče popolnoma izkoristiti svoj kritični potencial.

Še en namen postmoderne komedije, poleg zabave seveda, je satiričnost, skozi katero se izraža družbeni komentar. Medtem ko parodija pogosto vsebuje humor, je satira lahko tragična. Razkriva in posmehuje se prevladujočim družbenim normam, institucijam in moralam (Neale 2000, 71) ter je med komičnimi oblikami najbolj neposredno politična (Stott 2005, 109). Njen fokus je neumnost človeške narave, ima pa tudi družbeno zavest. Z ironično distanco nam pove, kaj je narobe s svetom, v nasprotju s parodijo pa ponudi tudi idejo, kako to spremeniti. Njen zaščitni znak je prepričljiva retorika – najbolje se izraža s pretiravanjem in ironijo (kjer se pomen izgovorjenega ne ujema z mišljenim), slednja se uporablja za poudarjanje neznanskosti tarče napada (Low in Smith 2007, 28; Johnson - Woods 2007, 97). Sociolog Berger je mnenja, da mora dobra satira ustrezati štirim kriterijem – vsebovati mora »fantazijo (pogosto groteskno), trdno moralno stališče, tarčo in izobraževalni namen« (Johnson - Woods 2007, xii).

Kljub dejstvu, da satira in parodija izzivata ustaljen pogled na svet, je Stott glede njenega vpliva skeptičen, saj pravi, da sta tako parodija kot satira sicer dobri pri rušenju dogem, ne pa tudi pri konstruktivnem nujenju alternativ (2005, 126).

4 SOUTH PARK

»With animation you can get away with more.

Because of South Park, we can go farther than ever before.«

Mike Darnell (v Sandler 2005, 90)⁴

South Park je svojo kariero začel v ključnem trenutku v zgodovini popularne kulture – v času vnovične vrnitve animacijske zlate dobe, pričetka internetnega fenomena in v trenutku, ko je

⁴ »Z animacijo si lahko privoščimo več. Zaradi South Parka lahko gremo dlje kot kdajkoli prej.«

Comedy Central potreboval nosilni program. Ob tem je serija animacijo estetsko popeljala korak nazaj, intelektualno pa pet korakov naprej (Johnson - Woods 2007, xi).

Začetki serije segajo v leto 1992, ko sta študenta Trey Parker in Matt Stone iz Kolorada s papirjem in lepilom ustvarila nizkokvalitetni kratek animirani film *Jesus Vs. Frosty*. Film, ki prikazuje bitko med Jezusom in Snežakom Frostyjem, je leta 1995 očaral vodilnega pri FOX-u, ki je ustvarjalca zadolžil za izboljšavo prejšnje različice, saj jo je želel uporabiti kot animirano božično voščilnico. Animirani film *The Spirit of Christmas*, čigar glavni karakterji so štirje fantje⁵, je na internetu hitro postal viralen⁶, posledično pa so se zanj začeli zanimati medijski studii. Parker in Stone sta se odločila za ponudbo studia Comedy Central, saj jima je politika mladega studia omogočala popolno kreativno svobodo in spodbuden odnos do opozicijske kulture. Studio je začel z močnim oglaševanjem, serija pa je, kljub začetnim težavam, debitirala avgusta 1997 in dosegla rekordno gledanost (Gournelos 2008, 12; Gournelos 2009, 145).

South Park je ena izmed najbolj gledanih in najdlje trajajočih animiranih serij. Trenutno namreč spremljamo že šestnajsto sezono, epizode pa si redno ogleda med dvema in petimi milijoni gledalcev. Vendar pa ustvarjalca spodbujata gledalce tudi k (i)legalnemu ogledu serije na spletu, kar pomeni, da so številke gledanosti pravzaprav še višje. South Park je »navdušujoč primer sprememb v medijski produkciji in politiki, kjer tradicionalne strategije glede oddajanja, oglaševanja, marketinga in prihodkov odpovejo ali pa niso zadostne«. Zanimivo je, da se oglaševalci odločijo za sodelovanje kljub široki spletni distribuciji brez oglasov (Gournelos 2008, 15).

Serija prikazuje dogodivščine v malem mestu South Park v Koloradu skozi oči štirih osnovnošolskih otrok. Njihov zorni kot je drugačen, saj so »osvobojeni prevladujočega pogleda na svet, konvencij in uveljavljenih resnic... vsega enoličnega in univerzalno sprejetega« (Bakhtin v Johnson - Woods 2007, 163). Otroci se morajo v seriji ubadati z žaljivimi učitelji, neučinkovitimi svetovalci ter krutimi, pretirano kritičnimi in neumnimi starši. Prav tako so velikokrat soočeni z zapletenimi vprašanji kot na primer evtanazija, homoseksualnost in vojna, s katerimi se v televizijski deželi navadno ukvarjajo odrasli, otroški pogled nanje pa razkrije njihovo dvoličnost (Johnson - Woods 2007, 164). Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman in

⁵ Normalni fant Stan, žid Kyle, debel in sebičen Cartman ter plašen in reven Kenny (Gournelos 2009).

⁶ South Park predstavlja enega izmed prvih internetnih virusov (Gournelos 2009).

Kenny McCormick se v seriji zapletejo v precej bizarne okoliščine, pri reševanju težav pa se jim bolj ali manj uspešno pridružijo tudi ostali člani te izolirane ruralne skupnosti. Prav prek teh stranskih karakterjev pa se najbolje vzpostavlja satira. Šola oziroma avtoriteta na splošno sta predstavljeni precej negativno, pri čemer velja izpostaviti nevrotičnega in spolno konfuznega profesorja Gospoda Garrisona⁷ (Donnelly 2008, 157–158).

