

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Maruša Šinkovič

Ko mistika viktorijanske dobe sreča gotski slog:  
simbolizem in vizualna podoba filmov, postavljenih v viktorijansko Anglijo

Magistrsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Maruša Šinkovič

Mentor: prof. dr. Peter Stankovič

Ko mistika viktorijanske dobe sreča gotski slog:  
simbolizem in vizualna podoba filmov, postavljenih v viktorijansko Anglijo

Magistrsko delo

Ljubljana, 2017

## **Ko mistika viktorijanske dobe sreča gotski slog: simbolizem in vizualna podoba filmov, postavljenih v viktorijansko Anglijo**

Vizualna podoba filma je tisto, kar predstavlja prvi stik z gledalcem. Magistrsko delo obravnava vizualno reprezentacijo viktorijanske Anglije v filmu, s poudarkom na dveh vizualnih filmskih elementih oziroma kodih, to sta kostumografija in scenografija. Zanima me film, ki je nastal na prelomu tisočletja, od 1990 do 2010, in je postavljen v devetnajsto stoletje, v čas viktorijanske dobe v kombinaciji z gotsko mistiko. Izbrala sem filme Bram Stoker's Dracula (1992), Mary Reilly (1996), From Hell (2001), Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007) ter Dorian Gray (2009). V viktorijanski dobi je bila gotška fikcija dominanten literarni žanr in vsi izbrani filmi so adaptacije literarnih klasik tega obdobja. Gre za specifičen stil tako imenovane viktorijanske gotike, ki se lahko v filmu, ki je primarno vizualni medij, še posebej lepo predstavi. Metoda preučevanja je tako semiotična analiza filmov, ki obravnava prikrite in odkrite pomene podob in s pomočjo katere bom razbirala morebiten vzorec reprezentacij, ki jih stereotipno povezujemo z omenjenim slogom. Viktorijanska gotika kot filmski žanr vsebuje mističnost, srhljivost in temačnost, a je hkrati privlačna, vzbuja radovednost in je nenazadnje tudi vizualno osupljiva.

Ključne besede: film, simbolizem, viktorijanska gotika, vizualizacija, Anglija.

## **When mystique of victorian period meets the gothic: symbolism and visual representation of films, situated in victorian England**

Visual representation of a film is the first connection between the film and the audience. The focus of my master thesis is the visual representation of films that take place in Victorian England, with special emphasis on the two main visual elements of films – costume design and set design. I focused on films, created between 1990 and 2010, with the main plot revolving in the Victorian era, in combination with gothic mysticism. Films I have chosen are Bram Stoker's Dracula (1992), Mary Reilly (1996), From Hell (2001), Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007) and Dorian Gray (2009). In the Victorian era the dominant literature genre was gothic fiction and all of the chosen films are adaptations of classic literature from that point in time. The so called Victorian gothic style of those novels can be well presented in a visual medium, such as film, and the chosen method of research is therefore semiotic analysis of mentioned films. This method considers obvious or clear and hidden meanings of images and figures, which will allow me to highlight potential patterns of visual representation that are stereotypically connected to the genre and style in question. The Victorian gothic genre of film contains mystique, terror and darkness, while it is at the same time attractive, exudes excitement, curiosity and is visually astonishing.

Keywords: film, symbolism, victorian gothic, visualization, England.

## KAZALO VSEBINE

<b>1</b>	<b>UVOD</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>VIKTORIJANSKA GOTIKA IN FILM</b>	<b>9</b>
2.1	VIKTORIJANSKA DOBA	9
2.1.1	ANGLEŠKA DRUŽBA IN KULTURA DEVETNAJSTEGA STOLETJA	9
2.1.2	VIKTORIJANSKA GOTIKA: IZVOR, VIZUALNI STIL IN ZNAČILNOSTI	10
2.1.3	OBSTOJEČE ANALIZE	12
2.2	FILMSKA TEORIJA IN ZGODOVINA	14
2.2.1	NA SPLOŠNO O FILMU	15
2.2.2	FILMSKI KODI	18
2.2.3	VIKTORIJANSKA GOTIKA KOT FILMSKI ŽANR	20
2.2.4	VIZUALIZACIJA VIKTORIJANSKE GOTIKE	22
<b>3</b>	<b>REPREZENTACIJE, SIGNIFIKACIJE IN ANALIZE</b>	<b>28</b>
3.1	SIMBOLIZEM IN FILMSKA SEMIOTIKA - PREDSTAVITEV METODE	29
3.1.1	FILMSKA SEMIOTIKA	34
3.2	ANALIZA VIZUALNE PODOBE IZBRANIH FILMOV	35
3.2.1	BRAM STOKER'S DRACULA	39
3.2.2	MARY REILLY	42
3.2.3	FROM HELL	44
3.2.4	SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET	46
3.2.5	DORIAN GRAY	48
3.3	PREDSTAVITEV UGOTOVITEV IN DRUŽBENO-KULTURNI KONTEKST	50
<b>4</b>	<b>SKLEP</b>	<b>54</b>
<b>5</b>	<b>LITERATURA</b>	<b>56</b>

## KAZALO SLIK

Slika 2.1: Krinolina	23
Slika 2.2: Ženska moda viktorijanske dobe	23
Slika 2.3: Moška moda viktorijanske dobe	24
Slika 2.4: Vertikalnost in gradnja v višino	27
Slika 2.5: Zašiljeni oboki v notranjosti	27
Slika 3.1: Scena, interier in Jonathan Harker	42
Slika 3.2: Kostumi, Mina in Dracula	42
Slika 3.3: Scena, interior in doctor Jekyll	44
Slika 3.4: Kostumi, Mary in gospod Hyde	44
Slika 3.5: Scena, Jack Razparač na londonski ulici	46
Slika 3.6: Kostumi, Mary in inšpektor Abberline	46
Slika 3.8: Scena, pekarna in brivnica	48
Slika 3.9: Kostumi, Sweeney Todd in gospa Lovett	48
Slika 3.9: Scena, sobane, Lord Henry, Dorian in avtor slike	50
Slika 3.10: Kostumi, Dorian Gray	50

# 1 UVOD

Kot študentka magistrskega programa Kulturologija – kulturne in religijske študije je moj spekter zanimanja zelo širok. Izbrala sem modul kulturne študije, ki zajemajo veliko aspektov kulture, od filma, glasbe, mode, kreativnosti, simbolizma pa vse do psihologije, sociologije, filozofije in tudi kulturnega menedžmenta. Filmsko področje je tisto, ki me še posebej pritegne in katero bi želela v svojem magistrskem delu tudi obravnavati. Ker pa sta zgodovina in teorija filma zelo obsežni, bi se želela opredeliti le na določeno obdobje. Zanima me film, ki je nastal na prelomu tisočletja, od 1990 do 2010, in je postavljen v devetnajsto stoletje, v čas viktorijanske dobe v kombinaciji z gotsko mistiko, katero skoraj vsi takšni filmi vsebujejo. Analizirala bom filme **Bram Stoker's Dracula (1992)** režiserja Francisa Forda Coppole, **Mary Reilly (1996)** režiserja Stephena Frearsa, **From Hell (2001)** režiserjev Alberta in Allena Hughesa, **Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007)** režiserja Tima Burtona in **Dorian Gray (2009)** režiserja Oliverja Parkerja. Izbrani filmi temeljijo na romanih in novelah, ki pripovedujejo zgodbe devetnajstega stoletja. Film, ki sem jih izbrala, so adaptacije literarnih klasik tega obdobja, zgodbe se dogajajo v viktorijanski Angliji ter stilsko sovpadajo z izbrano tematiko gotske mistike in prav zaradi tega sem jih prepoznala kot relevantne primere za potrebe analiz magistrskega dela. V viktorijanski dobi je bila gotska fikcija dominanten literarni žanr, zanj je značilna mističnost, nadnaravni pojavi, norost, prekletstva. Tudi spiritualizem je v viktorijanski dobi imel velik pomen, prav tako psihologija in antropologija, veliko pozornosti so posvečali tudi mentalnim in vedenjskim vzorcem posameznikov (Barret 2015). Prav zaradi tega imajo filmski ustvarjalci na voljo veliko materiala, ki ga lahko uporabijo, filmske adaptacije znanih literarnih del, nastalih v devetnajstem stoletju, so bile v dvajsetem stoletju precej množične in prav zaradi te množičnosti sem se omejila na obdobje dvajsetih let. Kot prvo pa je potrebno definirati uporabo termina gotika. Termin izhaja iz angleške besede goth oziroma gothic, ki se v kontekstu, ki ga bom v nalogi obravnavala, nanaša na mističen, temačen in srhljiv stil, ki je bil popularen v devetnajstem stoletju, predvsem v Angliji. Ustreznega prevoda v slovenščino za ta specifičen stil še nimamo oziroma ga sama tekom raziskav in prebiranja literature nisem zasledila (slovenska beseda gotika se namreč nanaša na zgodovinsko obdobje od dvanajstega do šestnajstega stoletja), zato bom za omenjen stil v nadaljevanju uporabljala poimenovanje **viktorijanska gotika**.

Vendar pa v glavnem ne bom obravnavala filma in filmske industrije kot take, temu bom namenila le krajši uvod. Tudi vsebina filma bo v tem primeru le obrobnega pomena, saj bom na podlagi

teoretične osnove film skušala semiotično analizirati, osredotočila sem bom torej na vizualno podobo filma, ki reprezentira gotski stil devetnajstega stoletja, z nekoliko poudarka na sestavnih delih oziroma elementih filma, ki po mojem mnenju z odkritimi in prikritimi pomeni najbolj izrazito prispevajo k sporočilnosti filma ter aplicirajo na to, kar naj bi film simboliziral. To sta predvsem kostumografija in scenografija ter nanju vezani osvetlitev in izbor barv, v kombinaciji s psihološkimi in karakternimi profili likov. Kot prvo bom predstavila viktorijansko dobo in njene družbeno-kulturne značilnosti ter že obstoječe analize, ki obravnavajo viktorijansko dobo v navezavi z gotsko mistiko, le-te bazirajo predvsem na literarnih delih tega obdobja (Daunton in Rieger 2001, Punter in Byron 2004, Buzwell 2014 idr.), nato bom na kratko predstavila zgodovino in osnovne značilnosti filma ter viktorijansko gotiko kot filmski žanr, v drugem delu pa bom predstavila metodo, s pomočjo katere bom analizirala vizualne značilnosti izbranih filmov, prikazane skozi omenjen žanr. Moja metoda preučevanja je semiotična analiza tekstov, s pomočjo katere bom razbirala morebitni vzorec reprezentacij. Ta raziskava bo temeljila na analizi sekundarnih virov, kar zavzema analiziranje informacij, ki so predhodno že bile zbrane oziroma so bile zbrane z drugačnim namenom kot je trenutno obravnavan (McCaston 2005). Ob tem bom v nalogo vključila še lastno razmišljanje, podkrepljeno z ustrežno literaturo. Več o dobljenih rezultatih v nadaljevanju.

Film je ena najmlajših umetnosti, je umetnost gibanja, ki združuje besedno, likovno, glasbeno, plesno in gledališko dejavnost. Razvijal se je tako na umetnostnem kot tudi na tehnološkem področju, predstavlja pa eno najbolj razširjenih oblik zabave in je ena najbolj prepričljivih ter kreativnih umetnosti, saj lahko prikazuje tako realnost kot tudi domišljiji svet (Wikipedia 2016). Ker je umetniška dejavnost, je posledično tudi kulturna dejavnost. Kultura je dinamičen proces, ki producira obnašanje, prakse, institucije in pomene, ki sestavljajo našo družbeno existenco. Kultura povezuje procese, ki dajejo smisel našemu načinu življenja. V primeru filma je potrebna nekoliko ožja definicija, v ta namen bi kulturo lahko opredelili kot vse tisto, kar je človeški proizvod. Teoretiki, ki so se ukvarjali s kulturnimi študijami, predvsem tisti, ki so se naslanjali specifično na semiotiko, so trdili, da je jezik glavni mehanizem, skozi katerega kultura producira in reproducira družbene pomene. Definicija jezika, ki se je razvila skozi to tradicijo, sega preko klasične definicije pisnega in ustnega jezika (Turner 2006, 66). Tekstualni sistem, interpretacija vsakega filma v njegovi unikatnosti, konstituira neke vrste kombinacijo, v kateri se specifični in ne specifični filmski kodi med seboj povežejo. Čeprav so kinematografske figure, če upoštevamo njihovo takojšnjo signifikacijo, lahko analizirane kot označevalci in tudi kot označenci, so tudi kulturno definirane figure. Pod drobnogled vzamemo torej film kot celoto veliko raje, kot pa le vrednost premika kamere ali stavka v dialogu (Metz 1982, 35).

Gobalno univerzalen označevalec ne obstaja, ne na področju literature, ne filma, ne umetnosti. Vsaka oblika izražanja dovoljuje prav vse, nešteto variacij, ki zelo površinsko sovpadajo med različnimi jeziki in kulturami. Z lingvističnega vidika tisto, kar kliče po psihoanalitski razsvetljavi, ni le film (ali poezija ali umetnina) kot tak, temveč tudi relevantne značilnosti, ki so vezane na označevalce v kinematografiji ter specifične kode, ki jih te značilnosti dopuščajo. Torej neposrednost označevalca in oblika označenca (Metz 1982, 36–37). Skupaj sestavljata znak, pri čemer označevalec tvori tako imenovano izrazno raven in označenec tvori tako imenovano vsebinsko raven (Barthes 1990, 161).

Zastavila sem si raziskovalno vprašanje, na katero bom tekom izdelave naloge, analiz in raziskav skušala odgovoriti, in sicer:

*Ali se v zvezi z viktorijansko dobo in gotskim slogom pojavljajo določene značilnosti oziroma vzorec, ki ta slog reprezentirajo, oziroma, ali se pojavlja neko stekanje (vizualnih) značilnosti, ki jih stereotipno povezujemo z gotskim slogom?*

Moj cilj je torej s pomočjo ustrezne teoretične podlage analizirati vizualne značilnosti, ki so v omenjenem tipu filma izražene, ter način, na katerega je obdobje viktorijanske Anglije predstavljeno skozi omenjen medij, vse to pa postaviti v določen družbeni kontekst. Z magistrskim delom želim raziskati in analizirati viktorijansko dobo v odnosu do gotske mistike, ki na tak način kot kombinacija obojega še ni bila predstavljena.



## 2 VIKTORIJANSKA GOTIKA IN FILM

### 2.1 VIKTORIJANSKA DOBA

#### 2.1.1 ANGLEŠKA DRUŽBA IN KULTURA DEVETNAJSTEGA STOLETJA

Angleška kultura viktorijanske dobe je veljala za eno vodilnih oziroma odmevnejših tistega časa, vendar se je konec devetnajstega stoletja začela srečevati s problemom vzdrževanja vodilnega naslova, saj je bila vedno bolj ogrožena s hitrim razvojem tujih kultur. V prvih dve tretjinah devetnajstega stoletja so analitiki žarišče tako imenovane angleške modernosti videli v direktnih posledicah industrijskega razvoja. Tematike kot so delovni pogoji, urbana rast in arhitekturni razcvet so bili tisti poudarki moderne industrije, ki so imeli največji vpliv na kulturo in družbo. Po letu 1870 pa so se polemike nanašale na teme, ki so imele zelo malo opraviti z modernostjo v navezavi z industrializacijo, saj je le-ta konec devetnajstega stoletja postala pravzaprav neizogibna. Preoblikovanje internacionalnih pogojev je sovpadalo z novo dobo v angleški zgodovini, ki je v Londonu spodbujala bolj razširjeno in agresivno obliko takrat popularnega imperializma. Hkrati je naraščala blaginja v srednjem in delavskem razredu, ki je postavila temelje novemu in hitro naraščajočemu trendu ter oblikam razvedril, pristočasovnih aktivnosti in potrošnje. V tem času so tudi ženske pridobile dostop in pravico do številnih aktivnosti, namenjenih javnosti, in tako so se razširile tudi razprave o takratnem problemu nestabilnosti spolne hierarhije (Daunton in Rieger 2001, 1–3). Dominanten pogled angleškega nacionalnega karakterja se je izoblikoval nekje v sredini devetnajstega stoletja predvsem s strani radikalnih liberalcev, ki so si želeli angleško kulturno kot nek model projicirati na ostale narode v naglo spreminjajočem se svetu. Kljub temu, da je bil liberalizem viktorijanske dobe precej razvit, pa je bila v tem obdobju splošna tendenca k poudarjanju ekskluzivnosti, nelagodju ali celo nevrotičnosti nacionalizma precej močna. Vendar pa angleški nacionalni karakter pravzaprav ni povsem enak tako imenovani angleškosti, ki je bila predstavljena v literaturi devetnajstega stoletja. Ideja nacionalnega karakterja predstavlja kulturno, psihološko ali biološko jedro, ki je skupno skupini posameznikov oziroma množici ter je manifestacija življenja nekega naroda, lahko pa je tudi latentno ali le delno vidno na katerikoli od omenjenih sfer. Angleškost pa se običajno nanaša na stil, ki je značilen za vse te manifestacije, gre lahko za umetnost, literaturo ali pokrajino, pravzaprav gre lahko za karkoli, saj je ljudski ali etnični stil lahko znan praktično v

katerikoli prezentativni dejavnosti. Nacionalni karakter je potemtakem ožja, vendar bolj temelja kategorija kot angleškost (Daunton in Rieger 2001, 119–120).

### 2.1.2 VIKTORIJANSKA GOTIKA: IZVOR, VIZUALNI STIL IN ZNAČILNOSTI

Gotika kot estetski termin je bila prvič uporabljena v italijanski zgodovini umetnosti v času zgodnje renesanse, s tem terminom so opisovali evropsko umetnost in arhitekturo od sredine dvanajstega pa do šestnajstega stoletja. V tem času so gotski stil videli kot pošasten in barbarski, ki s svojimi zašiljenimi vrhovi in loki ter umetelnimi ornamentami v arhitekturi ne upošteva niti enega znanega načela redu (Punter in Byron 2004, 32). V osemnajstem stoletju so se začele podrobnejše analize zgodovine in posledično so začeli dajati nekoliko manj poudarka geografskim izvorom. Vendar pa je pomanjkanje podatkov iz starega in srednjega veka predstavljalo problem, zato so analitiki osemnajstega stoletja na podlagi kronologije pojem gotika označili kot nekaj, kar opisuje srednjeveškost, na grobo pravzaprav vse, kar je bilo pred sedemnajstim stoletjem. Poleg omenjene pa se je razvila še ena razlaga, in sicer, če naj bi se gotsko nanašalo na obdobje barbarstva po Rimskem imperiju in hkrati na srednjeveški svet, potem lahko termin gotika predstavlja nasprotje klasičnemu oziroma preprostemu. Medtem ko je klasično nekaj, kar je urejeno in organizirano, je gotsko tisto, kar je kaotično, namesto preprosto in čisto je gotsko izumetničeno in komplicirano, kjer klasično ponuja set kulturnih modelov, gotsko predstavlja preobilje in pretiravanje. Je torej produkt divjega in neciviliziranega (Punter 2001, 5). Takšna definicija je sicer do neke mere logična, vendar pa so sredi osemnajstega stoletja začeli dajati večji poudarek kulturnim vrednotam in posledično se je pomen termina začel radikalno speminjati. Šlo je za ogromno dimenzijo, ki je vplivala na vsa področja kulture osemnajstega stoletja, od arhitekture in umetnosti pa do literature, zgodil se je namreč preobrat in srednjeveško, primitivno ter divje je dobilo pozitiven pomen. Gotsko je torej še zmeraj pomenilo staromodno in nasprotno modernemu, barbarsko nasprotno civiliziranemu in primitivno nasprotno eleganci, vendar so to gotsko arhaičnost in poganstvo začeli razumeti kot pomembno nasprotje takratni svetovljanski angleškosti in dobro nadzorovani ter organizirani Angliji. Prinašalo je gorečnost, zagnanost in veličastnost, katerih je bila angleška kultura zelo potrebna. Vse to je sprožilo razprave o prezrtosti večjih delov kulturne zgodovine in z namenom prevetritve in osvežitve so začeli ponovno

vzpostavljati relacije med sodobno kulturo in pozabljeno oziroma prezrto gotsko zgodovino (Punter 2001, 6).