Serijski satirizira mnogo vidikov ameriške kulture in aktualnih dogodkov⁸, ter s pomočjo parodije in črne komedije izziva globoko zasidrana prepričanja in tabuje. Z ostrim in kontroverznim humorjem se loteva popularne kulture (Hughey in Muradi 2009, 229), hkrati pa nasprotuje cenzuri ter brezpogojni veri v avtoriteto in tradicionalno obliko (Gournelos 2009, 145). Ne ozira se na institucionalne strukture, kot so družina, politika, religija in šolstvo, saj v South Parku vladajo otroci. Norčuje se iz ekscesov sodobnega življenja, kot so »člaščenje znanih osebnosti, nadpovprečno entuziastična podpora politični korektnosti in fanatičen liberalizem« in prisili gledalce k razmišljanju. Hkrati pa njeni številni pomenski sloji občinstvu omogočajo uživanje v humorju na več ravneh (Johnson - Woods 2007). Prepletena je s številnimi popularno-kulturnimi in medijskimi referencami, kar bom podrobneje analizirala v nadaljevanju.

South Park upodablja različnost skozi stereotipiziranje. Serija s prikazovanjem znanih podob deluje tako znotraj, kot tudi proti stereotipom, težavne teme pa so performans satire. Skozi religijske teme ustvarjalca odkrivata, kaj današnja družba ponuja človekovi spiritualnosti, pri tem pa se ne norčujeta iz božanstev, ampak iz institucionalne dvoičnosti. Promovirata zdrav skepticizem, hkrati pa dajeta vsaki religiji enako priložnost. Veliko pomena serija namenja tudi spolnosti in brez cenzure prikazuje različne seksualne prakse (Johnson - Woods 2007). Izogiba se tradicionalni dihotomiji med levico/desnico oziroma republikanci/demokrati, političnega se raje loti v okviru družbenega diskurza⁹. Gournelos South Park razume kot paradigmo nove oblike kulturnih politik v medijih, »kjer prihodnost kulturnih politik leži v konfliktnih strategijah, ki zagotavljajo aktivna pogajanja o ideologiji, ki predstavlja in uči kritične modele, skozi katere poteka interakcija med individui, skupinami in institucijami« (2008, 12).

⁷ Gospod Garrison začasno spremeni spol in postane Gospa Garrison.

⁸ Ker ustvarjalci epizodo končajo v enem tednu (v primerjavi s Simpsonovi, za katero ustvarjalci potrebujejo šest mesecev), je South Park v prednosti pred ostalimi serijami, saj se lahko osredotoča na aktualne, sveže dogodke (Gournelos 2009).

⁹ Politične ideologije predstavljajo liki v seriji – konzervativno politiko predstavljata Jimbo in Garrison, liberalno fantje, spolne, rasne in družbene politike pa predstavniki manjšin (Johnson-Woods 2007, 213).

Njena kontroverznost izvira iz vsebine, ki naj bi privilegirala »nasilje, bogokletstvo in skatološki humor, prav tako pa tudi rasno in etnično klevetanje«. Takšno osredotočanje le na njen *no-brow* humor pa preusmerja pozornost stran od njenega statusa kulturnega artefakta in velikega vpliva na medijsko politiko in produkcijo (Ott 2005, 220–221). Pri tem serija nikoli ni bila močno izpostavljena cenzuri, čeprav operira znotraj televizijskega omrežja, ki velja za precej nadzorovano okolje. Zanimivo je, da je South Park kljub vsej kontroverznosti, ki jo serija uporablja pri svojem subverzivnem pohodu, le redko predmet moralnih panik (Johnson - Woods 2007; Gourmelos 2008).

Poseben South Parkov stil, ki ga določajo družbeni komentar, odrasle teme in jezik in je hkrati bogat s popularnimi kulturnimi referencami, je z nespoštljivim humorjem, ki neposredno izziva hinavščino, in pomikanjem meja cenzure ustvaril nov trend v animaciji (Johnson - Woods 2007, 256–257).

5 ŠTUDIJA PRIMERA

Dosti je že bilo govora o subverzivnosti in kritičnosti animirane serije South Park. Da bi lahko izpostavila elemente družbenokritičnega diskurza, se moram lotiti natančne analize serije, kjer si bom pomagala z metodo kritične diskurzivne analize¹⁰. Ker pa zaradi prostorske omejitve analiza celotne serije ni mogoča, se bom osredotočila le na eno epizodo. Pri tem se je potrebno zavedati, da takšna analiza ne omogoča popolne objektivnosti, šele natančen pregled celotnega dela lahko da natančnejši vpogled. Serija se je skozi čas dosti spreminjala, Toni Johnson - Woods (2007) pravi, da je odrasla in postala bolj družbenokritična šele po šesti sezoni, zato sem se odločila, da za analizo uporabim epizodo iz zadnje sezone, hkrati pa to moji analizi daje višjo stopnjo aktualnosti.

¹⁰ KDA ne analizira le besedila, potrebna je njegova umestitev v širši družbeni kontekst s poudarkom na odnosih moči. Ta kvalitativna metoda analizira odnos med tremi dimenzijami dogodka – besedilom (to je lahko pisano ali govorjeno, z ali brez vizualnih dodatkov), diskurzivno prakso (proces tekstualne produkcije in tekstualne potrošnje) in družbeno-kulturno prakso (širši družbeni kontekst preučevanega problema). Zanimajo jo učinki in posledice reprezentacije, z raziskovanjem pa želi premostiti družbene neenakosti (Fairclough 1995).

5.1 VSEBINA

Epizoda Butterballs (S16E05) je novejšega datuma, na splet in male zaslone je prišla 11.4.2012. Naslavlja temo ustrahovanja (»bullying«), ki naj bi predstavljalo velik problem v ameriških srednjih šolah, seveda pa je tematika – za razliko od mnogih drugih epizod – precej aktualna tudi za tuje gledalce, saj je problem prisoten povsod po svetu, gledalci širom sveta pa se na ta način lahko poistovetijo z epizodno tematiko.

Epizoda se začne s sceno v šolski jedilnici, kjer se fantom po Cartmanovem monologu pridruži Butters z modrim očesom in brez malice. Gledalec kmalu ugotovi, da je Butters žrtev ustrahovanja, pri tem pa mu fantje svetujejo, naj se pogovori s šolskim predstavnikom ali pa se maščuje, kar pa Butters zavrne. Ko mu nato predlagajo, da naj potrpi, saj bo ta faza minila, se Stan razjezi, saj naj bi ravno ignoriranje tega problema povzročilo njegov porast. Kyle mu zato svetuje, naj se obrne na družino oziroma babico, ki je ravno na obisku.

Naslednja scena nam pokaže Buttersov dom, ko pogovor med svojimi starši in babico prekine poškodovan Butters, ki se želi pogovoriti z babico. Ko ostaneta sama v sobi, ugotovimo, da je tisti, ki ga ustrahuje, pravzaprav babica.

Epizoda se nadaljuje v pisarni šolskega svetovalca Gospoda Mackeya, ki ima v gosteh Buckyja Baileyja, svetovalca iz organizacije Bully Buckers™, ki se zavzema za odpravo ustrahovanja v šolah, saj naj bi to postalo epidemično – izraz, ki ga pozneje uporabi tudi Dr. Oz. Ker Mackey na začetku ne pokaže pretiranega navdušenja nad njegovim predlogom, ga Bucky z ustrahovanjem prisili v sodelovanje.

Serijski nam nato prikaže prvo izmed variacij straniščne scene ustrahovanja. V moško stranišče se namreč pred babico skriva Butters, nevedoč, da ga ta čaka prav tam. Zagrozi mu, saj misli, da je Bucky Bailey šolo obiskal zaradi Buttersove izpovedi. Njeno dejanje je prekinjeno šele s trkom na zaklenjena vrata.

Naslednja scena se dogaja v šolski telovadnici, kjer ima Bucky Bailey pred učenci govor o ustrahovanju in želi najti kandidata, ki bi o tem posnel video. Ker se nihče ne javi, jih začne Bucky zasmehovati, dokler se ne oglasi Stan, ki pove, da bo sam posnel video, saj je treba ustrahovanje odpraviti.

Sledeči dve minuti prikazujeta Stanov glasbeni video, v katerem sodelujejo vsi učenci, ki pa ga prekine glavni nastopajoči Butters, saj si ne želi izpostavljenosti – prikazan je namreč nag v kletki. Ko ga Stan prepričuje, naj vseeno sodeluje, saj bo drugače ustrahovan celo življenje, je Kylo dovolj in zapusti prizorišče. Stanu razloži, da bistvo tega videa ni več ozaveščanje, ampak režiserjevo samopoveščanje. Opozori ga tudi, naj pazi, da ne bo na koncu z živčnim zlomom pristal v San Diegu, česar pa Stan ne razume.

Drugo dejanje se začne s prizorom večerje v Buttersovem domu, kjer fanta skrivoma ustrahuje njegova babica. Večerjo zmotijo Stan, Cartman in Kenny z novico, da želi hollywoodski studio kupiti njihov video.

Stan v šoli postane slaven, njegovo veselje pa prekine Bucky, ki ga pričaka na moškem stranišču. Začne ga ustrahovati, saj je Stan brez njegovega dovoljenja naredil in prodal video filmskemu studiu in s tem onemogočil zaslužek organizaciji Bully Buckers™.

Naslednja scena znova prikaže Buttersov dom, tokrat njegovo sobo, kjer sklene, da se upre babici, pri tem pa uporabi svoj alter ego – profesorja Kaosa. Na njegovo presenečenje ga v sobi pričaka babica, ki je ravno tako oblečena v uniformo zlobneža in ga ustrahuje, saj se ji Butters noče upreti.

Serijsko se nadaljuje v šoli, kjer je znova na vrsti ena izmed straniščnih scen – tokrat med Buckyjem in predsednikom filmskega studia Mickom Jabsem. Slednji zagrozi Buckyju, naj se odreče vsem pravicam glede Stanovega videa, saj bo izdelek, ki so ga naredili otroci, uspešnejši na trgu.

Še ena izmed variacij straniščne scene se dogaja med Kylom in Stanom, kjer slednji Kylo zagrozi, da naj preneha žaliti njegov film. Kyle se ne strinja z izpostavitvijo Buttersa kot žrtve ustrahovanja, saj naj bi mu to škodovalo. Ko Stan vztraja, da je video pomemben in da ga morajo videti vsi, ga Kyle vpraša, zakaj ga potem ne objavi kar na spletu. Stan na to vprašanje ne zna odgovoriti, Kyle pa ga znova opozori na San Diego.