Viktorijanska gotika devetnajstega stoletja je primarno udomačitev poznogotskega negativizma, pa naj gre za podobe, prostor, okolje ali katere koli druge tematike, gre za temačen stil s pridihom grozljivosti. Tako imenovanega romantičnega zlobneža iz predviktorijanskega obdobja, kot sta bandit in tat, nadomestijo kriminalci, radikalneži in nori znanstveniki. Eksotičnost in historicizem, ki v zgodnjem gotskem obdobju skrbita za odklon od temačnosti sveta, zamenja nekaj srhljivo znanega, to je domač svet buržuazije in nove urbane krajine. Krivec za takšno udomačitev gotskega stila je predvsem novodobna literatura devetnajstega stoletja (Punter in Byron 2004, 26). Najbolj skrivnostne so tiste skrivnosti, ki se skrivajo za domačimi vrati. Ta inovacija gotske mistike viktorijanskega obdobja je dala nov zagon literarnim grozljivkam, bralcem je predstavila nekaj novega, to je grozo veselega podeželja in aktivnega londonskega vzdušja. In prav ti so bili brez dvoma neskončno bolj srhljivi od klasičnega terorja (James v Punter in Byron 2004, 27). Na ta opis bi lahko aplicirali še en žanr z gotsko konotacijo, ki je postal popularen v sredini devetnajstega stoletja, to je zgodba o duhovih. Viktorijanske zgodbe o duhovih se zmeraj osredotočajo na vdor nadnaravnega v poznan, udoben in povsem običajen vsakdan. Razlog za njihovo popularnost se pogosto pripisuje vzponu pozitivističnih znanosti ter zavračanja religije v vse bolj naraščajočem materializmu in sekularizmu devetnajstega stoletja. Duhovi tako izzivajo ali vzbujajo dvom v avtoriteto znanosti in preudarnosti ter predstavljajo nek nenavadno pomirjujoč, če ne celo skrb vzbujajoč, dokaz onostranstva. Vse večje zanimanje za spiritualizem in okultno, poleg množičnih združenj za psihološke raziskave, spodbuja izdaje številnih zgodb in romanov domnevno resničnih preganjanj (Punter in Byron 2004, 27–28). Številne forme tako imenovanih materialističnih znanosti, vključno z antropološko kriminologijo, so si prizadevale pridobiti oziroma ustvariti orodja za identifikacijo in kategorizacijo tega, kar naj bi veljalo za tuje, nenavadno in neobičajno, za sredstva razveljavitve in propada. Kar dandanes imenujemo kriminalističen oris, je bilo torej prvotno izumljeno in prakticirano prav v viktorijanskem obdobju, v lovu na zloglasnega londonskega Jacka Razparača, na primer (Punter in Byron 2004, 42).

Kadar je govora o gotskem romanu, se zmeraj pojavi določen nabor karakteristik. Poudarek na prikazu grozljivega, postavitve v starinsko okolje, uporaba nadnaravnega, prisotnost stereotipnih likov ter tehnike držanja bralca v negotovosti so najbolj pogoste. Gre za zaklete gradove, junakinje, ki so žrtve strahot, prikrite kriminalce, duhove, vampirje, pošasti in volkodlake. Pri gotski literaturi gre za specifičen literarni stil, ki ima poseben odnos do zgodovine in način kako jo zaobjame, gre za samozavedni nadrealizem, stopnjo razkrivanja nezavednega, gre za povezavo s primitivnim,

barbarskim in tabuiziranim. Vse to se je do danes oprijelo gotskega literarnega žanra in ob analizi le-tega moramo biti pozorni na dojemanje razlike med dejanskimi zgodovinskimi dejstvi ter zmeraj varirajočimi metaforami. Da pa je mogoče prepoznati to fleksibilnost in razliko, pa je potrebno pogledati nekoliko dlje v zgodovino, pred nastankom gotskega leposlovja, k izvoru same besede gotika oziroma gotsko. Termin se primarno ni nanašal na literaturo, šele v osemnajstem stoletju so kulturne in lingvistične spremembe vplivale na razvoj in uporabo besede gotika. Dobeseden pomen pa pravzaprav izvira iz besede Goti, kakor se je imenoval barbarski narod, ki je imel v svojem času pomembno vlogo pri propadu Rimskega imperija (Punter 2001, 1–4). Gotsko leposlovje se lahko identificira oziroma definira na dva načina, kot zgodovinsko determiniran žanr ali pa kot širše razpeta in dolgotrajna tendenca znotraj leposlovja. V primeru obravnave slednje je mogoče reči, da je gotski žanr kot tak poniknil nekje sredi devetnajstega stoletja. Vendar pa bi se pri odgovoru na vprašanje zakaj je tako zanemarljivo pravi tako imenovan kulturni problem, ki se ob gotiki pojavlja, namreč, zakaj se potemtakem tako pisatelji kot tudi kritiki še naprej poslužujejo gotskega stila, zakaj je toliko del poznega devetnajstega in tudi dvajsetega stoletja še zmeraj našlo navdih v originalnih gotskih delih in zakaj se termin še naprej uporablja kot ekvivaleten barbarskemu in primitivnemu, ki se direktno ukvarja s simbolizmom nezavednega? Zadovoljiv odgovor na to bi bilo mogoče najti le skozi dialektično analizo, ki po eni strani išče vzpostavitev kulturne pomembnosti avtorjev gotskih del ter njihovih bralcev, po drugi strani pa ekstrapolira odnos med gotiko ter kasnejšimi, precej drugačnimi družbenimi in kulturnimi formacijami, znotraj katerih je v nekem smislu gotika preživela. Začetki takšne iniciative ležijo v dojetju gotike kot nečesa realnega oziroma pristnega, temelječega na zgodovinskih in psiholoških dejstvih, ki vsekakor varirajo tako kot ostali aspekti kulture, vendar imajo kljub temu neko kontinuiteto, ki jo je mogoče zaslediti tudi v času od devetnajstega stoletja pa do današnjih dni (Punter 2001, 12–13).

### 2.1.3 OBSTOJEČE ANALIZE

Res je, da je o viktorijanskem obdobju devetnajstega stoletja ter gotiki že veliko napisanega, vendar se takšna dela večinoma ukvarjajo predvsem z omenjenimi tematikami kot takimi, z odnosom med literaturo in filmom ter vplivom le-teh na družbo na splošno. Kot primer jih omenim le nekaj, M. Dauntton in B. Rieger v *Meanings of modernity: Britain from the late-Victorian era to World War II*

(2011) ter A. Shepherd v *Overview of the Victorian Era* (2001) predstavijo družbo viktorijanske dobe kot tako, D. Punter ter C. Spooner v svojih delih *The literature of terror: the Gothic tradition* (2001) in *Contemporary Gothic* (2006) govorita predvsem o spiritualizmu in gotski mistiki, delo *Victorian Literature and Film Adaptation* (2011), avtoric A. B. Bloom in M. S. Pollock, govori o procesu in pomenu filmske adaptacije literarnih del in tako naprej. Gre torej za posamezne tematike, ki pa v takšni navezavi, ki jo želim sama raziskati v svojem delu, še niso bile predstavljene.

Koncepta gotike in grozljivosti sta postala prepletena v literarni zgodovini in potrebno je bilo odkriti zakaj in kako je do tega pravzaprav sploh prišlo. Literarni kritiki so se v preteklosti večinoma omejevali na gotiko kot zgodovinsko definiran fenomen, zato je na tem mestu potrebno omeniti značilnost ali dve takšnega kriticizma. Čeprav je akademska aktivnost na tem področju zadnjih nekaj desetletij narastla, pa je kljub temu še zmeraj zelo malo obsežnih študij in še tiste, ki so bile narejene, so v večji meri drugače zastavljene. Ker je bilo gotsko leposlovje toliko časa na slabem glasu, so bili številni kritiki, ki so obravnavali to področje, ali zapeljani v specifične in pristranske teorije ali pa so bili preveč zaščitniški do svojih osebnih interesov glede omenjene tematike (Punter 2001, 13). Devendra Varma opredeli odnos gotike do obdobja, v katerem se pojavlja, pa naj gre za viktorijansko dobo ali obdobja pred devetnajstim stoletjem, ter fantastičnost literature kot nadrealistično izražanje tistih zgodovinskih in družbenih faktorjev, ki jih klasične pripovedi ter kritike dogodkov in zgodovine niso tretirale kot pomembne (Varma v Punter 2001, 15). In kar je pri tem pomembno, prav ta opredelitev predpostavlja možnost, da gotika, predvsem, ker zaradi zgodovinskega in tudi geografskega odmika ne reprezentira tako imenovanega pravega sveta, pravzaprav prikazuje svet z nasprotnega zornega kota in potemtakem reprezentira tista polja sveta in zavesti, ki iz takšnih ali drugačnih razlogov niso na voljo tako imenovanemu normalnemu procesu reprezentacije. Uveljavljeno jedro kriticizma tako zavzame formo prizadevanja izolirati in definirati zgodovinsko omejeno entiteto in ta definicija je vidna v številnih oblikah, družbeno-kulturni, psihološki, tematski in formalni (Punter 2001, 15–16). Iz tega bi torej lahko povzeli, da gotski stil predstavlja tisto, kar je navzven nevidno in pred čimer si je buržuazija zatiskala oči. V primeru viktorijanske gotike gre torej predvsem za reprezentacijo tabuiziranega sveta, vsesplošno melanholijo, grozote in temačnosti, ki jih je družba devetnajstega stoletja skušala prikriti, saj je bilo to obdobje v cvetu Anglije, ki si zaradi želje po mednarodno dobrem glasu česar takšnega ni smela privoščiti.

## 2.2 FILMSKA TEORIJA IN ZGODOVINA

Film je tista umetnost, ki je bolj kot katera koli druga vezana na socialni in seveda ekonomski kontekst, nastanek filma je tehnično zahteven proces, ki zahteva veliko ekipo ljudi in posledično tudi velik finančni zalogaj. Že od svojega začetka filmska industrija deluje po načelu delitve na tri temeljne sektorje, in sicer, na produkcijo ali proizvodnjo, na distribucijo ali oglaševanje ter na prikazovanje (Stanković, predavanja 2011/2012). Odločilna vloga je vloga, ki jo igra produkcija. »Moramo producirati, da bi lahko spoznavali, producirati pa pomeni biti umeščen v produkcijski svet« (Brecht 2010, 60). Produkcija je na nek način revolucija, ni statična, temveč spremenljiva. Filmi nastajajo po vsem svetu, od najbolj razvitih držav, do držav v razvoju. Letno na svetu nastane okoli 3200 filmov, a le nekje 70% jih doživi svetovno kinematografsko projekcijo (Pardo v Krumpak 2006, 9), kar pa kaže na relativno visoko neuravnoteženost med ponudbo in povpraševanjem.

Že od nastanka filmske industrije se med Evropo in Združenimi državami Amerike kažejo razlike v pogledu na filmsko produkcijo, v Evropi je poudarek predvsem na umetniškem izražanju, medtem ko je v ZDA namen filmske produkcije predvsem dobiček, kar jih tudi postavlja med uspešnejše (Šifrer 2003, 2). Film je nastal iz zaporedja sličic, ki se menjavajo tako hitro, da človeško oko ni zmožno razločiti posameznih izmed njih in zato se nam zdi, da se podobe prelivajo ena v drugo in tako dobimo strnjeno podobo. Takšen način je bil znan že dolgo, vendar je do devetnajstega stoletja veljal le za idejo, šele konec devetnajstega stoletja so ga prvič tudi praktično preizkusili. Filmska industrija se je pravzaprav pojavila skoraj istočasno tako v Evropi kot tudi v ZDA, čeprav med njima ni bilo nobene povezave. Za začetnika tako imenovane prave kinematografije veljata brata Lumière, ki sta decembra leta 1895 v Parizu prvič javno prikazovala svoje filme in s tem poskrbela za množično zanimanje javnosti. Prvi filmski studio pa je nastal nekoliko kasneje v ZDA, v Edisonovem laboratoriju, ki je izdeloval tako imenovane kinetoskope, prve filme, ki se jih je lahko gledalo skozi drobne odprtine, prikazovali so jih pa v prvem kinematografu, Kinetoscope Parlor, na newyorškem Broadwayu (Krumpak 2006, 4). Kmalu po razmahu filma so se začeli oblikovati prvi standardi, ki pa niso temeljili na mehanični izvedbi, kot bi bilo za pričakovati, temveč na slikovnem gradivu. Snemali so zgodbe, ki so bile dolge 15 minut, med prvimi znanimi režiserji je bil Charles Chaplin, ki je slovel od leta 1913 dalje. Leta 1927 pa je nastal prvi celovečerni zvočni film (Wikipedia 2016). Prve produkcijske in distribucijske hiše so, presenetljivo, nastale v Evropi in ne v ZDA. Vendar pa je obdobje svetovnih vojn poskrbelo za propad evropske filmske industrije (ki je zato zacvetela šele v drugi polovici dvajsetega

stoletja), medtem ko je v ZDA le-ta potekala nemoteno, kar se v primerjavi uspešnosti oziroma popularnosti in gledanosti obeh tudi dandanes pozna.

Koncept filmske teorije ni producirati neko generalno teorijo, ki bo odgovarjala na vsa vprašanja na filmskem področju, z referenco na nepremičnih temeljih zakonov in načel. Bolje rečeno je nekaj, kar aktivno odgovarja na spekter splošnih vprašanj o praksi ustvarjanja in dožemanja premikajočih se podob. To pa pomeni, da so ta vprašanja lahko zastavljena na večih stopnjah splošnosti, kar predpostavlja razpon različnih vrst odgovorov in večina le-teh morda ne ustreza urejenosti prej omenjene teorije o filmu (Carroll 1996, xiv). Filmi so teoretično sicer ustvarjeni s strani igralcev, režiserjev in producentov, vendar pa občinstvo poskrbi za njihov ultimativni uspeh (Turner 2006, 130). Po uvedbi televizije v poznih štiridesetih letih dvajsetega stoletja se je obisk kinematografov drastično zmanjšal, prav tako je le-ta uvedla množico novih trendov, ki so se razširili v drugi polovici dvajsetega stoletja. Posledično se je zgodil tudi preobrat v konstituciji kinematografskega občinstva, kinematografe so začele obiskovati precej mlajše generacije (mladostniki med 12 in 24 let), kot so bile pred pojavom televizije. Vendar pa je ravno ta starostna kategorija tista, ki ima največji interes po pridobivanju znanja na filmskem področju, od popularnosti filmov ter filmskih zvezd, do tehnologije in ostalih podrobnosti, kar predstavlja največjo družbeno, kulturno in subkulturno signifikacijo. Vendar pa to ne pomeni, da se filmska industrija osredotoča le na potencialno prevladujočo množico ter se ostale starostne skupine občinstva lahko zanemari, pomembno je, da film privlači vse segmente na trgu, čeprav je to zaradi fragmentacije občinstva postalo nekoliko težje in manj zanesljivo (Turner 2006, 130–131).

### 2.2.1 NA SPLOŠNO O FILMU

Carroll namesto izraza film raje uporabi besedno zvezo premikajoče se podobe (moving images) (Carroll 1996, xi), saj naj bi to, kar imenujemo film, in posledično zgodovina filma, v prihodnje bil le del večje skupine premikajočih se podob, ki ne bodo striktno vezane le na filmski medij, temveč bodo aplicirane tudi na video, televizijo, računalniško generirane podobe in podobno. Prav tako namesto teorije o filmu v ednini predlaga teorije v množini. Beseda teorija namreč predstavlja entiteto, Carroll pa trdi, da pri filmu ne moremo govoriti o eni teoriji, temveč o sklopu večih možnih filmskih teorij (filmska naracija, metafora, igranje in tako dalje), oziroma o sklopu teorij premikajočih se podob

(Carroll 1996, xiii). Film je tako rekoč izbor fotografskih podob in neke fleksibilnosti, ki je projicirana skozi čas (Carroll 1996, 12). Takoj, ko začnemo razumeti zvezo med podobami, pa naj gre za fotografijo ali filmsko sekvenco, kot neke vrste identifikacijsko povezavo, glavna ideja upodobitve postane reprezentacija, pri čemer je podoba upodobljena ponovno, gre torej za objekt ali dogodek, ki je ponovno predstavljen (Carroll 1996, 37).

Vpliv kulturnih študij na filmsko teorijo sprva ni bil povsem direkten. Kulturne študije so izvorno analizirale kako so družbeni pojavi in pomeni proizvedeni skozi kulturo, način življenja znotraj družbe, sistem vrednot, prezentiran skozi forme in prakse kot so televizija, radio, šport, revije, film, glasba in moda. Vpliv različnih pristopov britanskih institucij, kot sta Center of Contemporary Cultural Studies in smeri popularne kulture na Open University, ter francoskih teoretikov, kot sta Barthes in Althusser, je usmerjal raziskave v smeri funkcije, prakse in procesov kulture (Turner 2006, 59). Kulturo kot pojem so s tem redefinirali kot proces, ki konstruira družbeni način življenja, njen sistem za produkcijo pomenov, smisla ali zavesti, predvsem tistih sistemov in medijev reprezentacije, ki dajejo podobam kulturno signifikacijo. Film, televizija in oglaševanje postanejo glavne tarče raziskav in tako imenovanih tekstualnih analiz. Znotraj teh analiz kultura izgleda kot nek zbor med seboj povezanih pomenskih sistemov. Film je bil preizkušen kot kulturni produkt in tudi kot družbena praksa, veljaven kot tak sam po sebi in pa tudi po tem, kar nam lahko pove o kulturnih sistemih in procesih. Vendar pa je takšna opredelitev filma znotraj kulture (v nekaterih pogledih reduciran pomen njegove pomembnosti kot prakse) pripeljala do obsežnejšega razumevanja njegove specifičnosti kot medij (Turner 2006, 60). Če torej želimo bolje razumeti kako je film lahko del analiz kulturnega sistema, je nujno potrebno podrobneje preiskati fenomen filma kot takega ter specifičnih pomenov produkcije in reproduciranja kulturnih specifičnosti. Pri filmskih študijah gre za vnos metod, vzeti iz ostalih disciplin, kot so lingvistika, psihoanaliza, antropologija in semiotika, kar predstavlja film ne kot glavno bistvo povpraševanja, temveč je le-ta del širše argumentacije o reprezentaciji v filmu in televiziji, je torej družbeni proces ustvarjanja podob, zvokov in simbolov, ki nekaj predstavljajo (Turner 2006, 59).