Tretje dejanje se začne z gostovanjem Stana in Buttersa v oddaji Dr. Oz, katere voditelj ustrahovanje primerja z AIDS-om. Oddaja se konča nepričakovano, ko Butters zaradi Dr. Oza izgubi živce in ga fizično napade. Stan se mora zato zagovarjati pred Mickom Jabsem, saj naj bi

navajanje napačnih dejstev¹¹ filmu povzročilo slabo publiciteto. Ko se Mick odpravi na stranišče, ga tam pričaka Jezus, ki mu zagrozi s peklom.

V naslednji sceni Butters obišče babico, kateri razloži, da se je končno nekomu uprl, vendar pa mu je to prineslo le praznino, ki jo najbrž čuti tudi sama. Pove ji tudi, da je dobil veliko nasvetov, kako se rešiti ustrahovanja, vendar pa to ne bi pomagalo, saj je ljudi, ki ustrahujejo druge, povsod veliko, to obdobje pa ne bo trajalo večno in tudi ona bo kmalu umrla.

Serijska nato prikaže sceno v šoli, kjer nihče več ne mara Stana, saj njegov film zaradi »novih razkritij« o Buttersu ni več pomemben. Ko mu še Gospod Mackey pove, da jih Dr. Oz toži zaradi nasilja, se Stan odloči obiskati San Diego, kjer doživi živčni zlom, s tem pa se epizoda tudi konča.

5.2 TEKSTUALNE STRATEGIJE

Pri analiziranju se opiram na članek, ki sta ga objavila Dhaenens in Van Bauwel (2012), ko sta se ukvarjala s spolnostjo v animirani situacijski komediji. Zanju subverzivnost poteka skozi štiri tekstualne strategije: intertekstualnost, pretiravanje, literalizacijo in hiperstereotipnost.

5.2.1 INTERTEKSTUALNOST

Kot pravi Johnson - Woodsova (2007, 104), ni noben tekst unikat, saj je vsak nov pod vplivom že obstoječih. Torej je intertekstualnost del vseh obstoječih tekstov. South Park jo izkorišča za parodiranje družbenega stanja, pri čemer se osredotoča predvsem na reference iz pretekle in sodobne popularne kulture.

Serijska glede normalizacije stanja navadno ostaja v mejah formata situacijske komedije¹², saj se ob koncu epizode po navadi vrne v začetno stanje, vendar pa včasih ta pravila prekrši in

¹¹ Butters naj bi namesto žrtve v oddaji pridobil sloves nevarnega psihopata.

¹² Epizode v situacijski komediji so navadno ločene enote; konflikt, do katerega pride znotraj posamezne epizode, je razrešen do njenega konca, vsaka naslednja pa začnejo zgodbo znova. Prav ta nepovezanost pa ji ne daje možnosti samorefleksivnosti (Gorunelos 2009).

spremembe ohrani, to pa ji daje možnost samorefleksivnosti oziroma uporabe referenc, ki se nanašajo na lastno preteklost (Gorunelos 2009).

Poleg tistih iz lastne serije (samorefleksivnost) uporablja in prilagaja tudi reference iz filmov in televizijskih oddaj ter igralcev le-teh, glasbene stile, generične markerje, popularno kulturo in animacijske tehnike (Johnson - Woods 2007, 105). Ker je South Park animiran program, je posnemanje teh elementov seveda precej lažje.

V analizirani epizodi Butterballs je intertekstualnost vseprisotna. Tako že na začetku Cartman omeni današnje videospote, ki naj bi vsi prikazovali le ženske, ki govorijo o spolnosti, kar pa tudi sam neumestno vpelje v Stanov film, ko se obleče v žensko in poje o vagini. S tem serija parodira popularno glasbo in prikaže zreducirano kulturno vrednost popularnih glasbenih videospotov.

Naslednja referenca je celotni Stanov film, ki je pravzaprav parodija na plesni videospot, s katerim je na ameriškem natečaju proti ustrahovanju zmagala srednja šola Cypress Ranch (v analogiji s South Park Digital Studios 2012). Iz tega videa South Park vzame začetni govor¹³, ki ga uporabi trikrat: na začetku Stanovega filma, v pogovoru med Stanom in Kylom in pa pri Dr. Ozu. Medtem ko je koreografija zelo podobna izvorniku (razen že omenjenega Cartmanovega dela), je besedilo pesmi spremenjeno. Pesem izvornika se posveča osebi, ki ustrahuje, tema South Parkove pesmi pa je ustrahovanje kot utelešena pojava. Otroci iz South Parka tako pojejo o nasilnih dejanjih, ki bi jih izvedli nad samim ustrahovanjem, kar pa deluje ironično, saj so potem tudi sami nasilneži. Nesmiselnost takšnega filma v boju proti ustrahovanju izpostavi Kyle, ko Stana vpraša, če verjame, da bo glasbeni video res preprečil nadaljnje ustrahovanje.

Serija se spotakne tudi ob film Bully (v analogiji s South Park Digital Studios 2012), ki je v ameriške kinematografe prišel le nekaj dni pred nastankom epizode in prikazuje žrtve ustrahovanja. Tudi tokrat se kritičnost uprizarja skozi Kyla, ki dvomi, da bo vsesplošen prikaz žrtve na zaslonih le-tej pomagal, saj je žrtev z izpostavljenostjo še ranljivejša. Drugi vidik kritičnosti pa je oddajanje filma. Tako kot film Bully, bi bil tudi Stanov film na ogled le v kinematografih (v nasprotju s širšo, vendar neprofitno izpostavljenostjo na spletu), torej bi se

¹³ »Ustrahovanje – ali se zavedate, da je v Ameriki več kot 200.000 učencev vsak dan zaradi ustrahovanja strah priti v šolo?«

njegov glavni namen spremenil v režiserjev in studijski profit. Serija torej pod vprašaj postavi pravi cilj filma. Prav tako pa se tudi prikrievanje dejstev, ki ga Stanu očita javnost, sklada s filmom *Bully*, saj tudi slednji naj ne bi omenil pravega mentalnega stanja žrtve (v analogiji z Bazelon 2012). *South Park* je tako kritičen do hollywoodske politike, ki je zaradi večjega učinka pripravljena prilagoditi resnico.