Narava filmske fascinacije ter njeno premikanje mej realnega kliče po psihoanalizi. Če je po Freudu razpoka med realnim in imaginarnim tisto, kar predstavlja poželenje, potem film kot tak presega to mejo (Turner 2006, 149). Ko govorimo o kompleksu realnega in nerealnega, govorimo o prekrivanju oziroma sovpadanju subjektivnosti in objektivnosti. Nerealno spremlja in prežema realno, realno oblikuje in racionalizira nerealno. Vsak film je torej polariziran z realizmom predmetov in oblik na eni strani ter irealizmom glasbe na drugi strani. Področje, na katerem se to realno in fantazijsko stekata, je film fikcije (Morin 2015, 117–118). Večina odzivov na takšne problematike je serija teorij o procesu,



skozi katerega se občinstvo identificira s tem, kar vidi na ekranu. Ti procesi naj bi bili analogija temu, na kak način posamezniki konstruirajo svoje osebne identitete znotraj družbe. Psihoanaliza kot teorija poudarja pomembnost videza, pogled občinstva, kar se reflektira na reference občinstva kot zunanega opazovalca. Moč videza oziroma izgleda individuuma predstavlja pomembno dejstvo znotraj Freudovskih in post-Freudovskih teorij, vse odkar je del posameznikove samodefinicije ter odnosa do posameznikovega okolja (Turner 2006, 149–150). Film je neke vrste antropološko ogledalo, saj nas neposredno postavi v jedro zgodovinske aktualnosti. Odseva imaginarne in praktične realnosti posameznika, komunikacijo, probleme in potrebe nekega časovnega obdobja. Zato nas kompleksnost realnega in nerealnega, razuma, magije in afektivnosti, ki so sestavni del filma kot takega, usmerjajo k sodobnim družbenim kompleksom, na “napredek razuma v svetu, na civilizacijo duše, na magijo dvajsetega stoletja, ki so dediščina arhaične magije in fetišistične fiksacije našega individualnega in kolektivnega življenja” (Morin 2015, 154).

Percepcija je lahko dvojna oziroma ima dvojno referenco, lahko je subjektivna ali pa objektivna (Deleuze 1991, 100). Vendar pa zlahka naletimo na težavo, kadar želimo opredeliti kdaj je govora o kateri percepciji. Kdaj lahko govorimo o subjektivni podobi-percepciji in kdaj o objektivni podobi-percepciji ter kaj je tisto, kar ju razločuje? Za subjektivno podobo-percepcijo lahko rečemo, da je dojetje oziroma videnje kot ga vidi nek posameznik, ki je tako rekoč kvalificiran za določeno področje, oziroma, kadar neko množico opazuje posameznik, ki je tudi sam del te množice (Deleuze 1991, 100). Gre torej na nek način za opazovanje z udeležbo. O objektivni podobi-percepciji pa lahko govorimo, kadar je dojetje oziroma videnje nekega procesa, dejanja, podobe, videnje od zunaj, z distance, torej z gledišča, ki ni znotraj množice. Vendar pa ta definicija ni povsem legitimna, je izključno začasna in nominalna, saj je nemogoče določiti kriterije, po katerih lahko sodimo, da se tudi tisto, kar je posameznik dojemal kot neki množici zunanje, pravzaprav ne bo na neki točki razkrilo kot tej množici pripadajoče (Deleuze 1991, 110–111). Kadar govorimo o filmu, govorimo o dveh sistemih participacije, o gledalcu in o platnu. Ta dva sistema se prelivata drug v drugega, se združujeta in dopolnjujeta. Film je torej trenutek, v katerem se srečata dve tako rekoč psihični življenji, tisto, ki je predstavljeno na filmskem traku, in tisto, ki je del gledalca. Gre torej za isto dejavnost, za simbiozo, ki pa je mogoča samo zato, ker povezuje dva sicer različna tokova, ki pa sta iste narave. Gledalec ustvarja participacijo, ki ustvarja film, jedro sistema projekcije in identifikacije je v filmu (Morin 2015, 147). Psihonalitična teorija prepozna dve kategoriji identifikacije občinstva. Metz (1982) in ostali vidijo obiskovanje kinematografov kot nekaj, kar nas vabi k identifikaciji z vidnim. Gledalec se lahko poistoveti z bolj ali manj vsem, kar vidi na ekranu. Ne le, da se poistoveti z junaki in junakinjami filma,

temveč tudi z ostalimi liki, kar je odvisno od določene situacije ali točke v sami zgodbi, katere imajo za gledalca osebni pomen oziroma ga le-te vežejo ali spominjajo na situacije v njegovem življenju (Metz 1982). Konstanten vir imaginarnega sveta je participacija, je konkretna prisotnost posameznika v svetu. Najbolj nerealni svet se namreč rodi iz najbolj realnega. Imaginarne projekcije identifikacije predstavljajo iluzije, sanje, laži ter na njih vezane vloge, ki jih posameznik igra v svojem življenju, in posameznikova občutja lahko zavajajo in popačijo dogodke. Vendar pa realnosti imaginarnega ne smemo razumeti le kot neko napako, miti imaginarnega namreč temeljijo na realnosti, saj pravzaprav izražajo prvobitno realnost življenja posameznika (Morin 2015, 151).

Film je, kakor vse imaginarno, neka afektivna izmenjava z realnim svetom. Njegovo bistvo je participacija v svetu, kar je tudi jedro posameznikovega afektivnega življenja, kjer gre za kombinacijo imaginarne in praktične realnosti. Gre torej za neko tako imenovano bogastvo človeške totalnosti, kar predstavlja "delo proizvodnje človeka po človeku, s humanizacijo sveta in kozmifikacijo človeka" (Morin 2015, 153). Film zaznavamo na nivoju zavesti, ki nam omogoča vedenje, da podoba, ki jo gledamo, ni praktično življenje. Estetska zavest objektivni resnici filma preprečuje, da bi se vključila v neko resnost prakse. Je ključni element za gledalca, ki združuje subjekt s spektaklom, gre torej za videnje tako imenovane podvojene zavesti, ki sodeluje v situaciji, istočasno pa nanjo gleda s skepticizmom. Gledalec film realizira na podlagi racionalizacijskih zaznav, kar pomeni, da ustvarjeno realnost umesti zunaj izkustva, hkrati pa odgovore nanjo ponotranji. Ta realnost je ustvarjena s pomočjo iluzij, ki so hkrati tudi produkt podob realnosti. Gre torej za estetsko videnje nenehnega dialekta znotraj kompleksa realnega in nerealnega (Morin 2015, 117).

### 2.2.2 FILMSKI KODI

Filmski jezik je način, na katerega režiserji uporabljajo filmske elemente. Gledanje posameznega filma privede do intenzivnega izkustva, prepričljiv iluzijski svet filma je oblikovan s pomočjo uporabe različnih tehnik in konvencij, s katerimi nas film očara. Zgodi se začasna odgoditev nezaupanja, pozabimo, da je svet v filmu neresničen, če pa film krši uveljavljene konvencije (takšni so na primer art filmi) se počutimo izgubljene in ogoljufane. Ključnega pomena so kinematski kodi, ki se uporabljajo strogo funkcionalno, za oblikovanje prepričljivih in atraktivnih zgodb, večina teh elementov pa je ponavadi zelo diskretno vključenih, zato jih niti ne opazimo. Kinematski kodi so scena, kostumi,

rekviziti, igra, osvetlitev, fotografija, kamera, montaža, glasba in naracija (Stanković, predavanja 2011/2012).

Film lahko analiziramo tako, da preučimo uporabo posameznih kinematskih kodov v filmu, in sicer (Stanković, predavanja 2011/2012):

- *scena*: je prostor, kjer bo posneta akcija, nanaša se na vse vizualne elemente, ki bodo znotraj danega kadra, pomembno je, da nas scena prepriča v resničnost filma, označuje in umešča junake,
- *kostumi*: označujejo lik, ne le njegov status, temveč tudi njegov značaj in vlogo v filmu,
- *rekviziti*: so označevalci pomena znotraj posameznega filma, pomagajo like zasidrati v jasne pomenske okvirje, nakazujejo pomene in usmerjajo interpretacije,
- *igra*: je ena izmed tisti značilnosti filma, ki nas (poleg same zgodbe) najbolj prepriča, zato je zelo pomembno, da so liki zaigrani na način, da na nas vplivajo in s tem dosežejo željeno reakcijo,
- *osvetlitev in fotografija*: preplet osvetljenih in neosvetljenih polj usmerja pozornost na določen del kadra, v osnovi osvetlitev zadeva tri dimenzije, te so kvaliteta svetlobe (mehka, ostra), smer osvetlitve (od spredaj, s strani, od zadaj) ter kontrast (primarne, sekundarne osvetlitve),
- *kamera*: premiki kamere in snemanje z različnih zornih kotov omogočajo fleksibilnejšo filmsko govorico, položaji kamere zagotavljajo informacije, sugerirajo razpoloženja ter značaj likov in prostorov oziroma lokacij. Bistveni pomen imajo višina, distanca in gibanje kamere ter objektiv, ki konstruirajo prostor,
- *montaža*: montaža predstavlja kombinacijo kadrov v smiselne prizore, je pravzaprav najbolj filmska od vsega, kar je vključeno v nastanek oziroma proces izdelave filma. Sam razvoj montaže pa usmerjata predvsem dva pogoja, prostor je potrebno prikazati kot koherentno geografijo in potrebno je zagotoviti občutek linearnosti narativnega časa,
- *glasba/zvok*: glasba oziroma zvok ima v filmu različne funkcije, od povezovanja prizorov, napovedovanja dogodkov, tvorjenje ritma pa do označevanja likov in podporo naraciji. Velik vpliv na mainstream filmsko glasbo so imeli tudi evropski glasbeniki, ki so dominirali v Hollywoodu v tridesetih in štiridesetih letih dvajsetega stoletja ter v ameriško družbo prinesli bogate poznoromantične glasbene motive,
- *naracija*: temeljna naloga filma je, da pove zgodbo, ta pripoved pa ima dva vidika, in sicer, sama zgodba, ki je predstavljena v filmu ter zgodba, ki jo razume gledalec. Strategije pripovedovanja

pa so velikokrat narejene po zgledu klasičnih evropskih romanov, zgodba pa predstavlja osnovno zaporedje dogodkov (fabula). Osemdeset odstotkov mainstream filmov vsebuje linearnost, pravilno zaporedje dogodkov, s tem je zgodba logična in gledalci jo lažje razumemo.

### 2.2.3 VIKTORIJANSKA GOTIKA KOT FILMSKI ŽANR

Žanr je temeljno sredstvo, s pomočjo katerega pri pripovedovanju zgodb komuniciramo, predstavlja tradicionalne konvencije, s katerimi operirajo tako ustvarjalci filmov kot tudi gledalci. Koliko je vseh žanrov pravzaprav ni točno določeno (Stanković, predavanja 2011/2012). Gotika pogosto velja za žanr, ki se z določeno intenziteto pojavlja v intervalih, predvsem v času kulturnih kriz, ter se spopada z nelagodjem določenega časovnega obdobja z izpodrivanjem le-tega na edinstven način (Punter in Byron 2004, 39). Takšna teorija bi vsekakor lahko veljala v primeru nenadne ponovne oživitve gotskega stila konec devetnajstega stoletja. Čas, v katerem so nastala ena izmed najbolj odmevnih literarnih del, ki so dobila naziv kulturni miti, kot so R. L. Stevensonov *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886), *The Picture of Dorian Gray* (1891) O. Wilda in *Dracula* (1897) B. Stokerja, so zaznamovali tudi naraščajoči strahovi ob nacionalnem, družbenem in duševnem propadu (Buzwell 2014). Spremembe, razlage in analize pa niso vplivale le na pomen in vrednost literarnega področja, zelo pomembno vlogo je imel termin gotika tudi na arhitekturnem polju, kjer se je nanašal večinoma na srednjeveško arhitekturo, predvsem cerkveno, v obdobju med dvanajstim in šestnajstim stoletjem. Takratni okus se je odražal tudi v interierju, kateremu so v devetnajstem stoletju začeli dajati večjo vlogo, šlo je za tako imenovano gotsko manjso viktorijancev (Punter 2001, 7). Avtorji del viktorijanskega obdobja so razumeli gotiko kot ustrezen stil za podporo vplivnega psihološkega realizma. Uporabljali so gotske elemente z namenom prikaza mogočnih, brezumnih ter potencialno nevarnih sil uma. Vendar pa namen uporabe teh elementov ni predpostavka nečesa nadnaravnega, temveč so uporabljeni predvsem z namenom dovajanja neke mogočne strasti ter povezave med dvema likoma. Viktorijanska gotika prav tako ni le nekaj, kar izraža in vzpodbuja mogočnost psiholoških vplivov ali nemirov, temveč je njena naloga tudi prodorna kritika družbe tistega časa (Punter in Byron 2004, 29–30).

Viktorijanska gotika kot filmski žanr se je razvila iz literarnega žanra devetnajstega stoletja, ki s svojimi karakteristikami privablja še dandanes. Gotska literatura oziroma romani tistega časa se v grobem delijo na dve kategoriji. Prva predstavlja tradicijo ženskega lika, junakinje, katere življenje je

omejeno na dom ali nekakšno temu nadomestno institucijo. Tukaj gre za specifičen interes in vprašanje identitete ter prekoračitev nekih začrtanih meja. Pri drugi pa je transgresija še nekoliko bolj poudarjena, v ospredju je spektakularnost lika, ki je ali kriminallec ali norec, seveda gre za žensko protagonistko. Ženski lik predpostavlja junakinjo in pošast hkrati, izziva nelagodje ob nestabilnosti identitet ter razdelitvi vlog spolov. Za tako navidezno podobo zadržane in spoštljive viktorijanske ženske se skriva dvolična in morilska osebnost (Punter in Byron 2004, 27). Poleg omenjenih karakteristik se v gotskem leposlovju in gotskem stilu nasploh pojavlja element, ki ga je možno zaslediti v številnih variacijah, to je strah. Ni le tematika ali odnos do nečesa, temveč ima posledice tudi na področjih forme, stila in družbenih relacij do teksta. Preiskovanje gotskega torej pomeni tudi preiskovanje strahu ter opazovanje številnih načinov kako groza prebija površje zgodbe, vsakič na nekoliko drugačen način, in hkrati sama zase ustvarja kontinuiteto jezika in simbola (Punter 2001, 18). In prav na tem strahu temelji tudi vizualna podoba filmov, ki so predmet obravnave, ob omembi strahu vsakdo pomisli na temačnost, srhljivost in nepričakovane situacije, ki jih velikokrat spremljajo temu primerni vizualni efekti.

Velik del zaslug za nastanek filmov z mistično in grozljivo tematiko ter njihovo privlačnost, tako med ustvarjalci kot tudi med gledalci, gre torej koreninam mističnosti v času viktorijanske gotike, predvsem v leposlovju, ki ponuja neskončne možnosti za priredbe in adaptacije. Ne le mističnost, tudi melodramatičen ekspresionizem je brez dvoma del gotskega stila v vsej njegovi kulturni in strukturalistični silovitosti (Punter in Byron 2004, 65). Prezentacija grozljivega in strašnega, temačnost, mističnost, zakritost obrazov kriminalcev, črno-beli toni nezaslužnih preganjanj, vztrajanje na potencialnem prenehanju ujetništva, izpostavljanje sopihajoče-grgrajočih zvokov likov, vse to so neizbežne značilnosti žanra (Punter 2001, 11). Vdor nadnaravnega deluje veliko bolj pretresljivo v zgodbah, ki uporabljajo neke vrste realistične strategije. Medtem ko je videti, da senzacionalne in nadnaravne tematike sovpadajo z domačnostjo gotskega, pa se je to gibanje pravzaprav začelo že nekoliko prej, in sicer, v zgodbah avtorjev, ki so si začeli na nek način prisvajati gotske elemente v realistične namene (Punter in Byron 2004, 28). Takšnih realističnih strategij se poslužujejo tudi filmski ustvarjalci, saj je film vizualni medij, preko katerega je pristnost prezentiranega veliko bolj prepričljiva kot v zapisani obliki.

Prvi val nastanka filmov s takšno tematiko je bil v tridesetih letih dvajsetega stoletja v Združenih državah Amerike. Pri tem je šlo predvsem za neko pristno kompleksnost v odnosu do pošastnega, filmi prvega vala so veljali za fotografsko inovativne, pa naj je šlo za realistične ali nerealistične prizore, bili so kreacija izrednih kombinacij prepričljivih podob pogube. Drugi val oziroma obdobje je bil porast

grozljivk v sredini dvajsetega stoletja, v petdesetih letih. Ti filmi so se posluževali znanstvene fantastike ter zelo očitne politično obarvane tematike. Desetletje kasneje, v šestdesetih letih, se je pojavil nov prepoznaven stil v grozljivkah, ki je vpeljal usklajen cikel filmov z dodanim detajlom, impresivnimi mise-en-scène, ki specifično izžarevajo ključne motive tistega časa. Istočasno so bili prepoznavni tudi filmski ustvarjalci kot so Alfred Hitchcock, Roman Polanski in Michael Powell, ki pa so ustvarjali povsem drugačne filme, namreč, posluževali so se tematik s poudarkom na razkritjih grozot vsakdanjega življenja. Gre predvsem za študije paranoje in tesnobe ter odnosa med urejenim in kaotičnim. Filmi omenjenih ustvarjalcev iščejo vizualno ekvivalentnost za psihološka stanja, kar jih na koncu pravzaprav nedvomno povezuje s tradicionalno gotsko metaforiko. V sedemdesetih letih dvajsetega stoletja so nastajali filmi, ki so veljali predvsem za množično reproducirane in izkoriščevalske v smislu popularnosti, a vsekakor bi jih bilo na splošno potrebno obravnavati nekoliko bolj podrobno. Za te filme je značilno, da reprezentirajo zgodovinske tematike, kot so satanizem in obsedenost. Vendar pa ti filmi prikazujejo ignoranco obdobja do psihološke ambivalentnosti gotskih podob. Hkrati gre morda tudi za določeno stopnjo simulacije, ki opomni, koliko ima gotika opravka s ponarejanjem in imitacijami skozi več stoletno zgodovino. Zadnji val, ki ga velja omeniti, zavzema filme, nastale od osemdesetih let dvajsetega stoletja pa do danes. Filmi tega obdobja so deloma začeli zavirati trend grozljivosti ter prikazujejo neke vrste ironično samozavedanje, ki se nenazadnje več ne izogiba, temveč raje poudarja tako imenovan izkoriščevalski potencial filma kot medija (Punter in Byron 2004, 65–69).

#### 2.2.4 VIZUALIZACIJA VIKTORIJANSKE GOTIKE

##### KOSTUMOGRAFIJA

V devetnajstem stoletju je moda brez težav držala tempo s hitro razvijajočimi se vlogami ter življenjem buržoazije. Takšen način življenja je ogrozil do takrat tradicionalni družbeni red ter prispeval k razvoju in nastanku alternativnega sistema razmejitve. Čeprav so oblačila, zaradi homogenosti stilov, prenehala reprezentirati status, se je razvil subtilen sistem diferenciacije statusov med aristokracijo in pojavom denarne valute, ki je predstavljal nek standard takratne družbe, simbolni pomen posameznikovega socialnega statusa, moralnih vrednot in tudi karakterja (Tseëlon v Rocamora in Smelik 2016). Prav tako je devetnajsto stoletje zaznamoval izum na področju mode, ki

je spremenil do takrat poznano prakso izdelave oblačil, to je šivalni stroj. Pojavile so se novosti v oblačilni kulturi, tako v ženski, kot tudi v moški modi.

V ženski modi je bil najbolj odmeven pojav krinoline. Krinolina je kletki podobno ogrodje, ki sega od pasu do tal, odeto je v blago (glej Sliko 2.1). Gre torej za krilo oziroma spodnji del obleke. Za viktorijansko obdobje so značilni tudi visoki in zaprti ovratniki, korzeti, plašču podobna vrhnja oblačila ter belo spodnje perilo. Oblačila so bila izdelana iz kompaktnih in trapiciranih materialov ter svile, z veliko naborkov, volančkov in čipk. Krinoline so bile v tem obdobju polovične s poudarjenim zadkom, pomemben modni trend je bil tudi ozek pas, za kar je poskrbel skrbno stisnjen korzet. Zelo priljubljene so bile temnejše barve, kot so črna, temno rdeča, rjava in vijoličasta, za večerne toalete pa je prevladovala barva lososa. Velik poudarek so dajali tudi pričeskam in modnim dodatkom. Za lepotni ideal so veljale nakodrane in nekoliko privzdignjene pričeske, tudi lasni vložki. Obvezni ženski modni dodatki so bile pahljače in senčniki (glej Sliko 2.2).