Še ena referenca je na film *Kony 2012*, ki je na spletu širom sveta dosegel veliko publiciteto. Tudi ta film je – tako kot domnevno Stanov – prikazoval napačna dejstva ter bil popolnoma usmerjen v zaslužkarstvo (v analogiji s Ferrier 2012). Epizoda primerja tudi oba filmska ustvarjalca, Stana in Jasona Russela (slednji je ustvarjalec filma *Kony 2012*), in tako parodira Russelov živčni zlom v San Diegu zaradi prevelikega medijskega pritiska. Serija tako prikaže, kako hitro lahko javnost spremeni svoje mnenje in kako velik vpliv pravzaprav ima.

Butters in Stan sta v analizirani epizodi gosta oddaje Dr. Oz, pri tem pa serija parodira istoimensko oddajo. Dr. Oz Buttersa vsiljivo prepričuje k izpovedi o svoji izkušnji z ustrahovanjem, ob tem pa ga vpraša, če mu je vseeno za porast ustrahovanja, nato pa zabiča, da mu ne sme biti. To deluje ironično, glede na to, da je Butters žrtev, na ta način pa se serija norčuje iz moralnih glasnikov, ki so prisotni ob vseh perečih problemih in tako za trenutek postavljeni v središče univerzuma, hkrati pa tudi zaničujejo vse ljudi, ki niso istega mnenja. S tem ko Dr. Oz ustrahovanje primerja kar z AIDS-om ter prepričuje Buttersa, ustvarjalca prikazeta nesmiselnost in napačno retoriko šova ter njegov močan vpliv.

Intertekstualnost je v seriji očitna tudi z uporabo glasbe za dramatičen učinek, ki so jo televizijske serije posvojile od hollywoodskega filma in pa pri Buckyjevi frizuri, ki spominja na televizijskega voditelja *Captaina Kangarooja*.

5.2.2 PRETIRAVANJE

South Park ne pripada tradicionalnemu žanrskemu formatu, kar seriji omogoča odklonskost od žanrskih omejitev. Televizijske oddaje se morajo namreč držati pravil, če želijo delovati resnično in kredibilno, v nasprotju z njimi pa ima animacija moč kršitve teh pravil, pri čemer uporablja pretiravanje. Fikcija ima v animaciji prednost pred realnostjo, zato logika časa in prostora ter

telesnosti in materialnosti na tem mestu odpove (Dhaenens in Van Bauwel 2012, 132). South Park uporablja pretiravanje, da se na eni strani norčuje iz našega pogleda na ustrahovanje, po drugi strani pa opozarja na njegovo razširjenost, ki ni omejena le na šolsko okolje.

Glavni predmet pretiravanja v epizodi je celotna pojava Buttersove babice. Nepričakovano je prav ona tista, ki ustrahuje svojega vnuka, ga pretepa in jemlje njegov denar. Groteskno je, kako se babica obleče v zlobneža, da mentalno porazi Buttersa v preobleki Profesorja Kaosa ter kako ga kaznuje s prijemom »gummy bears«. South Park pri tem izkorišča animacijsko zmožnost pretiravanja, saj bi to v realistični seriji delovalo preveč tragično, medtem ko v animaciji deluje tragikomično. Serija želi s tem pokazati, da krivca velikokrat iščemo na napačnem mestu oziroma ne vidimo resnice, četudi je pred našimi očmi. Ker Butters ne želi razkriti resnice, namreč vsi predvidevajo, da je žrtev sovrstniškega nasilja, pozabijo pa na možnost družinskega nasilja. Tako serija znova opozori na dogajanje za domačimi stenami, ki je javnosti velikokrat prikrito. Butters je namreč družinskemu nasilju podvržen tudi v drugih epizodah, ko je žrtev starševskega nasilja, tokrat pa se nanj nepričakovano spravi babica, česar nihče ne opazi, starši pa sinovo situacijo preprosto ignorirajo, kar predstavlja še večji problem, saj otrok tako nima družinske podpore.

Pretiravanje se v seriji kaže tudi skozi že omenjeni govor, ki sta si ga ustvarjalca izposodila iz glasbenega videa šole Cypress Ranch. Ton in spremljajoče kretnje, ki delujejo nenaravno, ga namreč napravijo banalnega, liki pa ga zlorablajo za dosego svojega cilja. Stan se z njim brani pred Kylovim obtoževanjem, Dr. Oz pa želi z njim iz Buttersa izsiliti njegovo zgodbo. S tem serija prikazuje, kako lahko ljudje nekaj, kar je imelo v začetku dober namen, popolnoma pokvarimo. Za doseganje cilja namreč velikokrat ne izbiramo sredstev.

5.2.3 LITERALIZACIJA

Še eden izmed elementov, ki jih izrablja animacija, je literalizacija. Serija s to strategijo upodobi figurativno dobesedno (Dhaenens in Van Bauwel 2012, 133).

Tako želi prikaz nagega Buttersa v stekleni kletki v Stanovem filmu opozoriti na ranljivost in izpostavljenost žrtve, do česar je serija kritična. South Park se namreč ne strinja s hollywoodskim

načinom izpostavljanja žrtev v filmih. To ima sicer res bolj dramatičen učinek in posledično večjo gledanost, vendar pa lahko negativno deluje na žrtev, kar je prikazano v sceni z Dr. Ozem, kjer Butters izgubi potrpljenje in napade voditelja. Tu velja ponovno omeniti napačen in izkoriščevalen način doseganja ciljev, saj lahko izpostavljanje že tako močno prizadete osebe dramatično vpliva na njeno življenje. Ko Butters doživi živčni zlom, ga ostali napačno interpretirajo in mu dajo naziv nevarnega psihopata. Serija pri tem kritizira ozkoglednost ljudi, ki obsojajo, brez da bi preučili situacijo.

Zanimiv je tudi prikaz Jezusa kot ustrahovalca. Skoraj vsak izmed likov je žrtev ustrahovanja, vendar pa za razliko od ostalih na Micka Jabsa ne vpliva človek, ampak religija, ki jo South Park upodobi skozi Jezusa. Zaradi uporabe ikonskih elementov, kot so svetniški sij, bela halja, opanki, dolgi rjavi lasje, ter zaradi izbora besedišča lahko gledalec hitro prepozna eno izmed religijskih figur. Oddaja je ob tem kritična do močnega vpliva (katoliške) cerkve, ki moralno zavest vernikov usmerja z grožnjo s peklom, hkrati pa prikazuje, da ima vsak človek nad seboj nekoga, ki ga lahko ustrahuje, ne glede na moč in denar, ki ju poseduje.

5.2.4 HIPERSTEREOTIPNOST

Kot že omenjeno, je South Parkova različnost reprezentirana s pomočjo stereotipov in tako deluje znotraj njih, a tudi proti njim. Gray pravi, da je to pravzaprav hiperstereotipnost, saj se ne posmehuje manjšinam, ampak samemu procesu stereotipiziranja (v Dhaenens in Van Bauwel 2012, 133).

Serija se norčuje iz stereotipne predstave, da je tisti, ki ustrahuje, po navadi starejša in močnejša oseba, ko za Buttersovega ustrahovalca vzame njegovo babico. South Park predstavi obe plati osebe – nasilno osebo, ki svojo moč uporablja za ustrahovanje malega fantka, in dominantno predstavo o prisrčni babici, kakršno imajo preostali liki. Kot močnejši in starejši nasprotnik tako stereotipno sicer ustreza kriterijem, vendar pa pred ostalimi še vedno deluje kot prijetna babica – mit, ki ga še posebej poudari majica z napisom »Grandmas rule«, ki jo babica obleče. Pri tem nihče ne pomisli, da je nasilnejš pravzaprav babica. Serija tako kritizira stereotipno označevanje ljudi na podlagi njihovega videza in želi subvertirati ustaljene stereotipne vzorce.

Stereotipne so tudi scene v moškem stranišču, saj naj bi se ustrahovanje v šolah največkrat dogajalo prav tam. S pretiravanjem ter nenehnim ponavljanjem te scene serija opozori na pomanjkanje nadzora v šolskem okolju, saj se kljub odločitvi šolskega svetovalca, da se bo šola borila proti ustrahovanju, to še vedno (in naraščajoče) pojavlja prav na šolskih tleh. South Park pri tem opozarja na neustrezen boj proti nasilju v šolah, saj ta učencem ne nudi potrebne varnosti. Serija pa je kritična tudi do pasivnosti, ki jo izkazujejo odrasli. Niti šola niti starši se namreč ne zavzamejo za pomoč učencem pri iskanju rešitve, pomagata jim le Bucky in Mick Jabs, vendar oba le zaradi lastne koristi.

Antistereotipen pa je pri tem prikaz Buckyja, saj kot predstavnik organizacije, ki se bori proti ustrahovanju, ne bi smel ustrahovati drugih. Podobno so prikazana tudi dekleta v šoli, ki v prvi sceni čestitajo Stanu, ko se želi upreti ustrahovanju, hkrati pa so same žaljive do Cartmana. S tem serija opozori na problem dvoiličnosti.

5.3 RAZLIČNO BRANJE TEKSTA

Čeprav še vedno obstaja mnenje, da popularne televizijske serije reproducirajo in ohranjajo dominantni diskurz, se Hall s tem ne strinja popolnoma. Popularna kultura je namreč polje, kjer produkcija, tekst in recepcija delujejo vzajemno in kjer konstantno potekajo pogajanja o pomenu. Popularna kultura je torej boj za in proti hegemoničnim diskurzom; lahko artikulira odpor, hkrati pa je zaradi potencialne polisemičnosti teksta mogoče opozicijsko branje (Hall 2005). Torej, četudi serija želi dekonstruirati hegemonični diskurz, obstaja možnost, da gledalci intertekstualnosti in opozicijskih pomenov ne bodo prepoznali in bodo tekst napačno prebrali. Griffin namreč pravi, da parodične serije ustvarjajo ambivalentna besedila, ki so lahko interpretirana različno, odvisno od gledalca (v Dhaenens in Van Bauwel 2012, 136).