Slika 2.1: Krinolina



Vir: Pin Img (2017b)

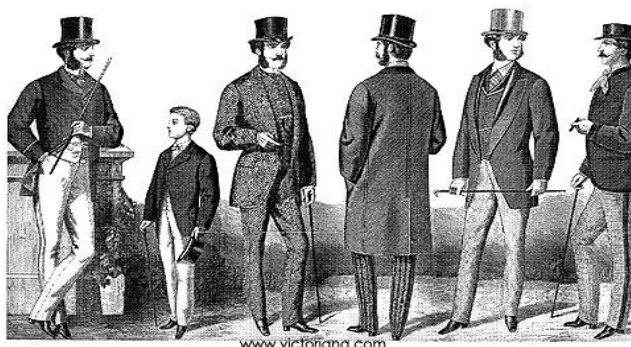
Slika 2.2: Ženska moda viktorijanskega obdobja



Vir: Word Press (2017)

V moški modi so zasnovali kos oblačila, ki je predstavljal sodobno moško obleko, to je telovnik. Za viktorijansko obdobje so značilni plitvi ovratni izrezi, robovi ovratnikov na srajcah so bili ušpičeni, zaprt je bil le zgornji gumb. Pojavila sta se tudi smoking in frak, ki sta veljala za večerno obleko. Oblačila so bila izdelana iz bombaža, svile in šifona. Prevladovala so temne barve, predvsem in večinoma črna, tudi siva ali rjava, srajce so bile bele. Tudi v moški modi so bile pomembne pričeske in modni dodatki. Moški so nosili zalisce, na glavah cilinder ali klobuk, obvezni modni dodatki so bili žepna ura in sprehajalna palica ali dežnik (glej Sliko 2.3).

Slika 2.3: Moška moda viktorijanskega obdobja



Vir: Victoriana (2017)

Analitiki na družboslovnem področju dvajsetega stoletja so se ukvarjali tudi s pojavom mode ter njenim razvojem tekom zgodovine. Baudrillard tako opredeljuje strukturo modnega znaka kot združitev treh redov. Prvi red je nastal na podlagi imitacije, je obdobje predmoderne dobe pred devetnajstim stoletjem, predpostavlja dualizem, pri katerem vizualna podoba reflektira realnost, oblačila so konkretno vezana na status. Drugi red je nastal na podlagi produkcije, gre za moderno obdobje devetnajstega stoletja, kjer vizualna podoba zamaskira realnost, iznajdba tehnologije in posledično nastanek masivne produkcije je omogočil sočasno dostopnost oblačil za vse družbene razrede. Tretji red pa je nastal na podlagi simulacije, je postmoderno obdobje po devetnajstem stoletju, kjer vizualna podoba ustvarja realnost, znaki so ločeni od objektov, ki jih reprezentirajo (Tseëlon v Rocamora in Smelik 2016). Tako pri imitaciji kot tudi pri produkciji označevalec predstavlja nek osnovni pomen, pa naj bo ta inherenten ali ustvarjen. Ravno nasprotno pa se simulacija nanaša na načelo postmoderne oblačila, ki pa je ravnodušen do tradicionalne družbene ureditve ter povsem samoreferenčen, gre torej za modo, ki je sama sebi namen (Tseëlon v Rocamora in Smelik 2016). Moda predstavlja odnos in zvezo med estetiko ter družbenimi in kulturimi formami. Je torej del človeške estetske izkušnje, kot jo je razumel Georg Simmel. Ob tem se je naslanjal na načelo poznega devetnajstega stoletja, *l'art pour l'art* (umetnost za namen umetnosti, op.a.), ki je predstavljalo transcendentalen horizont lepote, pa naj gre za poezijo, literaturo ali, vsekakor, modo oziroma oblačilno kulturo (Simmel v Rocamora in Smelik 2016). Kadar Simmel govori o modi, govori o modnem ciklusu, saj se s kompleksnostjo družbe pojavljajo nove kombinacije in težnja po individualnosti je vse bolj intenzivna. Moda se po njegovo zmeraj predstavlja v parih, konformnost in hkrati diferenciacija, površinskost in hkrati globji notranji pomen, pristnost in hkrati imitacija, podrejenost in hkrati nadrejenost in tako dalje (McNeil v Rocamora in Smelik 2016). Tudi moda je jezik oziroma govorica, z raznolikostjo oblačil (ter s tem izbiro in kombiniranje različnih kosov in



dodatkov, ki predstavljajo kulturne attribute) lahko spreminjamo in ustvarjamo tisto, kar želimo, da naša oblačila povejo o nas in naši poziciji znotraj kulture (Turner 2006, 66).

## SCENOGRAFIJA

Kadar govorimo o predmetih, oblikah, stukturah in podobno, je videz resničnega nujnost. Film potrebuje pristno okolje, saj je zahteva po fizični točnosti temeljna, gre torej za nujnost materialne oblike predmetov, ki morajo biti vsaj na videz pristni (Morin 2015, 119). Scenografija je zato temeljnega pomena, kadar govorimo o simbolni predstavitvi realnega v filmu. Gre za absolutno in univerzalno zahtevo po, vsaj na videz, realni scenografiji, za kar skrbijo temu namenjeni studii, ki so zadolženi za izdelovanje videza realnosti. Scenografija, predmeti in seveda tudi kostumi morajo namreč izgledati veliko verjetnejši kot je to potrebno v gledališču, vendar so posledično morda manj pristni. V filmu je mogoče uporabiti razne prijeme in zvijače, ki so sicer precej bolj umetni kot je to značilno za gledališče, vendar so prav zaradi tega učinkovitejši pri tako imenovanih prevarah očesa. Ustvarja se nek realizem, ki temelji na navideznih oblikah in podobah. Gledalec je prepričan, da vidi podobe objektivno in telesno, vendar so te podobe v resnici lažne in ustvarjene. Gre torej za nenavaden filmski paradoks, za kreiranje realnosti z iluzijo umetnih materialov in podob, hkrati pa kreiranje iluzije z resničnimi bitji, kot so ljudje in živali (Morin 2015, 119).

Film je, ne le na področju scenografije, temveč tudi kot konstrukcija mentalnih prostorov, tesno povezan z arhitekturo. Film in arhitektura se srečujeta na treh ravneh, objektni, subjektni in trajektni ravni (Pelko 2006, 191–192). Pri prvi ravni gre za razmerje, ko ena disciplina naleti na drugo kot objekt, pri drugi ravni gre za razmerje, ko ena disciplina prestopi meje druge ter se prepozna kot subjekt, pri tretji ravni pa gre za trajektorije, kjer se obe disciplini znajdetata na tako imenovanem robu ter si morata med seboj izmenjati nekaj, česar sami po sebi nimata, to je svetloba (Pelko 2006, 192). V svojem izvoru ima arhitektura le praktično funkcijo zagotavljanja zatočišča, streha in okna skrbijo za zaščito pred dežjem in za dostop zadostne količine svetlobe v notranjost (Eco v Nöth 1995, 436). Na prvi pogled arhitektura ne daje vtisa komunikacije z okoljem ali reprezentacije česar koli drugega kot same sebe. Zato je za tradicionalne estetike veljalo, da so arhitekturo klasificirali, skupaj z glasbo, kot tako imenovano asemantično umetnost, torej umetnost, ki ne posreduje nekega specifičnega pomena. Vendar pa arhitektura ni nujno zavezana le svoji utilitaristični funkciji, lahko se predstavi kot multifunkcionalna entiteta, ki ima več dimenzij pomenov. Eden izmed načinov kako strukturirati semantičnost arhitekture je ločevanje na dva nasprotna pola, to sta denotacija in konotacija (Nöth 1995, 436). V filmu sta ta dva pola definirana skozi scenografijo.

Film in arhitektura sta torej disciplini, ki druga z drugo sovpadata, obe namreč operirata s svetlobo in senco. Walter Benjamin je govoril o filmu in arhitekturi kot o neki "simultani kolektivni percepciji" (Benjamin v Pelko 2006, 192), vendar pa na tem mestu lahko vpeljemo tudi pojem, ki pomaga tematizirati sorodnost obeh in ta pojem je vidnost, ki sta ga vpeljala Gilles Deleuze in Michel Foucault (Deleuze v Pelko 2006, 192). Na tem mestu lahko govorimo o percepciji oziroma perceptualnih kodih. Ko smo soočeni z vizualno podobo, smo na nek način prisiljeni ločiti dominantno obliko, torej figuro, od njenega ozadja, torej podlage (Chandler 2007, 151). Vendar pa je v arhitekturi precej težko povsem natančno definirati kaj točno opredeljuje oziroma zaznamuje gotiko. Stil, ki je prevladoval kar štiri stoletja, je v osnovi razdeljen na tri večja obdobja. Prvo obdobje je zaznamoval samostan St. Denis blizu Pariza iz začetka dvanajstega stoletja, katerega stil se je bliskovito razširil po Evropi ter bil prirejen in uporabljen na različne načine na številnih območjih. Drugo gotsko obdobje v arhitekturi se nanaša na italijansko območje, tretje pa se je razvilo z začetki renesanse, in sicer predvsem na območjih Burgundije v Franciji, Flandrije v Belgiji ter Nemčije (Punter in Byron 2004, 32–33). Gotska arhitektura je vsekakor pustila pečat, saj so se po njej zgledovali tudi stoletja kasneje, natančneje v viktorijanski dobi devetnajstega stoletja. Sredi devetnajstega stoletja se je v Angliji pojavil neogotski slog v arhitekturi, za katerega so značilni zašiljena okna in oboki, poudarek na vertikalnih linijah, dekorativna zunanost in notranost ter različni materiali. Tipična in med najbolj znanimi arhitekturnimi dosežki tistega obdobja sta definitivno londonski parlament in Big Ben. Arhitektura viktorijanske dobe pa se je nekoliko razlikovala od tradicionalne gotske arhitekture stoletij prej in nekatere spremembe je mogoče pojasniti. Nastale so iz praktičnih razlogov, saj so se stavbe sesedale pod lastno težo, zato so začeli graditi rebraste oboke, loki so bili zašiljeni, kar je zmanjševalo zunanje pritiske. Vendar pa so to le nekatere značilnosti gotske arhitekture, katerih razloge za nastanek je mogoče pojasniti z mehansko razlago. K temu pa ne moremo prištevati ostalih karakteristik, kot so na primer gradnja v višino, kar je predvsem razvidno v cerkvah, kjer so glavne ladje nadgradili, menjava kamnitih zidov s steklenimi mrežami in mozaiki ter kombiniranje opornikov, jaškov, zaključkov in vrhov, ki so dajali občutek neskončnosti prostora (glej Sliko 2.4 in Sliko 2.5). Nekateri analitiki so razumeli vertikalnost gotske arhitekture devetnajstega stoletja kot vizualno ekspresijo želje po doseganju spiritualnosti. Gotski stil naj bi reprezentiral kreativnost in svobodo izražanja ter se s tem zoperstavil brezdušni mehanski produkciji viktorijanskega obdobja (Punter in Byron 2004, 33).

Slika 2.4: Vertikalnost in gradnja v višino



Vir: Weebly (2017)

Slika 2.5: Zašiljeni oboki v notranjosti



Vir: Wikimedia (2017)

### 3 REPREZENTACIJE, SIGNIFIKACIJE IN ANALIZE

Ob teoretični opredelitvi in pojasnitvi terminov, značilnosti in pomenov obravnavane tematike viktorijanske gotike in njene vizualne reprezentacije v filmu, je potrebno tudi definirati oziroma predstaviti metodo, ki razlaga in analizira omenjen vizualni stil. Metoda, ki se ukvarja s simbolnim, je semiotika in v nadaljevanju bom to metodo predstavila, predvsem se bom opredelila na filmsko semiotiko, ki je specializirana za vizualne reprezentacije, predstavljene skozi obravnavan medij.

Signifikacija v filmu se pokaže pri organizaciji reprezentacij, ki ustvarjajo pomen in smisel za določeno množico opazovalcev oziroma gledalcev. Semiotika omogoča dostop do teh aktivnosti in organizacije, saj nam dovoljuje, da ločimo ideje od njihovih reprezentacij (vsaj teoretično), z namenom, da vidimo kako je naš pogled na svet, ali v tem primeru na film, konstruiran (Turner 2006, 70). Pri tem gre za podrobno analizo filma kot teksta, torej kot seta form, zvez in pomenov. Filmske zgodbe so razvile svoj signifikatorni sistem, gre za specifične kode (kratkoročne metode za pretvorbo družbenih in narativnih pomenov) in specifične konvencije (skupina pravil, ki jih občinstvo potrjuje ali priznava). Film ni nek diskreten sistem significacije, tako kot lahko to rečemo za literaturo. Film inkorporira ločene tehnologije in diskurze kamere, svetlobe, scenografije, kostumografije in zvoka, vse to pa prispeva k nekemu celostnemu pomenu. Niti en sistem, ki producira pomene, v filmu ne deluje sam zase (Turner 2006, 72). Pomen oziroma sporočilo filma tako ni le preprosta kombinacija nekih elementov, njegova sporočilnost je producirana v odnosu do občinstva, saj je pri tem neodvisnost enega od drugega nemogoča. V filmskih študijah torej govorimo o pomenih, ki so prej produkt branja občinstva, kot pa le nujna lastnost filmskega teksta kot takega, občinstvo da filmu pomen, ne gre le za dekodiranje pomenov, skritih znotraj filmskega teksta (Turner 2006, 163). Seveda pa to s sabo prinese določene težave. Velika večina gledalcev bo ob ogledu filma razmišljala o pomenih znotraj okvirjev, za katere sami mislijo, da obstajajo. Obstaja torej niša med teorijo in prakso gledanja filmov. Po eni strani in v osnovi gledalčevo branje filma okupira teoretično polje, ki mu dopušča skoraj neštete možnosti razumevanja. Vendar pa po drugi strani v praksi temu ni tako, gledalčevo branje filma se lahko od tega polja razlikuje, saj je na nek način okalupljen z relativno diskretnim obsegom možnosti. Kulturne študije so na podlagi tega razvile taktike za analiziranje takšnega pojava, od naslonitve na idejo, da je filmski tekst kontroliran s strani njegovih bralcev oziroma gledalcev, do razveljavitve filmskega teksta do te mere, da ga je možno brati v celoti kot produkt družbeno formirane prakse razumevanja (Turner 2006, 163–164).

Nekateri analitiki ločijo film od kinematografije. S tega terminološkega vidika je film kot tak specifično filmsko sporočilo, ki ima svoj začetek in konec, medtem ko film na splošno govori o enem ali več specifičnih sporočilih, ki so značilna za vse filme (Metz v Nöth 1995, 468). Kino (ali kinematografija) pa je filmsko dejstvo v njegovem najsplošnejšem možnem smislu, ki predstavlja tehnologijo in ekonomijo (Nöth 1995, 468). Umberto Eco razume tehnološke naprave, s pomočjo katerih je reproducirana realnost v kinematografih, kot kodifikacijo v kinematografskih kodih, medtem ko filmski kodi generirajo narativna sporočila v filmski komunikaciji (Eco v Nöth 1995, 468). Ti dve razlikovanji se širše nanašata na dve skupini kodov, ki so vpleteni v kinematografsko komunikacijo: kino, kot avdio-vizualen medij, in film, kot specifičen tekst. Vendar pa se te ločitve na film in kinematografijo zelo redko striktno drži (Nöth 1995, 468).

### 3.1 SIMBOLIZEM IN FILMSKA SEMIOTIKA - PREDSTAVITEV METODE

Metode, ki se ukvarjajo zgolj s pisnim in govornim jezikom, niso povsem primerne za analizo filmskega jezika. Potrebno je torej uporabiti sistem analiz, ki sicer temeljijo na govornem jeziku, vendar se ukvarjajo tudi s tistimi aktivnostmi, ki producirajo družbene pomene. Takšna metoda je semiotika, katere aktivnost je ustvarjanje pomenov skozi signifikacije. Ko torej razumemo osnovne premise semiotike, lahko le-te apliciramo na specifične označevalne prakse v filmu. Semiotika vidi družbene pomene kot produkt zvez, konstruiranih med posameznimi znaki. Znak je osnovna enota v komunikaciji, lahko gre za fotografijo, besedo, zvok, objekt, vonj, praktično za karkoli kar ima v neki kulturi simbolni pomen (Turner 2006, 69). Semiotika je torej veda o znakih in njihovih pomenih, s semiotično analizo razlagamo prikrita in odkrita pomene posameznih pojavov, tako verbalne kot tudi vizualne komunikacije, v filmu, gledališču, poeziji, fotografiji, plesu in tako dalje. Začetki semiotike pravzaprav segajo v antiko. V stari grščini izraza *sema* in *semeion* pomenita znak, iz tega izhajajo besede *semeiosis* (označevanje, pomenjanje), *semeiotikos* (nanaša na znake oziroma izražanje preko znakov) ter *semantikos* (pomensko, pomenljivo) (Škerlep 1996, 267). V drugi polovici sedemnajstega stoletja je John Locke uporabil izraz *semeiotika*, vendar je ta veda kot raziskovalna disciplina bolj aktivna postala šele v dvajsetem stoletju, za kar gre zahvala amerišskemu filozofu Charlesu Sandersu Peirceu in švicarskemu lingvistu Ferdinandu de Saussureu, ki sta pojem moderne semiotike tudi zasidrala. Nato so njuni teoriji pričeli uporabljati tudi drugi teoretiki, in sicer, Saussurjevo teorijo so,

kot osnovo francoske strukturalistične semiologije, uporabljali Roland Barthes, Claude Levi-Strauss in Algirdas Greimas, Peircovo teorijo pa Thomas Sebeok, Ivor A. Richards in Charles K. Ogden. Saussure je govoril o semiologiji, Peirce pa o semiotiki, danes pa se za to vedo o znakih v splošnem uporablja izraz semiotika (Škerlep 1996, 267). Za semiotike, kot je na primer Roland Barthes, jezik vsebuje vse tiste sisteme, od katerih lahko zberemo in združimo elemente z namenom komuniciranja (Barthes v Turner 2006, 66). V nadaljevanju se bom posvetila predvsem vizualni podobi filmov, obravnavala bom torej film ter njegove konotacije skozi filmsko semiotiko. Ko govorimo o semiotiki, govorimo o označevalcih in označencih. Pomembno se je zavedati, da je med njima vzajemen odnos, vsak označevalec je hkrati tudi označenec in vsak označenec je hkrati tudi označevalec. Ta vzajemnost opredeljuje simbolizem, nemogoče je določene pojme oziroma elemente opredeliti zgolj kot čiste označevalce ali čiste označence, gre namreč za neskončno verigo signifikacije (Metz 1982, 31). Po Saussureu označevalec in označenec skupaj sestavljata znak. Vendar pa ima izraz znak zelo bogato zgodovino in najdemo ga lahko v različnih besediščih, zato ima zlahka dvoumen pomen (Barthes 1990, 158).

V filmskih študijah semiotika ne more nadomestiti disciplin, ki obravnavajo družbena dejstva kot taka (in so izvor simbolizma) in determinirajo simbolno, brez da bi se z njim enačile. Te discipline so sociologija, antropologija, zgodovina, politična ekonomija, demografija in tako dalje. Semiotika torej teh disciplin ne more nadomestiti, prav tako jih tudi ne more kopirati, saj to predstavlja nevarnost ritualnih ponovitev in redukcije (Metz 1982, 18). Temelj simbolnega je tako zmeraj neka struktura in ne dejstvo, ni le posledica družbenega razvoja. Skupaj z infrastrukturo postane del sestave družbe kot take, ki po svoje definira človeško raso. Vendar pa to ne pomeni avtomatske naturalizacije semiotike, temveč ravno nasprotno, zmeraj po najbolj prvotnem in očitem opazovanju pridemo do spoznanja, da je človek tisti, ki ustvarja simbole, prav tako pa je tudi simbol tisti, ki ustvarja človeka. Prav to je ena najpomembnejših lekcij psihoanalize, antropologije in lingvistike (Metz 1982, 19).

Znak je torej osnova v semiotični analizi, razdeljen je na označenca in označevalca, en prikazuje vsebino nečesa, drugi pa to vsebino opisuje. Znake je po Piercu mogoče razdeliti v tri osnovne kategorije, to so simboli, ikone in indeksi, množico le-teh ter njihovo medsebojno povezovanje, ki tvori smiselno celoto oziroma sporočilo, pa imenujemo semiotični kod (Škerpel 1998, 267–269). Osnovne pojme in odnose med njimi je, na podlagi teorije de Saussurea, razvil Roland Barthes, in sicer, opredelil je štiri dihotomije (Barthes 1990, 137–138):

- označevalec in označenec,

- jezik in govor,
- denotacija in konotacija,
- sintagma in paradigma.

Kot že omenjeno, vsak označevalec je hkrati tudi označenec in vsak označenec je hkrati tudi označevalec, izjemoma ju lahko ločeno kategoriziramo le s spoštovanjem določenega koda, enega in edinega segmenta v nedoločljivi verigi signifikacije. Razlikovati je potrebno med tekstom kot takim, ki priča o razvoju oziroma prehodu, in med tekstualnim sistemom, ki ne obstaja, dokler semiotik ne poda neke konstrukcije. Razliko med obema lahko enačimo z razliko med razpoznavno vsebino in med njeno interpretacijo. Tekstualni sistem je nekaj, kar je Freud poimenoval latentno in kar vključuje oboje, nezavedno in predzavedno (Metz 1982, 31). Na tem mestu je potrebno pojasniti nekaj osnovnih sestavnih delov semiotike, ki so temelj simbolizma.

## OZNAČENEC

Klasifikacija označencev je v semiotiki temeljnega pomena, saj omogoča ločitev forme od vsebine (Barthes 1990, 164). Vendar pa je tudi precej komplicirana, prisili nas, da se zatečemo k že znanim pojmovnim poljem. Kljub temu pa je načeloma možna na več načinov. Prvi je način aktualizacije semioloških označencev, ki so lahko izološki ali ne. Drugi je način, kjer označence s pomočjo artikulirane govornice prevzame neka beseda, besedna zveza ali skupina besed. Ta način omogoča lažje rokovanje, saj za razumevanje ni potrebna analitikova meta-govorica, vendar jih le-to hkrati dela nevarnejše, napeljujejo namreč k semantični klasifikaciji jezika kot takega, namesto h klasifikaciji, ki bi temeljila na obravnavanem sistemu (Barthes 1990, 165). Prav tako je pri tem načinu potrebno gledati širše, celota označencev v nekem sistemu opravlja obsežno funkcijo, kar posledično pomeni, da komunicira s semantičnimi funkcijami v drugem sistemu, zelo verjetno je tudi, da se z njimi celo deloma prekriva. Zato je torej nujno predvideti možnost tako imenovanega totalnega ideološkega opisa, ki zajema vse sisteme v isti sinhroniji. Pri tretjem načinu klasifikacije pa je potrebno upoštevati, da vsakemu sistemu označevalcev ustreza določen korpus tehnik in praks, ki so vezane na raven označencev. Ti korpusi pri prejemnikih in uporabnikih sistemov implicirajo določene vednosti, ki pa so seveda odvisne od kulturnega ozadja. S tem je mogoče pojasniti, zakaj posamezniki nek korpus dojemajo oziroma dešifrirajo različno, kljub temu, da le-ta pripada istemu sistemu. Za posameznika torej drug ob drugem obstaja več korpusov označencev, kar mu omogoča bolj ali manj temeljita in ne le površinska branja okolice (Barthes 1990, 165–166).

## OZNAČEVALEC

Narava označevalca je generalno gledano bolj ali manj enaka kot prej omenjena narava označenca, zato njune definicije ni mogoče ločiti. Edina in bistvena razlika je ta, da je označevalec posrednik, kar pomeni, da je zanj materija nujna in potrebna. Vendar pa le-ta sama po sebi ni dovolj in na podlagi te materialnosti je nujno potrebno razlikovati med materijo in substanco (Barthes 1990, 167). Substanca je lahko materialna ali nematerialna (na primer substanca vsebine), vendar gre pri označevalcu zmeraj za materialno substanco (podobe, predmeti, glasovi). Semiotika je splet mešanih sistemov, v katere so vpletene različne materije, zato je zelo koristno, če ne celo nujno, vse znake, ki so del ene materije, združiti v koncept tipičnega znaka, to so lahko ikonski, grafični, besedni in tako dalje (Barthes 1990, 167). Ko govorimo o klasifikaciji označevalcev, govorimo o strukturaciji sistema v strogem pomenu besede. Sporočilo, ki ga sestavlja množica nekih manjših sporočil, tekom raziskovalnega korpusa razdelimo na več manjših označevanih enot, kar nam omogoča, da te enote razporedimo na paradigmatične razrede ter tako klasificiramo sintagmatska razmerja, ki te enote povezujejo (Barthes 1990, 167).

## KODI

Kodi ustvarjajo okvir, znotraj katerega so znaki pozicionirani in imajo na podlagi tega nek smisel. Zato v primeru, da nekaj ne funkcioniira znotraj koda, le-temu ne moremo pripisati statusa znaka. Kodi organizirajo znake v smiselne sisteme, znotraj katerih se skozi strukturne forme sintagem in paradigem povezujejo označevalci in označenci. V primeru, da je odnos med označevalcem in označencem relativno arbitraren, je jasno, da interpretacija konvencionalnega pomena znakov zahteva seznanjenost s primernim naborom običajev ali navad (Chandler 2007, 148). Delo semiotikov je tako identificirati pravila in omejitve, ki načrtajo okvirje produkcije in interpretacije pomenov znotraj vsakega koda. Pri tem je zelo priročno, da kode razdelijo v skupine. Zato ločimo tekstualne kode, interpretativne kode in družbene kode (Chandler 2007, 148–150).

Tekstualni kodi (Chandler 2007, 149):

- znanstveni kodi (tudi matematika),
- estetski kodi (ekspresivna umetnost, klasicizem, romantika, realizem),
- žanr, retorični in stilistični kodi (obrazložitev, argumentacija, opisovanje, pripoved in tako dalje),
- kodi množičnih medijev (televizija, film, fotografija, radio, časopis, revije).



Interpretativni kodi (Chandler 2007, 150):

- perceptualni kodi (vizualna percepcija, vendar ne namerna komunikacija),
- ideološki kodi (dominantni, pogajalski, opozicijski (individualizem), liberalizem, feminizem, rasizem, materializem, kapitalizem, socializem in tako dalje).

Družbeni kodi (Chandler 2007, 149):

- govorjen jezik (fonologija, skladnja, besedoslovje, metrika in paralingvistika),
- telesni kodi (telesni stik, izgled, mimika, geste, drža, pogled in tako dalje),
- materialni kodi (moda, obleka, avtomobilizem in tako dalje),
- vedenjski kodi (protokol, rituali, vloge in tako dalje).

Znotraj kulture je družbena diferenciacija določena z množico družbenih kodov. Komunikacija med našimi družbenimi identitetami poteka skozi delo, ki ga opravljamo, skozi način hoje, skozi oblačila in pričeske, ki jih nosimo, skozi domače okolje, skozi prosti čas ter potovanja. Naučimo se svet brati skozi termine kodov in običajev, ki so dominantni v nekem družbeno-kulturnem okolju in kontekstu ter skozi vloge, v katere smo bili socializirani. V procesu osvojitve pogleda na svet posameznik osvoji tudi identiteto in eno najpomembnejših konstant v posameznikovem dojemanju realnosti je ohraniti razum o tem kdo smo kot individuumi. Razumevanje sebe je družbeno konstruirana konstanta, ki je določena skozi interakcije kodov znotraj kulture. Družba se zanaša na dejstvo, da so njeni člani podprti z njeno fikcijo, kodi in miti, ki so pridobili status samoumevnosti (Chandler 2007, 153–155). Kulturni miti imajo podobno vlogo kot metafore, pomagajo nam razumeti naše izkušnje znotraj kulture ter nam pomagajo organizirati načine konceptualizacije različnih pojmov znotraj te kulture. Mit, v smislu konotacije, lahko razumemo tudi kot neko višje načelo signifikacije (Chandler 2007, 143). Louis Hjelmslev je mit predstavil kot nekaj, kar je nad konotativno ravnjo, kot tako imenovano metasemiotiko, h kateri so pripadale geografske, zgodovinske, politične, družbene, psihološke in religijske prakse, ki se tičejo konceptov, kot so nacija, regija, stilske variacije, osebnost, počutje in tako dalje (Hjelmslev v Chandler 2007, 143).

### 3.1.1 FILMSKA SEMIOTIKA

Filmska semiotika je postala ogromen trend znotraj filmske teorije. Iskanje struktur filmskih kodov se je začelo s hipotezo o homologijah med jezikom in filmom. Poleg analize tako imenovane filmskega jezikoslovja, je proučevanje filmskih znakov in komunikacije med glavnimi temami filmske semiotike (Nöth 1995, 463). Ena izmed karakteristik filmske semiotike je psihosemiotičen vtis reducirane razlike med filmskim označevalcem in njegovim referenčnim objektom. Ta iluzija neposredne realnosti, ki je v filmu močnejša kot na primer v gledališču ali na fotografiji, je izvor visoke stopnje empatije in psihične participacije s strani gledalca (Nöth 1995, 466). Barthes opisuje filmski znak kot entiteto označevalca in označenca, po njegovi interpretaciji filmski znaki niso podobe na ekranu, temveč prej filmske reprezentacije, kot so igralci, kostumi, pokrajina, geste in glasba. Ti označevalci so zaznamovani s heterogenostjo (glede na njihove vizualne in akustične znake), polivalentnostjo (imajo lahko več pomenov) ter njihovo sintagmatsko dimenzijo (Barthes v Nöth 1995, 466–467). Film je tisti medij, ki nam predstavi proces prodiranja posameznika v svet ter proces prodiranja sveta v posameznika. Gre torej za neločljivo vzajemnost, ki se začne s kinematografom oziroma medijem, ki film predstavi gledalcu, z raziskovanjem neznanega sveta, ki je gledalcu na dosegu roke oziroma očesa (Morin 2015, 149).

Prvi, ki se je ukvarjal s filmsko semiotiko in ki je zaslužen za to, da se je to področje kasneje razvilo v eno izmed glavnih vej semiotičnih analiz, je francoski filozof in kritik Christian Metz. Za analizo filma je uporabljal točno določen znakovni sistem, to je jezik, za katerega je trdil, da pripomore k lažjemu razločevanju filma od ostalih znakovnih sistemov. Vendar pa je jezik v kontekstu filma obravnavan kot tehnično-zaznaven sistem, saj gre za enosmerno komunikacijo, zato je pomen jezika v filmu kot celota sporočil, ki so sestavljena iz petih kanalov sporočanja (Metz 1974):

- gibljive fotografske podobe,
- (posneti) fonetični zvoki,
- glasba,
- (posneti) šumi,
- pisava.

Analiz filmov je bilo ogromno, vsem kritikom in semiotikom pa je skupno strinjanje, da je jezik v filmu (literarni) jezik, ki ga je mogoče analizirati, vendar pa filmski jezik sam po sebi ni jezikovni sistem

(pravzaradi enosmene komunikacije). Na tem mestu Metz vzporedno postavi literarni in filmski jezik, kjer na konkretnih primerih prikaže podobnosti in razlikovanja le-teh na podlagi besed oziroma stavkov ter prizorov oziroma posnetkov. Filmska semiotika, ki jo je predstavil Metz, govori o odnosu med posameznim filmom ter prevladujočo kulturno ideologijo območja, v katerem je film nastal. Na podlagi tega gledalci sprejemajo ali zavračajo ideologijo, ki jo film zastopa, poznajo pa več kategorij filmov, od striktno ideoloških, do le ohlapno oklepajočih. Vsaka izmed omenjenih kategorij gledalcu omogoča, da se torej z njo poistoveti ali pa ji nasprotuje (Metz 1974):

- dominantni filmi (popolnoma skladni s prevladujočo ideologijo),
- uporniški filmi (napadajo prevladujočo ideologijo na nivoju označevalca in označenca),
- formalno uporniški filmi (niso odkrito politični, a izražajo prikrita sporočila o neodobravanju načel prevladujoče ideologije),
- vsebinsko naravnani politični filmi (izključno in odkrito politično-kritični filmi, katerih kritika nima pomena, saj uporabljajo prav te ideološke znake, ki jih kritizirajo),
- delitveni filmi (filmi, ki površinsko pripadajo prevladujoči ideologiji, vendar njihov globinska kritika povzroči delitev).

Vendar pa filmski jezik ne konstruira široko dostopnih kodov (kot je to, na primer, značilno za literarni jezik), saj je v primeru filma potrebna določena stopnja ustvarjalnosti (kar pri učenju maternega jezika ni potrebno). Prav tako filmski jezik proizvaja ogromno kodov, ki pa niso univerzalni (kot je slovnica), torej niso značilni za vsak film in tudi v vsakem filmu ne morejo biti uporabljeni (Metz 1974). Med drugim lahko film analiziramo tudi tako, da preučimo uporabo posameznih kinematskih kodov v filmu, v tem primeru se bom osredotočila na scenografijo in kostumografijo.

### 3.2 ANALIZA VIZUALNE PODOBE IZBRANIH FILMOV

Vizualna podoba filma je tisto, kar predstavlja prvi stik z gledalcem. Na podlagi prvih nekaj minut videnege si posameznik ustvari mnenje o filmu, ki se lahko obdrži skozi cel film, ali pa se tekom razvoja zgodbe spremeni. Toda kaj film pravzaprav reproducira? Cavell predstavi dve možnosti, kot prvo, filmi reproducirajo določene objekte, ki povzdignejo pomen filmskih podob, in kot drugo, filmi reproducirajo pogled ali izgled določenih objektov, ki so predstavljeni skozi filmske podobe (Cavell v

Carroll 1996, 43). Pomen filmskih podob kot znakov lahko torej razumemo kot proces ali dejanje, ki povezuje označevalec z označencem in katerega proizvod je znak. To ima klasifikatorično vrednost, ne pa tudi fenomenološke, in sicer iz dveh razlogov. Kot prvo, zveza med označevalcem in označencem ni le semantična, saj znak dobiva veljavo tudi od svoje okolice. Kot drugo pa izraz pomena ne deluje na način povezovanja, temveč na način razločevanja, namreč, ne zbližuje dveh členov, saj sta označevalec in označenec hkrati in vsak zase člen in odnos. In prav ta dvoumnost ovira grafično reprezentacijo pomena, ki pa je za semiološki diskurz nujno potrebna (Barthes 1990, 167–168). Znaki tako reprezentirajo pomene, posredujejo sporočilo, pa naj gre za neposredno in direktno (denotativno) ali za posredno in indirektno (konotativno) sporočilo. V semiotiki se termina denotacija in konotacija navezujeta na opis odnosa med označevalcem in njegovim označencem, prav tako pa znotraj te delitve analitiki razlikujejo še med dvema tipoma označencev, denotativnim in konotativnim, kar pomeni, da en označenec istočasno lahko predstavlja oba pomena (Chandler 2007, 137). Denotacijo lahko opišemo kot nekakšno definicijo, dobeseden, očit in smiseln pomen znaka. Umetnostni zgodovinar Erwin Panofsky opredeli denotacijo v primeru reprezentacije vizualnih podob kot podobo, ki jo vsak opazovalec iz katere koli kulture in v katerem koli časovnem obdobju prepozna kot upodobitev kot tako (Panofsky v Chandler 2007, 138). Vendar pa se ob tem porajajo polemike, namreč, če naj bi šlo za kulturno prilagajajočo reprezentacijo, potem je pomen že sam po sebi kulturno specifičen, kar pa nas že pripelje do območja konotacije. Pojem konotacija se namreč uporablja za nanašanje na družbeno-kulturne in subjektivne asociacije (kot so ideološke, čustvene in tako dalje) nekega znaka in te so specifično povezane s posameznikovim spolom, starostjo, družbenim razredom, narodnostjo in podobno. Konotacija je kontekstualno pogojena (Chandler 2007, 138). Denotacijski pomen znaka torej predstavlja pomen, ki naj bi bil širše sprejet med člani neke kulture, medtem ko splošen konotacijski pomen katerega koli znaka nikoli ne bo mogoč. Pri tem obstaja nevarnost prevelikega poudarka posameznikove subjektivne konotacije, intersubjektivni odzivi so enotni na določeni stopnji znotraj kulture in zato smisel predstavlja le omejena razsežnost konotacije. Vendar konotacije niso nujno le osebna razumevanja, determinirane so s kodi, do katerih ima posameznik dostop. Kulturni kodi ustvarjajo konotacijske okvirje, ki so organizirani okoli ključnih opozicij in enačb, kjer je vsak termin povezan s svežnjem simbolnih atributov (Silverman v Chandler 2007, 139).

Omenjeno lahko apliciramo na področje mode, ali v primeru filma na področje kostumografije, za katero lahko rečemo, da je v prvi vrsti vizualen fenomen. Barthes razume tako imenovano pravo oblačilo (kar posameznik vsakodnevno obleče) kot nekaj sekundarnega artikulaciji ter verbalni in

ikonografski retoriki samega modnega izražanja (Jobling v Rocamora in Smelik 2016). Ikonografija je znan nabor podob in motivov, konotacije, ki so postale stalnica, in v prvi vrsti gre za vizualne podobe, to so lahko dekor, kostumi, objekti in tako dalje (Chandler 2007, 159). Barthes modo definira oziroma konceptualizira na tri načine, kot pravi ali realen kod, ki predstavlja oblačilo kot tako, kot terminološki kod, ki navaja in opisuje skozi jezikovne značilnosti, ter kot retoričen kod, ki predstavlja način, kako je moda predstavljena skozi govoren ali zapisan jezik oziroma podobe (Barthes v Rocamora in Smelik 2016). Moda je jezik sporazumevanja, kadar posameznik spreminja svoj izgled pravzaprav spreminja označence, preko katerih sam sebe reprezentira. Posameznik torej spreminja svoj stil (označence) ter s tem spreminja pomen samega sebe za okolico (označevalce). Ker gre za vizualno komunikacijo, so naše družbene identitete potemtakem tudi znaki. Podobe simbolizirajo verigo kulturnih pomenov skozi specifične označevalce, ki so pri tem uporabljeni, ter s pomočjo idej, katerih pomen je posamezniku poznan (Turner 2006, 70). Medtem ko distinkcija med dobesednim in figurativnim jezikom operira na nivoju označevalcev, distinkcija med denotacijo in konotacijo operira na nivoju označencev. Lahko rečemo, da ima prav vsaka stvar poleg dobesednega pomena (denotacije) zelo verjetno, če ne celo neizogibno, še nek prikrit oziroma posreden pomen (konotacijo). Moda je tesno povezana s samim telesom, vendar je kljub temu večinoma tretirana le kot tekst oziroma sporočilo, ki ga je potrebno semiotično dekodirati, ali kot podoba oziroma estetska forma, ki jo je potrebno analizirati. Kot taka je torej predstavljena le kot vizualen fenomen, medtem ko je njena interakcija s telesom velikokrat prezrta. Vendar pa moda ni le vizualna kreacija, ki ustvarja videz, temveč tudi postavlja telo v družbeno in kulturno okolje (Negrin v Rocamora in Smelik 2016). Preko telesa in oblačil posameznik zaznava ter se odziva na svet okoli sebe, gradi svoje izkušnje ter se vanj vključuje. To zavedanje ni determinirano le z vizualno podobo, ki jo posameznik ustvari o sebi in drugih, temveč gre za nekaj globjega, za fizičen odnos s svetom. Študije mode se torej ne osredotočajo na oblačilno kulturo kot le na vizualen fenomen, temveč kot na celostno telesno izkušnjo (Merleau-Ponty v Rocamora in Smelik 2016). Posameznik konstruira svoje okolje z raznoraznimi stiliziranimi objekti, da samega sebe s tem postavi v center percepcije. Moda predstavlja nekako dvojnost, gre za funkcijo povezovanja ciklusa določene družbe, hkrati pa gre tudi za zapiranje pred zunanjim svetom. Moda izraža in poudarja tendenco po enakopravnosti in individualizmu ter željo po imitaciji in prepoznavnosti. V drugi polovici devetnajstega stoletja so se ženske, zaradi svojega družbenega položaja, izražale in reprezentirale večinoma skozi modo. Gre torej za paradoks med željo po ustrežanju in pripadnosti družbi ter simultanostjo potrebe po individualnem izražanju (Simmel v Rocamora in Smelik 2016).