Serija želi s parodiranjem družbenega pogleda na ustrahovanje ta problem pravzaprav izpostaviti in ga približati širši množici. Humor ji pri tem pomaga, saj je komični performans občinstvu bližje. Norčevanje iz družbenih ukrepov, povezanih s tem problemom, pa lahko gledalci razumejo različno. Marsikatera žrtev ustrahovanja (pa tudi gledalci, ki ne razberejo satiričnosti v tekstu) bo ob ogledu epizode razočarana, saj se zdi, da serija problema ne jemlje resno oziroma se iz njega norčuje. Vendar je treba na tekst pogledati tudi iz druge plati. Serija želi sporočiti, da

smo pravzaprav vsi kdaj žrtve ustrahovanja in je problem resnejši, kot se zdi. S parodiranjem filmov na to temo pa sta ustvarjalca kritična do družbenega delovanja, saj izpostavljenost žrtve, plesni video in hollywoodsko zaslužkarstvo pač ne ponudijo prave rešitve. In čeprav tudi serija ne najde prave rešitve, žrtev ustrahovanja »potolaži« z dejstvom, da četudi se zdi večno, bo tudi to obdobje minilo.

Z analizo epizode sem ugotovila, da se serija pri razkrivanju hegemoničnih diskurzov močno naslanja na komične oblike, kot sta parodija in satira. Intertekstualnost je močno prisotna, ustvarjalca pa pri zaznavanju parodije računata na gledalčevo predznanje glede kodiranega diskurza, saj je le tako popolnoma dosežen njen namen izzivanja konvencij. Družbeni komentar se kaže skozi lik Kyla, ki z distanco spremlja dogajanje in izpostavlja nepravilnosti. Kljub temu on ni tisti, ki ponudi rešitev problema, do nje pride Butters sam, ko ugotovi, da je najbolje potrpeti¹⁴. Vendar tudi ta rešitev ni najugodnejša, saj se – kot je predstavljeno tudi v seriji – ustrahovanje ne konča s šolo, ampak se lahko pojavlja celo življenje. Tako je imel Stott prav, ko je dvomil o vplivu satire glede njenega konstruktivnega nudenja alternativ (2005, 126). Prav analiza te epizode nam namreč dokaže, da je South Park dober pri izpostavljanju problema, ne pa tudi pri nudenju idej, kako ga rešiti.

6 SKLEP

Če povzamem, animirana situacijska komedija torej parodira in izkorišča dva podžanra: situacijsko komedijo in animacijo. Iz prve jemlje humorne prvine, iz druge pa možnost prestopa meja realističnega. To rezultira v transgresiji norm in vrednot.

Diplomsko delo se je ukvarjalo z animirano komedijo v povezavi s premikanjem meje sprejemljivega. S pomikanjem mej namreč na dan pridejo teme in skrivnosti, ki so si prej skrivališče našle za oznako politične korektnosti. Tako sem si postavila vprašanje, kako pravzaprav serija South Park razkriva te tančice. Iskanja odgovora sem se lotila s podrobno analizo ene izmed epizod. Izbrala sem jo izmed repertoarja novejših epizod, saj so aktualne

¹⁴ Kar sicer fantje predlagajo že v prvi sceni.

tematike zanimivejše za bralca, prav tako pa se analizirana epizoda dotika teme ustrahovanja, torej problema, ki ni lasten le Združenim državam Amerike.

Ker menim, da lahko serijo uvrstimo tudi v postmoderno komedijo, sem si za analizo izbrala postmoderne tekstualne strategije, skozi katere sem epizodo razčlenila. Pri tem sem odkrila, da serija veliko pozornosti namenja intertekstualnosti, ki je prisotna v skoraj vsaki sceni. Spekter parodiranja je pri tem zelo širok – od celovečernih filmov, serij, dokumentarnih filmov in raznoraznih ustvarjalcev do natečajev, organizacij in glasbe. Vendar pa je potencial parodije glede izpostavljanja družbenih problemov najbolj izpolnjen ravno v točki, ko občinstvo prepozna kodirane tekste. Serija pri tem računa na kritičnost in radovednost občinstva, ki se zna poučiti o manjkajočih delcih sestavljanke. Za to so na voljo raznorazni forumi, kjer gledalci razpravljajo o preteklih in prihodnjih epizodah.

Satiričnost sem preverjala skozi strategije pretiravanja, literalizacije in hiperstereotipnosti, vse tri se upodabljajo skozi animirani dizajn. Satiričnost se kaže kot sprevračanje ustaljenega pogleda na tematiko ustrahovanja ter nam pokaže, da pravi sovražnik velikokrat ni očiten. Prav tako je moč opaziti, da ustrahovanje ni le del šolskega okolja, ampak je širši družbeni problem, kjer smo vedno ustrahovani s strani močnejšega nasprotnika. Tako rešitve, ki jih trenutno ponuja družba, pravzaprav ne pridejo v poštev, saj ta na problem gleda z napačnega zornega kota, prav to pa satira izpostavlja. Serija ugotovitve in možne rešitve problema velikokrat ponudi na koncu epizode, ko Kyle ali Stan pričneta svoj govor o tem, kaj sta se tisti dan naučila. V analizirani epizodi sicer tega dela ni, rešitev pa zato ponudi Butters v svojem monologu pred babico. V nasprotju s pričakovanjem pa tudi sama satira tukaj ne ponudi legitimne rešitve, saj je problem očitno širši od družbene predstave.