Tako kot pri modi, gre tudi pri arhitekturi za kulturne kode in simbolne atribute, ki reprezentirajo določeno družbeno-kulturno okolje in obdobje nastanka, v tem primeru se osredotočamo na vizualno podobo arhitekture viktorijanskega obdobja. Gotski stil v arhitekturi v devetnajstem stoletju je veliko analitikov povezovalo z gotskim stilom leposlovja. Ann Radcliffe (1826) je videla povezavo v efektu temačnosti, ki so jo povzročale tako gotske katedrale kot tudi gotski romani. Grozovitost je na tem mestu nekaj, kar daje duši nove dimenzije ter vzbudi sposobnosti posameznika na višji ravni, hkrati pa te sposobnosti do neke mere zakrknje ali jih celo popolnoma onemogoči (Radcliffe v Punter in Byron 2004, 34). G. R. Thompson (1974) je mnenja, da je vizualna upodobitev tega paradoksa prav podoba gotske katedrale kot take, saj predstavlja oboje, zunanost in višina stremita k odprtosti in rasti, medtem ko notranjost in prikritost labirintov, temačnih prehodov ter katakomb predstavlja zaprtost in tesnobo (Thompson v Punter in Byron 2004, 34). Nekateri analitiki pa so to vizualizacijo interpretirali drugače, in sicer, tako arhitektura kot leposlovje tega obdobja imata pravzaprav noto dramatičnosti. Gre torej predvsem za učinek ali vtis odrske kulise, scenografije. J. E. Hogle (2002) poudarja, da so artefakti ločeni od temeljev in preoblikovani v simbole, ki pa niso povezani s svojo primarno substanco, ter s tem odločno ustvarjajo vizualen učinek, ki pa je ponarejen. Na tem mestu je potrebno omeniti dve metodi raziskav na področju arhitekture, to sta ikonologija in psihosemiotika. Ikonologija je metoda proučevanja ikon in simbolov pri umetnostni zgodovini, kar posledično predstavlja tudi metodo proučevanja arhitekture. Zagovorniki tega so bili Wallis (1975), Reinle (1976) in Pochat (1982). V nasprotju s tem hermeneutičnim in diahroničnim pristopom k arhitekturi pa Krampen (1979) predlaga sinhroničen in empiričen način analize arhitekture. Gre za psihosemiologijo, kjer se na podlagi semantične diferenciacije analizira posameznikove asociacije in razumevanje arhitekturnih elementov (Nöth 1995, 437). Koenig definira arhitekturni znak kot nekaj, kar je usmerjeno v tisto denotacijsko stran objekta, ki je velikokrat pomanjkljiva. Pri tej interpretaciji je semiotična funkcija zgradbe neko vedenje, ki je uveljavljeno pri porabnikih (stanovalcih) te zgradbe (Koenig v Nöth 1995, 437). V devetnajstem stoletju naj bi bila mesta, predvsem London, glavno stičišče civiliziranega sveta, toda prav London je v tem obdobju predstavljal izvor nevarnosti in bede. Mesto s svojimi temačnimi, ozkimi in zavitimi ulicami, skritimi prehodi in podhodi, ki nadomestijo gradove in samostane, se uveljavi kot nekaj pretečega in je tako rekoč uvoz raznolikih tradicionalnih gotskih motivov in scenarijev (Punter in Byron 2004, 28). V obdobju pozne viktorijanske Anglije pa se je ta temačnost nekoliko porazgubila, mestne vedute niso več primarno predstavljale kriminalnosti, mistike podzemlja in revščine. V središču pozornosti je bilo bolj ali manj samo meščanstvo, vsakdan predstavnikov srednjega razreda ter razkrivanje skrivnosti, ki so ležale pod površjem navidezno civiliziranega in spoštovanega sveta (Punter 2004, 40). Vendar pa so analitiki opozarjali na tako

imenovano tipičnost predmetov, kjer gre za nadobjektiviranost, esenca realnega lahko podobo spremeni v nekonvencionalni znak, kar se posledično lahko obrne proti realnemu. Na tem mestu lahko tipične pokrajine, tipična bivališča, tipični kostumi in tako dalje, izgubijo vso svojo resničnost. Realnost se lahko idealizira ali naredi mizerno, vse je odvisno od izbire predmetov, ki le-to prikazujejo, scenografija in predmeti, oblačila ali kostumi igralcev so na videz realni, vendar uporabljeni in nošeni z namenom neke funkcije in odigranih prizorov. Scenografija in kostumografija lahko realizem, veliko bolj kot, na primer, glasbena spremljava, obrneta v irealizem (Morin 2016, 120).

V nadaljevanju bom podrobneje obravnavala izbrane filme ter na podlagi vizualizacije predstavila kako je gotško vzdušje viktorijanske dobe konkretno konstruirano pri vsakem izmed njih. Analizirala bom scenografijo in kostumografijo, rekvizite in attribute ter barve in osvetlitev, ki so glavni semiološki elementi reprezentacije vizualne podobe posameznega filma, med seboj sovpadajo, se dopolnjujejo, lepo konstruirajo atmosfero in tako dosežejo želen učinek.

### 3.2.1 BRAM STOKER'S DRACULA

Že sam naslov filma pove, da gre za adaptacijo dela Brama Stokerja z naslovom *Dracula*, režiserja Francis Ford Coppola. *Dracula* je roman, ki je nastal v devetnajstem stoletju, natančneje leta 1897, in vsebuje vse elemente viktorijanske gotike, ki je takrat kot stil prevladovala na vseh področjih, še najbolj pa v literaturi. V glavnih vlogah so Gary Oldman kot Dracula, Winona Ryder kot Mina Murray in Anthony Hopkins kot profesor Abraham Van Helsing. Zgodba govori o potovanju mladega pravnikar Jonathana Harkerja v Transilvanijo, k mističnemu Draculi. Harper ostane ujet v graščini, Dracula pa se med tem odpravi v London, saj je na fotografiji Harperjeve zaročenke Mine Murray prepoznal reinkarnacijo svoje izgubljene ljubezni. Kmalu po njegovem prihodu se začnejo vrstiti srhljivi dogodki, Minina prijateljica Lucy postane žrtev nepojasnjene bolezni in profesor Abraham Van Helsing bolezen prepozna kot transformacijo v vampirja. Začne se pregon Dracule, ki je odločen osvojiti Minino srce, vendar neuspešno.

Zgodba je zavita v mističnost, temačnost in srhljivost. Film že s prvim kadrom meglic in razbitega križa gledalcu predstavi osnovno vizualno podobo, ki ga bo spremljala skozi celotno zgodbo. Scenografija tako že od samega začetka lepo konstruirala ozadje in obravnavan stil, prične se s prizorom, ki prikazuje zgodovino in boje za ozemlja, v katerih je bil po legendi Dracula edini preživeli.

Primarna barva je rdeča, saj je veliko prelivanja krvi, kar tudi simbolizira kasnejše karakteristike Dracule kot vampirja in njegove nepotešljive sle po krvi. Nato se zgodba preseli v devetnajsto stoletje, kjer se prava zgodba pravzaprav šele začne. Jonathan s kočijo potuje v Transilvanijo, prisotne so temačne barve tako kočije kot tudi okolja, nočni prizori in nato prihod do graščine (glej Sliko 3.1). Že sama graščina vzbuja srhljivost, ogromne prazne sobane polne prahu in pajčevin, turobnost, temne sence in seveda pojava Dracule, ki je dobro umeščena v okolje. Kostum Dracule sovпада s sceno, odet je v obleko z dolgim ogrinjalom, barve so temne, črna in siva, v kombinaciji z rdečo ter bleda vampirska polt, nagubana koža in predolgi nohti. Opisano velja za stereotipno reprezentacijo vampirja in točno to je kostumografinja tudi realizirala. Prav tako so tudi kostumi ostalih likov primerni obdobju, v katerem se zgodba odvija. Ženske nosijo dolge obleke, s krinolinami privzdignjene zadke, steznike ter modne dodatke, kot so klobuk in rokavice, vendar so pa barve njihovih oblek svetlejše. Predvsem gre tukaj za Minino zeleno obleko z belimi dodatki v prizoru prvega srečanja z Draculo (glej Sliko 3.2) ter rdečo obleko v kasnejšem prizoru, prav tako z Draculo, ki simbolizira ljubezen in strast med likoma. Poleg Mine pa je vpadljiva tudi živo oranžna obleka Lucy, ki je v popolnem kontrastu s temačno sceno kadra, v katerem je uporabljena. Moški kostumi so večinoma nevtralnih barv, rjavi, črni, sivi, v kombinaciji z belimi srajcami, saj so nekako obrobnegega pomena in pravzaprav reprezentirajo le dobro preskrbljene viktorijanske moške, k čemur pripomorejo tudi atributi. Izjema je doktor Van Helsing, ki ima v filmu pomembnejšo vlogo in njegova vizualna podoba jo tudi reprezentira, ter seveda Dracula, ki je zmeraj odet v temna oblačila. Osvetlitev in barve sovpadajo s sceno, gre za kombinacijo dnevnih prizorov v viktorijanski vili, na vrtu in na londonskih ulicah ter z nočnimi prizori, polnimi meglic in neprestanega občutka negotovosti. Ob vsem tem pa je v filmu prisoten tudi visok seksualen naboj, kar ponovno sovпада s stereotipom vampirja kot nevarnega zapeljivalca ter posebitev strasti in skušnjave. Omenjeni scenografija, kostumi in atributi, kot so britev, meč, lesen kol ter podobno orožje, izbor barv in osvetlitve, neprestano prepletanje vsakodnevnega dogajanja z vizualnimi efekti ter nenazadnje direkten seksualni naboj, so značilnosti filma, ki vzbujajo nelagodje, a hkrati privlačijo. Film prikazuje legendo o prvem in najbolj znanem vampirju, prikazano povsem neposredno, kar jo v celoti naredi grozljivo in srhljivo, vendar hkrati vizualno osupljivo. Za scenografijo je poskrbel Garrett Lewis, za kostume pa Eiko Ishioka (IMDb 2017).

Legende o vampirjih se pojavljajo povsod po svetu, prav tako imajo ta bitja številna imena, toda vampir kot ga poznamo dandanes ima svoj izvor specifično v vzhodni Evropi. Z vampirizmom so v zgodovini razlagali nerazložljive pojave širjenja bolezni in nepričakovane smrti znotraj lokalnih skupnosti, ki naj bi bile posledice posameznikov, predvsem na manj poseljenih območjih, vaseh in



zaselkih in poročanja so v osemnajstem stoletju pripeljala do resnejših raziskav zdravnikov in strokovnjakov. V obdobju romantike so takšna bitja začeli povezovati s tradicijo demonov in zapeljevalcev, kar je počasi privedlo do figure vampirja, ki je prepoznaven še danes. Vampirji so se v devetnajstem stoletju tako rekoč preselili iz antropologije v poezijo ter kasneje v gotsko leposlovje viktorijanske Anglije. Nobena druga pošast, ki je bila del gotske zgodovine, se ni ohranila tako dolgo in v toliko različnih oblikah ter posledično prenašala takšne metaforične teže, kot je to značilno za vampirja. Osupljivo, vampir je ultimativna posebitev transgresije, vendar kljub temu velja za psihološko in družbeno pomemben člen (Punter in Byron 2004, 268–269). Kot primer lahko navedemo *Draculo*, sprva razumljen kot tiranski aristokrat, ki si je prizadeval za preživetje svojega domovanja ter posledično ogrožal varnost buržujskih družin tistega časa, ki so jih zastopali tako imenovani lovci na vampirje, a je hkrati idealno posebljal način kako človeško življenje pravzaprav neguje stroje kapitalistične produkcije. Vendar pa vampirji devetnajstega stoletja niso bili le aristokrati, temveč tudi zapeljevalci in vse od začetka se vampirizem povezuje tudi s seksualnostjo. Ernest Jones (1929) je prav o tem pisal v svojih analizah, temelječih na Freudovi psihoanalizi, ena najbolj pomembnih Freudovih raziskav namreč govori prav o tem, da morbidnost groze zmeraj označuje potlačene seksualne želje. Na nezavedni ravni uma je po njegovem kri velikokrat ekvivalentna semenski tekočini in vraževerje o vampirjih je preprost indikator večine seksualnih perverzij (Jones v Punter in Byron 2004, 269). Skozi devetnajsto stoletje je bila ideja vampirja ter njegova funkcija vzdrževati meje med normalno in sprevrženo stopnjo seksualnosti in v leposlovju te dobe je bilo zaznati odklon ali celo odpor do slednje (Punter in Byron 2004, 296–270). Vendar pa je ta reprezentacija vampirja kot nečesa pošastnega, zlobnega in drugačnega, skrbela za obstoj drugega pola, to je dobrega, ter s tem utrjevala formalno dihotomijo struktur verovanj, ki so, kljub vedno večjemu upadanju zaradi vpliva naraščajočega sekularnega in znanstvenega sveta, še zmeraj veljala za dominanten pogled na svet. Vendar pa so vampirji začeli pripovedovati svoje zgodbe in posledično takoj vzbudili neko sočutje in simpatijo s strani bralca, bili so bližje človečnosti in tako vedno manj drugačni. S tem so veliko lažje postali subjekti z možnostjo identifikacije in ne več toliko metafore za nekaj, kar je potrebno zavračati, s tem premikom od metaforičnega k metonimičnemu je vampir prispeval k lažšanju družbenih komentarjev in pogledov na človeški svet (Punter in Byron 2004, 270–271). S tem, ko je vampir vedno pogosteje postajal subjekt in ne več objekt zgodbe, je tudi postajal družabno bitje, čemur pa je Stokerjev *Dracula* pravzaprav še zmeraj na nek način kontriral. *Dracula* je bil samotar in s tem je vztrajno nadaljeval tradicijo vampirizma kot nečesa tujega, hladnega in neosebnega. Vendar pa je kljub tradiciji kazal podobnosti z modernim vampirjem, in sicer, v želji po bližini z drugo osebo, katero je zanj predstavljala Mina.

Slika 3.1: Scena, interier in Jonathan Harker



Vir: Aws Amazon (2017)

Slika 3.2: Kostumi, Mina in Dracula



Vir: Alyson Dunlop's Blog (2017)

### 3.2.2 MARY REILLY

Film *Mary Reilly* režiserja Stephena Frearsa je posnet po istoimenskem romanu, ki je sicer nastal konec dvajsetega stoletja, vendar je avtorica Valerie Martin dobila navdih v delu *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, ki ga je Robert Louis Stevenson napisal leta 1886, torej v času viktorijanske dobe. V glavnih vlogah sta Julia Roberts kot Mary Reilly in John Malkovich kot doktor Jekyll in gospod Hyde. Od nastanka zgodbe pa do danes je nastalo veliko adaptacij in nekatere izmed teh so predstavljene iz precej nenavadnih perspektiv, za kakršno velja tudi roman Valerie Martin. Roman namreč govori o vzporedni zgodbi, o zgodbi Mary Reilly, hišni pomočnici tako imenovanega norega znanstvenika in raziskovalca, doktorja Jekylla, lika, ki simbolizira eno izmed karakteristik takratnega obdobja. Mary je mlada irska priseljenka, preprosto, naivno in uslužno dekle, ki je vanj na skrivaj zaljubljena. Spozna, da je z doktorjem nekaj hudo narobe, zato se odloči skrivoma poizvedovati in slediti njegovemu vsakdanu ter nočnim podvigom. Kmalu doktor naznani, da se jim bo pridružil gospod Hyde, doktorjev asistent, in z njegovim prihodom se začnejo dogajati nepojasnjene in strašljive situacije, umori, grožnje in prikrivanje resnice. Mary kmalu razkrinka skrivnost doktorja Jekylla in gospoda Hydea, a se ne zaveda nevarnosti, v katero se je nevede in nehote zapletla, saj je postala predmet poželenja pošastnega gospoda Hydea. Pošastnost ima negativno konotacijo in v filmu *Mary Reilly* je le-ta vsekakor prisotna. Pojem pošast se običajno uporablja za opis nečesa groznega, nenaravnega ali ogromnega, a je primarno imela precej več specifičnih konotacij in te so nekatere izmed pomembnih načinov kako se je pošastnost opredeljevala in funkcionirala v gotiki. Če pogledamo etimološko, beseda izvira iz latinščine in pomeni pokazati ali predstaviti. Več stoletij, od srednjega veka pa do renesanse, se je torej pošast pravzaprav interpretiralo kot nekaj, kar

reprezentira zlo, izvorno predvsem znak božje jeze ali opozoril na preteče katastrofe (Punter in Byron 2004, 263). V devetnajstem stoletju je bilo verovanje v zlo zelo prisotno in to je mogoče le, če je enako prisotno tudi verovanje v dobro, saj gre za dvojnost, ki omogoča ravnovesje.

Mary Reilly je film, ki žanr viktorijanske gotike zelo dobro razume, zato lahko rečemo, da je ta adaptacija romana *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* ena izmed boljših, čeprav je zgodba predstavljena iz drugačne perspektive kot bi bilo glede na prepoznavnost Stevensonovega romana iz devetnajstega stoletja pričakovano. Otvoritveni kader prikazuje temačno pročelje zgradbe, večerne meglice tik po dežju in deklet, ki drgne tla pred vhodom. Njena obleka je umazano bele barve in je v popolnem kontrastu s scenografijo, kar bi lahko razumeli kot reprezentacijo lika in njeno pozicijo v sami zgodbi, gre za nedolžno, dobro, naivno in ustrezljivo deklet, ki se mora spopadati z vsakodnevnimi tegobami, strahovi in nevarnostjo, ki pretijo na temačnih ulicah in v srhljivih stavbah. V tem kadru spoznamo tudi doktorja Jekylla, ki s svojim nepremišljenim prihodom umaže pravkar očiščeno pročelje. Njegova podoba je popolno nasprotje Mary, v temna oblačila odet gospod, nekoliko vzvišen in neprijazen, kar se sicer v nadaljevanju pokaže za ravno nasprotno temu, kakršen je v resnici. Večji del dogajanja, z izjemo nekaterih kadrov na tržnici in v bordelu, je postavljeno v hišo in laboratorij, ki na nek način vzbuja neprestano nelagodje, a hkrati pravzaprav nima nobene direktne reprezentacije zlovesčnosti kot take, z izjemo kravavih prizorov, ki so posledica brutalnih umorov. Lahko bi rekli, da je v tem filmu večji poudarek na vizualni podobi likov, na kostumografiji in barvah, ki lepo simbolizirajo karakterje. Mary in ostale pomočnice so zmeraj oblečene v oblačila bele barve, ki reprezentirajo njihov položaj in hkrati nedolžnost in naivnost, na drugi strani pa sta doktor Jekyll in gospod Hyde. Prvi je večinoma v svetlejših barvah, beli, sivi in rjavi, ki reprezentirajo znanstvenika, samotarja, vendar prijaznega in spoštljivega človeka, ki se naveže na svojo pomočnico Mary. Gospod Hyde pa je večinoma v temnih oblačilih ter norega pogleda, gre za popolno nasprotje doktorju, je nasilen in primitiven morilec ter posebitev najslabšega možnega v človeku, kot se sam opisuje (glej Sliko 3.3 in Sliko 3.4). Seveda gre za isto osebo, tudi on je zaljubljen v Mary, vendar ji to kaže povsem direktno in strah vzbujajoče. Film prikazuje fascinacijo nad viktorijansko-gotskim stilom, nad skrivnostmi, grozo, trepetom in občutki krivde in vse to je dobro vizualizirano. Tudi neprivlačne ulice viktorijanske Anglije in hladnost laboratorija lepo sovpadajo z neprestanim strahom in ogroženostjo glavne junakinje, kar vzbuja željo gledalca po čimhitrejšem zaključku, a ga zgodba hkrati pritegne in navduši. Za scenografijo je poskrbela Stephenie McMillan, za kostume pa Consolata Boyle (IMDb 2017).

Slika 3.3: Kostum in scena, interirer in doktor Jekyll



Vir: : Photo Bucket (2017)

Slika 3.4: Kostumi, Mary in gospod Hyde



Vir: IMDb Media (2017)

### 3.2.3 FROM HELL

Film *From Hell* sta režirala brata Alan in Albert Hughes, nastal pa je po istoimenski zgodbi, ki je, prav tako kot *Mary Reilly*, bila napisana šele konec dvajsetega stoletja. Avtor Alan Moore je ideje črpal iz starih zgodb o Jacku Razparaču, ki je konec devetnajstega stoletja na londonske ulice prinašal strah in to daje zgodbi popolno podobo gotske mistike viktorijanske Anglije. V glavnih vlogah sta Johnny Depp kot inšpektor Frederick Abberline in Heather Graham kot Mary Kelly. V filmu si inšpektor Abberline prizadeva razvozlati skrivnostne umore na londonskih ulicah, katerih povzročitelj je domnevno ista oseba. Vendar pa ga pri razreševanju skrivnosti ovirajo njegove osebne oziroma psihološke težave, kar film, kljub grozljivosti, naredi nekoliko komičen. Morilčeve žrtve so zmeraj prostitutke in umori so zmeraj zelo okrutni in krvavi, zato si nepoznan morilec pridobi naziv Jack Razparač. Naslednja Razparačeva žrtev naj bi domnevno bila mlada Mary Kelly in inšpektor si še posebej prizadeva dekle obvarovati ter se kmalu vanjo tudi zaljubi. Toda kljub prizadevanju inšpektorja Abberlina identiteta Jacka Razparača ostane neznana, prav tako je tudi usoda Mary zavita v skrivnost, saj obstajajo domneve, da ji je uspelo ubežati skoraj gotovi smrti, kajti njenega trupla niso nikoli našli. Vendar pa smrti ni uspel ubežati Abberline, prevelik odmerek droge ob žalovanju ob izgubi svoje ljubezni je zanj žal usoden.

Film prikazuje temačne in srhljive londonske ulice, po katerih je konec devetnajstega stoletja širil strah in trepet serijski morilec Jack Razparač. Temu primerna je tudi scenografija, ki je v večjem delu filma slabo osvetljena, polna senc in meglic, skozi katere lahko opazimo obris postave v črno oblečene osebe, s cilindrom, dolgim ogrinjalom in belimi rokavicami (glej Sliko 3.5). Prvi kader predstavi rdeče

nebo nad Londonom, kar bi lahko simboliziralo v nadaljevanju prelito kri, nato se preseli na ulice in predstavi skupino deklet, prostitutk, pri čemer spoznamo, da zgodba govori o njihovem vsakdanu, ne vedoč, da bodo kmalu žrtve brezsrčnega morilca. Potek zgodbe se sicer dogaja izmenično v nočnem in dnevnem času, a so tudi dnevni prizori večinoma temačni, za kar poskrbi oblačnost in slabo vreme. Scenografija je podobna kot v prej omenjenih *Draculi* in *Mary Reilly*, prav tako kostumi, dolge ženske obleke, tokrat svetlih barv in brez krinolin, saj so le-te simbolizirale višji družbeni standard in si jih dekleta na ulicah niso mogla privoščiti. Moški so oblečeni v črno, z vsemi atributi, ki jih je narekovala moda dobro preskrbljenega moškega devetnajstega stoletja (glej Sliko 3.6). Poleg tako imenovanih klasičnih kostumov pa so tukaj še ogrinjalo in bele rokavice morilca. Film s svojo temačnostjo in grozljivimi umori tako vzbuja srhljivost in nelagodje, scenografija in kostumi ponovno ustrezajo kriterijem viktorijansko-gotskega žanra, ob vsem tem pa je v zgodbi prisoten še lik, ki brez dvoma, ponovno, v gledalcu vzbudi asociacijo na pošast. Vendar pa se je konotacija pošati konec devetnajstega stoletja nekoliko spremenila. Ni bila več uveljavljena kot nekaj primarno demonskega, ravno nasprotno, pravzaprav je postala eksplicitno identificirana kot logičen in neizogiben družbeni produkt in s tem družba, ne posameznik, postane primaren izvor groze. Pride do preobrata, pri katerem morilci le do neke mere odgovarjajo za svoja dejanja, pozornost se preusmeri na okolje, institucije in družbo kot celoto, ki pravzaprav producira te pošasti. Da se ta povezava še dodatno poudari, je bralec oziroma gledalec, namesto zavzemanja pozicije na strani tako imenovanega normalnega in človeškega, kjer pošastnost predstavlja zunanjo grožnjo, pravzaprav na nek način prisiljen v nelagodno intimnost z morilčevo perspektivo. Gre torej za dvojnost perspektive, stabilnost sebstva in drugega, in dobro in zlo je pogosta binarnost v tradicionalni gotiki. Poudarek je predvsem na iracionalni intuiciji, prej kot pa na znanstvenih sklepih, gre za skoraj psihološko povezavo, ki nevarno zamaje meje. Takšne tematike vztrajajo, da je potencial za korupcijo in nasilje v prav vsakem posamezniku in tudi družbi kot taki (Punter 2004, 266). Vendar pa uveljavljanje pošastnega kot del identifikacije zmeraj ne ustreza, posebej skrb vzbujajoče je to v primeru serijskih morilcev in eden takih je bil Jack Razparač. Sočutje ni ravno pojem, s katerim bi lahko opisali reakcije in občutke, ki jih sprožajo zgodbe o serijskih morilcih, vendar pa je tu nenazadnje kljub temu pogosta neka mera protislovja v reprezentaciji te pošastnosti. Vedno bolj pogosta značilnost družbe je namreč hitro naraščajoče nasilje ter odtujenost in zdi se, da v nekaterih primerih serijski morilec pravzaprav kliče po empatičnosti, zavzemanju za družbene norme ter ponovni potrditvi konzervativnih moralnih vrednot znotraj teksta (Punter 2004, 265). Za scenografijo je poskrbel Jill Quertier, za kostumografijo pa Kym Barrett (IMDb 2017).

Slika 3.5: Scena, Jack Razparač na londonski ulici



Vir: Mubi Assets (2017)

Slika 3.6: Kostumi, Mary in inšpektor Abberline



Vir: Cine Scene (2017)

#### 3.2.4 SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET

Film režiserja Tima Burtona je adaptacija romana iz leta 1846 ali 1847, *The String of Pearls: A Romance*, katerega avtor je neznan, predvidoma naj bi šlo za delo Jamesa Malcoma Rymerja. Zgodba govori o hudičevem brivcu Sweeneyu Toddu, po katerem je Burton tudi poimenoval svoj film. V glavnih vlogah sta Johnny Depp kot Sweeney Todd in Helena Bonham Carter kot gospa Lovett. Benjamin Barker je veljal za enega najboljših brivcev v viktorijanskem Londonu, poročen je bil s prelepo Lucy in imela sta hčerko Johanno. Sodnik Turpin, ki je zaljubljen v Lucy, Benjamina po krivem obtoži kaznivega dejanja ter ga obsodi na zaporno kazen. Po petnajstih letih se Benjamin vrne v London pod imenom Sweeney Todd, z namenom maščevati se Turpinu. Najame prostor nad svojo staro brivnico, katere lastnica je gospa Lovett, ki je brivnico preuredila v pekarno in prodajalno pit. Sweeneyu preda novice, da se je Lucy že pred leti zastrupila, njuna hčerka Johanna pa je v ujetništvu pri sodniku Turpinu. Zato Sweeney iz maščevalnosti stranke ne le pobrije, temveč jih kruto umori, v upanju, da bo na njegov stol sedel tudi Turpin. Trupla nič hudega slutečih žrtev nato gospa Lovett zapeče v mesne pite, ki kmalu veljajo za najboljše pite v Londonu. Medtem ko Sweeney sklepa načrt za maščevanje, gospa Lovett načrtuje poroko, saj se zaljubi v svojega novega najemnika. Sweeney sicer tekom razvoja zgodbe zadosti željo po maščevanju, vendar v vsej vzhičenosti nevede ubije tudi svojo ljubezen Lucy, za katero se izkaže, da je zastrupitev preživela, vendar je mentalno zbolela in pristala na cesti.

Ponovno smo priča popolni reprezentaciji viktorijansko-gotskega stila v vsej svoji veličini, v tem filmu morda še posebej stereotipno, saj so tako kostumi kot tudi scenografija od začetka pa do konca zaviti

v sence. Režiser Tim Burton je znan po specifičnem stilu, ki je viden tudi v obravnavanem filmu, gre za primarno srhljive in pošastne like ter samo vizualno podobo filma, ki pa hkrati vsebuje kadre popolnega preobrata, svetlih in živih barv tako scene kot tudi vizualne podobe likov, kar daje filmu pridih komičnosti ter paradoksalnosti. Seveda pa se zgodba začne stilu primerno, meglice, noč in strahotna pojava ladje, s katero Sweeney Todd pripluje v London. Že prvi kader napove kakšno vizualno podobo filma lahko pričakujemo in v tem primeru gre vsekakor za stil, ki se obdrži skozi celotno zgodbo. Čeprav se zgodba pravzaprav večino časa dogaja podnevi, pa so dnevi kljub temu temačni, sivi in oblačni, kar vzdržuje mračnjaško podobo (glej Sliko 3.7). Scenografija torej ostane zvesta gotskemu stilu in morda s tem potrjuje njegovo stereotipno podobo, prevladujejo sive, črne in rjave barve, v kombinaciji s krvavo rdečo. Poleg temačnih londonskih ulic je tukaj še brivnica, prazen podstrešni prostor, ki že sam po sebi vzbuja nelagodje, in pa kletna pekarna, kjer gospa Lovett peče pite, oboje je prepojeno s krvjo. Tudi kostumografija je temu primerna, nabrane obleke gospe Lovett so večinoma črne barve, z naborki, korzetom in krinolino, kot je značilno za modo viktorijanskega obdobja, ter popestrene z atributi, kot so čipkaste rokavice, speti lasje in bleda polt. Pri moških oblačilih prevladujejo črna in siva ter bele srajce, ki še dodatno poudarijo efekt razpršene krvi, ki je v tem filmu vsekakor ne manjka, ter bleda polt in razmršeni lasje (glej Sliko 3.8). Oblačila in pričeske na nek način predstavljajo neprestano žalost in melanholičnost življenja glavnih likov. K temu so dodani še rekviziti, ostra britev, ki je nepogrešljivo orodje Sweeneya Todda, brivski stol, ki pravzaprav izgleda kot mučilna naprava ter je temu primerno povezan s pečjo, kamor, brez vednosti zunanjega sveta, padajo trupla nič hudega slutečih meščanov, in seveda zloglasne pite, ki pa ne izgledajo niti malo okusno. Pravzaprav je to film, ki na pogled deluje vse prej kot privlačen, vendar to temačnost in srhljivost režiser razbije z nepričakovanim preobratom v zgodbi. Predstavlja sanjarjenje gospe Lovett o prekrasnem in veselem življenju in temu primerni so tudi scenografija, kostumi in barve, piknik in sprehod ob morju v prekrasnem sončnem dnevu, a mimika likov kljub temu ostaja zvesta karakterjem, kar vse skupaj naredi komično. In k tej komičnosti pripomore tudi dejstvo, da je film pravzaprav muzikal, kar žanrsko nikakor ne sovпада s podobo gotskega stila in slovesa Londona v času viktorijanske dobe in je zaradi tega verjetno zadnje, kar gledalec pričakuje. Sweeney Todd je torej film, ki zelo dobro vizualizira stereotipnost in do neke mere tabuiziranost karakteristik obdobja ter vizualnega stila viktorijanske gotike. Zaradi nazornega prikaza umorov ter prevelikih količin krvi gledalca morda na nek način odbija, vendar pridih komičnosti in vizualna osupljivost hkrati privlačita. Za scenografijo je poskrbela Francesca Lo Schiavo, za kostumografijo pa Colleen Atwood (IMDb 2017).

Slika 3.7: Scena, pekarna in brivnica



Vir: The Foundry (2017)

Slika 3.8: Kostumi, Sweeney Todd in gospa Lovett



Vir: Guardian (2017)

### 3.2.5 DORIAN GRAY

Film je režiral Oliver Parker, gre pa za adaptacijo literarnega dela Oscarja Wildea, *The picture of Dorian Gray*, iz leta 1890. Dogajanje je, ponovno, postavljeno v viktorijanski London, konec devetnajstega stoletja. V glavnih vlogah sta Ben Barnes kot Dorian Gray in Colin Firth kot Lord Henry Wotton. Sama zgodba je nekoliko drugačna od prej omenjenih filmov, predstavlja namreč drug družbeni razred, gre za bogate meščane, ki živijo razkošna življenja, polna zabav in naslade. In eden teh je Dorian Gray, mladenič, ki lepoto ceni do te mere, da je pripravljen skleniti pakt s hudičem, v zameno za večno mladost in vse lepote ter ugodnosti, ki jih ta omogoča. Dorian podeduje ogromno vilo v Londonu, kar ga brez truda pripelje v krog bogatih meščanov in takšen način življenja sprva sramežljivemu in nevednemu maldeniču kmalu začne zelo ustrezati. Vendar pa je mladost minljiva, zato Dorian s pomočjo preračunljivega Lorda Henryja Wottona najde rešitev, kako ukaniti proces staranja. In skrivnost je v njegovem portretu, ki ga skrbno skriva na podstrešje, da njegovi gosti ne bi opazili, da se pravzaprav le-ta stara namesto njega. Dorian uživa življenje v vseh njegovih razsežnosti, iz naivnega in nevednega mladeniča se prelevi v vase zagledanega sebičneža, ki se brez zadržkov in slabe vesti predaja dobri družbi in opojnim substancam. Vendar pa ga ta neustavljiva želja po moči, strasti, seksualnosti in nasladah pripelje do stopnje, ko se dogovoru s hudičem več ne more izogniti in za večnost je pripravljen tudi prestopiti meje zdravega razuma.

V obdobju viktorijanske gotike je bil London reprezentiran kot glavni krivec za kulturni propad in izvor nevarnosti. Ni bilo potrebno iti daleč za doživetje temačnosti in bede, po tem so bili znani londonski slami, po mestu je odmevalo prikrito godrnjanje in, kot je opisal sprehod Doriana Graya po Londonu Oscar Wilde, tavanje po slabo osvetljenih ulicah, mimo turobnih temno zasenčenih obokov



ter stavb zlobnega videza, otepajoč se grotesknih podob uličarjev (Punter 2004, 40). Tudi v tem filmu smo priča vsem karakteristikam obravnavanega stila, kljub temu, da se zgodba večinoma odvija v lepo opremljenih sobanah londonskih vil in veliko manj na londonskih ulicah (glej Sliko 3.9). Zato so temu primerne tudi barve in osvetljenost, gre za svetlejše tone in bolj žive barve, tako scenografije kot tudi kostumov, kar sicer nekoliko spodbija stereotipno vizualno podobo gotskega stila, vendar stil ter karakteristike likov in sama zgodba temu konkurirajo. Kostumi, tako ženski kot tudi moški, sovpadajo z značilnostmi mode devetnajstega stoletja, kar pomeni, da gre ponovno za nabrane obleke, krinoline, steznike, sukniče, bele srajce in modne dodatke, tako kot v vseh do sedaj obravnavanih filmih, ki pa poleg standardnih črne, sive in rjave vsebujejo tudi živahnejše barve (glej Sliko 3.10). V tem filmu pa je, ob vizualni reprezentaciji skozi scenografijo in kostumografijo, zelo nazorno predstavljeno tudi življenje premožnejših Angležev poznega devetnajstega stoletja, kar je pravzaprav primarna naloga oziroma tematika te zgodbe. Zaradi tega film sam po sebi morda ni toliko srhljiv kot prej obravnavani filmi, vsebuje le nekaj prizorov, ki zadostijo temu kriteriju, in sicer, kadri na temačnem podstrešju, kadar Dorian opazuje svoj zmeraj bolj srhljiv portret in kjer se tudi zgodi umor. Ena izmed glavnih aktivnosti omenjenega družbenega razreda je bila organizacija družabnih večerov in plesov, prepletenih s prikritim in manj prikritim predajanjem seksualnim užitkom ter razdajanjem in zapravljanjem, z namenom zadostiti potrebam po dobri družbi in potešitvi strasti. Ker pa je mladost in na splošno človeško življenje minljivo, so minljivi tudi užitki in prav to problematiko minljivosti obravnava Dorianova zgodba, ki je bil pripravljen za nesmrtnost prestopiti prav vse meje, tudi hladnokrvno moriti. Vsebina zgodbe se tako razlikuje od do sedaj obravnavanih filmov, poudarek je na načinu življenja meščanov tega obdobja, kar pomeni tudi zelo nazorno reprezentacijo privatnega in intimnega življenja glavnih likov, gre za seksualno eksperimentiranje ter predajanje opojnim substancam, kot so alkohol in droge. Za scenografijo je poskrbela Niamh Coulter, za kostumografijo pa Ruth Myers (IMDb 2017).