Tako pridemo do zaključka, da se serija pri svoji subverzivnosti bolj opira na parodične kot satirične strategije ter tako problem izpostavi, velikokrat pa ji spodleti pri svetovanju o rešitvi. Vsekakor pa je serija relevantna, saj javnosti predstavi teme, ki so velikokrat prikrite, ker pa je prisotna po celem svetu, je tako pravzaprav glasnik današnje dobe. Prav tako pa se South Park kot ambivalentna medijska oblika sooča z različnim razkodiranjem teksta, ki je odvisno od občinstva, zato bi veljalo preveriti tudi odnos med tekstom in občinstvom, to pa je že tema za naslednjo nalogo.

7 LITERATURA

Bazelon, Emily. 2012. The Problem With Bully. *Slate*, 29. marec. Dostopno prek: http://www.slate.com/articles/news_and_politics/bulle/2012/03/bully_documentary_lee_hirsch_s_film_dangerously_oversimplifies_the_connection_between_bullying_and_suicide.html (7. julij 2012).

Billig, Michael. 2005. *Laughter and ridicule*. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage.

Bing, Janet. 1999. Gendered Jokes: Humor as a Subversive Acitivity. *Women and Language* 22 (2). Dostopno prek: <http://www.questia.com/library/1G1-59877444/gendered-jokes-humor-as-a-subversive-activity> (23. junij 2012).

Creeber, Glen, ur. 2008. *The television genre book*. London: Palgrave Macmillian.

Critchley, Simon. 2002. *On humour*. London; New York: Routledge.

Dhaenens Frederik in Sofie Van Bauwel. 2012. Queer Resistances in the Adult Animated Sitcom. *Television and New Media* 13 (2): 124–138.

Donnelly, K. J. 2008. The Simpsons/South Park. V *The television genre book*, ur. Glen Creeber, 157–158. London: Palgrave Macmillian.

Eco, Umberto. 2004. *Ime rože*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Fairclough, Norman. 1995. *Critical discourse analysis: the critical study of language*. London; New York: Longman.

Ferrier, Adam. 2012. Kony 2012: The biggest social media experiment in history ends in failure – so why is nobody talking about it? *Mumbrella*, 23. april. Dostopno prek: <http://mumbrella.com.au/kony-2012-the-biggest-social-media-experiment-in-history-ends-in-failure-so-why-is-nobody-talking-about-it-86939> (7. julij 2012).

Gorunelos, Ted. 2008. *The Tao of South Park: Dissonant Visual Culture and the Future of Politics*. Urbana, IL: University of Illinois at Urbana-Champaign.

- Gorunelos, Ted. 2009. Blasphemous Allusion: Coming of Age in South Park. *Journal of Communication Inquiry* 33 (2): 143–168.
- Hall, Stuart. 2005. Notes on deconstructing »the popular«. V *Popular culture: a reader*, ur. Raiford Guins in Omayra Zaragoza Cruz, 64–71. London; Thousand Oaks; New Delhi: Sage.
- Hughey, Matthew W. in Sahara Muradi. 2009. Laughing Matters: Economies of Hyper-irony and Manic-satire in South Park & Family Guy. *Humanity and Society* 33 (August): 206–237.
- Johnson - Woods, Toni. 2007. *Blame Canada!: South Park and popular culture*. New York; London: Continuum.
- Low, Bronwen in David Smith. 2007. Borat and the Problem of Parody. *Taboo: The Journal of Culture and Education* 11 (1): 27–39.
- Mills, Brett. 2008. Studying Comedy – (Humour Theory). V *The television genre book*, ur. Glen Creeber, 74–76. London: Palgrave Macmillian.
- Morreall, John. 2005. Humour and the Conduct of Politics. V *Beyond a Joke: The Limits of Humour*, ur. Sharon Lockyer in Michael Pickering, 63–79. New York: Palgrave Macmillian.
- Neale, Stephen. 2000. *Genre and Hollywood*. London; New York: Routledge.
- 2008. Studying Genre. V *The television genre book*, ur. Glen Creeber, 3–5. London: Palgrave Macmillian.
- Ott. 2005. Oh my god they digitized Kenny: Travels in the South Park Cybercommunity. V *Prime time animation: television animation and American culture* ur. Carol A. Stabile in Mark Harrison, 220–242. London; New York: Routledge.
- Palmer, Jerry. 2005. Parody and Decorum: Permission to Mock. V *Beyond a Joke: The Limits of Humour*, ur. Sharon Lockyer in Michael Pickering, 79–98. New York: Palgrave Macmillian.
- Popović, Helena. 2011. *Audience, text and context: television comedy and social critique*. Ljubljana: FDV.

Sandler, Kevin S. 2005. Brand equity, television animation, and Cartoon Network. V *Prime time animation: television animation and American culture* ur. Carol A. Stabile in Mark Harrison, 89–109. London; New York: Routledge.

South Park Digital Studios. 2012. *Epizoda Butterballs*. Dostopno prek: <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s16e05-butterballs> (5. julij 2012).

Stabile, Carol A. in Mark Harrison. 2005. *Prime time animation: television animation and American culture*. London; New York: Routledge.

Stott, Andrew. 2005. *Comedy*. London: Routledge.

Terrion, Jenefer Lennox in Blake E. Ashforth. 2002. From »I« to »we«: The role of putdown humor and identity in the development of a temporary group. *Human Relations* 55 (1): 55–88.

Turner, Graeme. 2008. The Uses and Limitations of Genre. V *The television genre book*, ur. Glen Creeber, 6–8. London: Palgrave Macmillian.

Wells, Paul. 2008. Studying Animation. V *The television genre book*, ur. Glen Creeber, 146–147. London: Palgrave Macmillian.