Slika 3.9: Scena, sobane, Lord Henry, Dorian in avtor slike



Vir: Hot Flicks (2017)

Slika 3.10: Kostumi, Dorian Gray



Vir: Pin Img (2017a)

### 3.3 PREDSTAVITEV UGOTOVITEV IN DRUŽBENO-KULTURNI KONTEKST

Vseh pet obravnavanih filmskih adaptacij se poslužuje že znane vizualizacije, prisotne so sence, temačnost, meglene noči, zlovešče skrivnosti in nepojasnjene ter zastrašujoče pojave. V osnovi gre zmeraj za temačne in žalostne zgodbe, polne melanholije ter potrnosti in k temu sovpadajo tudi vizualne podobe likov. Barve in osvetlitev sta tista dva elementa, ki pripomoreta k reprezentaciji viktorijansko-gotskega stila, a ne gre nujno zmeraj za temačnost. Pristone so tudi svetlejša barva, tako v kostumografiji, kot tudi v scenografiji, kar simbolizira predvsem značilnosti likov, ki niso nujno negativni, čeprav sama vizualna podoba filma kot celote na prvi pogled na to morda namiguje. Večina zgodb se sicer primarno dogaja v nočnem času ali zaprtih, temačnih prostorih, vendar s prepletom svetlejših prizorov in v nekaterih primerih tudi komičnih vložkov. Vse obravnavane zgodbe imajo nesrečen konec, kar je pravzaprav glede na karakteristike, ki primarno simbolizirajo žanr viktorijanske gotike, tudi za pričakovati. Ena izmed značilnosti viktorijansko-gotske zgodbe je tudi hrepenenje likov po moči in nadvladi, v večini primerov gre za meščane, ki so hkrati posebej ne le tesnoba ob potencialni zavrnitvi sredjega razreda na splošno, temveč tudi, specifično ženski liki, nelagodje in zaskrbljenost zaradi razpada takratnih spolnih ideologij srednjega razreda. Pojav in zahteve tako imenovane novodobne ženske je vzpodbudil omenjene strahove, zato so gotski teksti tistega časa znova in znova producirali vplivne in seksualno agresivne ženske like kot nenavadne in pošastne, postavili so jih v opozicijo s tako imenovano pravo žensko, z namenom vzpostavitve ravnovesja in stabiliziranja spolne identitete (Machen v Punter in Byron 2004, 40). Pa vendar, stabilnost takšne opozicije prav tako vedno znova spodkopava metamorfoza prave oziroma čiste ženske v posebej zlo. Primer takšne metamorfoze je lik Lucy v Stokerjevi *Draculi*. Naivna in spogledljiva Lucy se preobrazi v pravo nočno moro čutne razuzdanosti in krivec za to je mistično bitje, vampir Dracula, ki naj bi bil pravzaprav le pobudnik za osvoboditev nekontroliranega in strastnega sebstva posameznika. Gotika torej reprezentira odkrivanje sebstva in njegovo razlastitev, pod pogojem razpada in fragmentacije, kar je pravzaprav vedno večje zanimanje in obravnava v literarnih delih tega obdobja (Miles v Punter in Byron 2004, 40–41). Vendar pa pravi problem ni obstoj tega primitivnega in strastnega notranjega sebstva, temveč sila in nuja, s katero mora biti to sebstvo potlačeno, da je v skladu z družbenimi konvencijami. Kot primer lahko navedemo Doriana v romanu *Slika Doriana Graya* Oscarja Wildea, ki proda svojo dušo v zameno za večno mladost, medtem ko se njegov portret nekje na podstrešju stara namesto njega, kljub temu, da je bil opozorjen na nevarnost potlačitve, ki je

posledica nezmožnosti upora poželenju. Čeprav je bralec torej spodbujen k razmišljanju o dualnosti opozicij, pa tekst istočasno implicira, da ni zgolj ta preprosta razdvojitve tisto, kar je sporno, temveč gre za bolj kompleksno fragmentacijo subjekta (Punter in Byron 2004, 41). Veliko bolj skrb vzbujajoč kompleks kot dualnost je pa množičnost, ki se je razvila v poznogotskem literarnem stilu devetnajstega stoletja, vedno pogostejša je torej v obdobju dekadence, ki se kaže skozi reprezentacijo metamorfni teles, ali kot ta pojav identificira Kelly Hurley (1996), tako imenovan nadčlovek (abhuman). Gre za telo, na katerem so vidne sledi oziroma karakteristike človeške identitete, vendar je postalo ali postaja nekaj povsem drugačnega ter le imitira človeško bitje, s prilastitvijo človeške podobe. V tem primeru je torej človeška identiteta tisto, kar je ogroženo (Hurley v Punter in Byron 2004, 41).

V gotiki ima primarni pomen kulturna nota, tudi ko gre za pošastnost. Skozi razlike, pa naj gre za vizualno podobo ali vedenjske vzorce, se namreč definira in konstruira tako imenovano politiko normalnosti. Pošastnost je pozicionirana na obrobje kulture oziroma družbe, vendar pa prav zaradi tega nadzoruje ločnice človeškosti in skrbi, da meje le-teh niso preskočene. V večini gotskega leposlovja, tako osemnajstega kot tudi devetnajstega stoletja, je variabilnost zgodbe relativno predvidljiva in skoraj vedno strateško oblikovana v tripartitno strukturo. V prvem delu tekst priznava in predstavi neko pošastnost, ki ji bo posameznik priča, v osrednjem delu je ta pošastnost prikazana kot nekaj zabavnega in na nek način prijetnega, če ne celo pozitivnega, medtem ko v zadnjem delu le-to začne izključevati in zavračati. Omejitve in ločnice so potemtakem ponovno vzpostavljene takoj, ko je pošastnost odpravljena, dobro je ločeno od zla in sebstvo od drugega (Punter in Byron 2004, 263–264). Pošasti so, kot posebitev izpodrinjenosti in nagnjenja k potlačitvi, prezrte znotraj specifične kulture in prav zaradi tega ne le, da nadzorujejo meje človeškosti, temveč se le-tem pravzaprav tudi zoperstavijo. Hibridne forme tako motijo in presegajo sisteme klasifikacije, skozi katere kultura organizira izkustva, pošasti problematizirajo binarne opozicije in zahtevajo ponovni razmislek o mejah in konceptih normalnosti. Pošastno telo v dobesednem pomenu besede je dobilo precejšnjo vlogo v gotskem leposlovju poznega viktorijanskega obdobja, v času, ko so se začela večja odkritja in evolucije v znanosti, katera so spremljala nelagodja v navezavi z avtonomnostjo in stabilnostjo človeka kot subjekta (Kristeva v Punter in Byron 2004, 264). Novodobni kriticizem je preoblikoval pošastne figure v junaške upornike zoper konformizmu in represivnemu moralnemu sistemu (Punter in Byron 2004, 264), kot primer lahko navedemo Draculo, ki bralce oziroma gledalce pravzaprav na nek način opogumlja, da se postavijo na stran te pošastne sile. Pošastne figure so tako veliko manj grozeče podobe sovražnosti in izpodrinjenosti, v zameno za družbeno ravnovesje. Ravno

nasprotno, so celo podobe identifikacije, sočutja in samoprepoznavanja, izključene figure, ki so bile stoletja prej predstavljene kot zlobne, motene ali deviantne pošasti, tako postanejo interpretirane kot veliko bolj humane. Družbeni sistem postane tisti, ki jih izključuje ter jih dojema kot strašne, preganjane in nečloveške (Botting v Punter in Byron 2004, 265).

Stuart Hall je v svojih študijah zapisal, da so medijski teksti (vizualna komunikacija skozi podobe) organizirani tako, da občinstvu sugestirajo preferiran način branja oziroma razumevanja. Ta preferiranost je v večji meri tisto, kar narekuje in preferira dominanten ideološki sistem v družbi. Seveda pa to ne pomeni, da ne obstajajo tudi drugi načini branja in razumevanja tekstov (Turner 2006, 163). Čeprav občinstvo morda prepozna sugestiran način branja kot nekaj implicitnega, lahko kljub temu zavrne tak način ter izbere alternativo. Pri tem gre lahko za sporazum, torej sprejetje nekaterih, a ne vseh načel sugestiranega branja, ali za popolno nasprotje, kjer je sugestirano branje v celoti zavrnjeno. Vendar pa gre, ne glede na pozicijo, ki jo občinstvo zavzame, zmeraj za artikulacijo skozi odnos do dominantnega ideološkega sistema (Turner 2006, 164). Domisleki in ideje na nekem področju posamezniku pomagajo razumeti večplastne dimenzije praks in njihove notranje povezane konstitucije ter ga prisilijo, da uvidi, da ne obstaja le ena sama institucija ali kritika, ki definira umetniško delo, temveč je za to zaslužno polje produkcije, ki predstavlja sistem relacij med posameznimi akterji. Kot primer lahko uporabimo modo, ki se je, bolj kot katerokoli drugo področje, predstavila direktno kot ena izmed temeljnih na vseh področjih kulturne produkcije (Bourdieu v Rocamora in Smelik 2016). Za nekatere filmske analitike okus publike velja za resničen odraz dejanskih potreb kinomnožic. Analize le-tega se lotijo empirično, predpostavljajo, da je izvor okusa publike v družbenem in ekonomskem položaju množic, da kupujejo tisto, kar naj bi njihov položaj zahteval. Javnega okusa publike ni mogoče spremeniti s tako imenovanimi boljšimi filmi, temveč le s spremembo razmer, ki so tak okus reproducirale. Na podlagi tega lahko torej sklepamo, da je sprememba okusa mogoča le z dejansko in globokosežno spremembo njihovega družbenega in ekonomskega položaja (Brecht 2010, 35–36). Sleherni filmska kritika je le kritika simptoma, ki ima tudi sama naravo simptoma, vse dokler se ne podvrže družbeni funkciji filma. Izhaja iz okusa ter pri tem ostaja ujeta v razredno definirane predsodke, saj se okus ne tretira kot blago oziroma sredstvo družbenega razreda, temveč je predstavljen kot nekaj absolutnega, je torej dosegljivo slehernemu predstavniku določenega družbenega razreda. In znotraj tega razreda je okus lahko produktiven na način, da ustvarja nek življenjski slog (Brecht 2010, 38). Kadar koli govorimo o družbi je vsako dejanje samo po sebi tretirano kot znak. Barthes govori o dveh aspektih takšne semiotizacije, prvi aspekt poimenuje družbeno-kulturni znak (kjer je interpretacija nečesa lahko raznolika), drugi pa ekonomski

znak (kjer gre za sistem proizvodov oziroma surovin) (Barthes v Nöth 1995, 443). Medtem ko kulturna interpretacija znaku pripisuje pomen nekega izdelka, praktičen razlog interpretira ta izdelek kot nekaj, kar ima nesemiotično, utilitaristično funkcijo (Nöth 1995, 444). John Ellis opredeljuje dva glavna načina kako lahko narativne podobe določajo specifičnost občinstva, prvi način je s pomočjo žanra, drugi pa s pomočjo filmskih zvezd (Ellis v Turner 2006, 134). Občinstvo se tako za izbor filmov odloča na podlagi reprezentacij v medijih ter na podlagi informacij, ki jih prejmejo od ostalih posameznikov v svojem družbeno-kulturnem okolju (Ellis v Turner 2006, 135). Vendar pa morda lahko govorimo še o tretji determinanti, ki vpliva na občinstvo, to je širši kulturni kontekst, v katerega so tako občinstvo kot tudi film pozicionirani.

## 4 SKLEP

Vprašanje, ki se poraja glede viktorijanske gotike v filmu, bi lahko bilo dvojno. Kot prvo gre za vprašanje eksplicitnosti tematik prikazovanja in v kakšnem obsegu je le-to primerljivo s problematiko diskretnosti, za katero je tradicionalna gotika zmeraj skrbela. Kot drugo pa se poraja vprašanje zgodovine, v kakšni meri se pravzaprav lahko film poslužuje novih virov grozot iz gotskega obdobja, ne da bi se pri tem moral zatekati k starim modelom (Punter in Byron 2004, 70). Analitiki poudarjajo, da mora podrobno branje zgodovinskih tekstov imeti fokus na raziskavah specifičnih zgodovinskih pomenov, saj ne obstaja le eden prevladujoč pristop k tako kompleksni tematiki kot je semantika modernosti oziroma sodobnosti obdobja, v katerega je pozicioniran obravnavan tekst (Daunton in Rieger 2001, 4). Filmska podoba tako vpeljuje nekaj že obstoječega, je zmeraj upodobitev nečesa, pa naj bo to objekt, prostor, dogodek ali oseba, ta podoba torej reprezentira nek model in je zakoreninjena v realnosti. Vendar pa Bazin opozarja, da si je zmeraj potrebno zastaviti vprašanje, kaj je za temi objekti na podobah in kaj jim je sosednje (Carroll 1996, 42). Za teoretike kot sta Hansen in Stacey je film več kot le projekcija na platnu, gre za družbeno prakso, ki vsakodnevno vpliva na posameznikovo življenje skozi filmsko ozadje, govorice, modo ter celo vrsto drugih aktivnosti, skozi katere se formirajo kulturne identitete (Turner 2006, 158). Za tem stojijo dinamični sistemi oziroma kodi, ki se sčasoma spreminjajo, kar jih uvršča tako med zgodovinske kot tudi med družbeno-kulturne akterje. Kodifikacija je torej tisti proces, ki poskrbi za uveljavitev navad in običajev (Chandler 2007, 171). Razumevanje tega, kar nam semiotiki s svojimi dognanji o operacijah in delovanju kodov predpostavljajo, nam pomaga posrednost teh kodov pretvoriti v jasno in dojemljivo obliko, ki je primerna za analize. Semiotika nam ponuja konceptualne načine, s katerimi lahko posameznik razgradi določene kode v praksi, pod pogojem, da najde vrzeli ali reže, ki mu ponujajo priložnost uveljavitve moči na določeni stopnji (Chandler 2007, 173). Vendar pa kodi ne morejo odgovarjati za popolnoma vse aspekte človeške kulture in komunikacije, saj družbenih vedenjskih vzorcev in tekstualnih praks ni mogoče preprosto zreducirati na delovanje semiotskih kodov. Le-ti namreč ne morejo avtonomno determinirati človeškega delovanja (Chandler 2007, 173).

Gotski stil je eden redkih, ki je ostal predmet zanimanja več stoletij in se pojavlja še dandanes, sicer v nekoliko spremenjeni obliki, v kombinaciji s karakteristikami in stili sodobne družbe. Vendar pa ta fokus na sodoben svet ne pomeni, da gotika kot taka opušča interes do preteklosti, gre za reprezentacijo novodobnih družbenih problemov, hkrati pa dopušča, da se ohranja tudi preteklost.

Leposlovje viktorijanske gotike je tako rekoč obsedeno z identifikacijo in opisovanjem grozečih opomnikov ali škandaloznih sledi obdobja, od katerega se je viktorijanska doba brez obžalovanja oddaljila. Ti opomniki in sledi so bile vidne predvsem v zaporih, mentalnih institucijah ter revnih predmestjih, prav tako pa tudi na telesih in umu kriminalcev, deviantnežev ali pa celo relativno normalnih posameznikov (Mighall v Punter in Byron 2004, 29). Prav tako je gotika lahko definirana tudi na podlagi narave zgodbe in zapletov. Seveda to ne pomeni, da ima gotski stil monopol nad literarnimi vsebinami, temveč le to, da je izvirno gotika dosegla neko stopnjo specifičnosti na tem področju, ki lahko predpostavlja osnovo za nadaljne sledi tega žanra na drugih področjih (Punter 2001, 16–17).

Raziskovalno vprašanje, ki sem si ga zastavila v uvodu, *ali se v zvezi z viktorijansko dobo in gotskim slogom pojavljajo določene značilnosti oziroma vzorec, ki ta slog reprezentirajo, oziroma, ali se pojavlja neko stekanje (vizualnih) značilnosti, ki jih stereotipno povežemo z gotskim slogom*, je dobilo pritrdilen odgovor. Tekom analiz in raziskav tematike viktorijanske gotike in njenih vizualnih značilnosti ter načina, kako so le-te predstavljene v mediju, kot je film, sem ugotovila, da obstaja vzorec, ki se ponavlja v vseh obravnavanih filmih, ki pa v neki meri sicer dovoljuje odstopanja, in seveda tudi v leposlovju, na podlagi katerega so bile filmske adaptacije narejene. Gre torej za skupek značilnosti, ki opredeljujejo viktorijansko gotiko in se najbolj očitno predstavljajo skozi dve filmski področji, to sta kostumografija in scenografija, v kombinaciji z osvetlitvijo in izborom barv, ki s svojimi atributi vizualno reprezentirata značilnosti tistega časa. Viktorijanska gotika kot filmski žanr vsebuje mističnost, srhljivost in temačnost, a je hkrati privlačna, vzbuja radovednost in je vizualno osupljiva. Kaj bi si torej od filma lahko še več želeli?

## 5 LITERATURA

- Alyson Dunlop's Blog. 2017. *Kostumi, Mina in Dracula*. Dostopno prek: [https://alysondunlop.files.wordpress.com/2013/06/tumblr\\_m7fkoow9to1ryusq6o1\\_1280.jpg](https://alysondunlop.files.wordpress.com/2013/06/tumblr_m7fkoow9to1ryusq6o1_1280.jpg) (19. avgust 2017).
- Aws Amazon. 2017. *Scena, interier in Jonathan Harker*. Dostopno prek: <https://s3.amazonaws.com/headstuffuploads/2015/10/bram-stokers-dracula-0074.jpg> (19. Avgust 2017).
- Barthes, Roland. 1990. *Elementi semiologije*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Brecht, Bertolt. 2010. *O filmu*. Ljubljana: Društvo za širjenje.
- Buzwell, Greg. 2014. *Gothic fiction in the Victorian fin de siècle: mutating bodies and disturbed minds*. Dostopno prek: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/gothic-fiction-in-the-victorian-fin-de-siecle> (11. junij 2017).
- Carroll, Noël. 1996. *Theorizing the moving image*. New York: Cambridge University Press.
- Chandler, Daniel. 2007. *Semiotics: the basics*. New York: Routledge.
- Cine Scene. 2017. *Kostumi, Mary in inšpektor Abberline*. Dostopno prek: <http://www.cinescene.com/kristen/images/fromhellstreet.jpg> (19. avgust 2017).
- Daunton, Martin in Bernhard Rieger. 2001. *Meanings of modernity: Britain from the late-Victorian era to World War II*. New York: Berg.
- Deleuze, Gilles. 1991. *Podoba - gibanje*. Ljubljana: Studia Humanitatis.
- *Film*. Dostopno prek: <http://sl.wikipedia.org/wiki/Film> (5. maj 2017).
- Guardian. 2017. *Kostumi, Sweeney Todd in gospa Lovett*. Dostopno prek: <http://static.guim.co.uk/sys-images/Film/Pix/pictures/2008/06/06/sweeneytodd460.jpg> (19. avgust 2017).
- Hot Flicks. 2017. *Scena, sobane, Lord Henry, Dorian in avtor slike*. Dostopno prek: [http://www.hotflick.net/flicks/2009\\_Dorian\\_Gray/009DGR\\_Ben\\_Barnes\\_009.jpg](http://www.hotflick.net/flicks/2009_Dorian_Gray/009DGR_Ben_Barnes_009.jpg) (19. avgust 2017).
- IMDb. 1992. *Drakula: Full Cast & Crew*. Dostopno prek: [http://www.imdb.com/title/tt0103874/fullcredits?ref\\_=tt\\_ov\\_st\\_sm](http://www.imdb.com/title/tt0103874/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm) (9. julij 2017).



- 1996. *Mary Reilly: Full Cast & Crew*. Dostopno prek: [http://www.imdb.com/title/tt0117002/?ref\\_=nv\\_sr\\_7](http://www.imdb.com/title/tt0117002/?ref_=nv_sr_7) (9. julij 2017).
- 2001. *Iz pekla: Full Cast & Crew*. Dostopno prek: [http://www.imdb.com/title/tt0120681/fullcredits?ref\\_=tt\\_ov\\_st\\_sm](http://www.imdb.com/title/tt0120681/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm) (9. julij 2017).
- 2007. *Sweeney Todd: Hudičev brivec: Full Cast & Crew*. Dostopno prek: [http://www.imdb.com/title/tt0408236/fullcredits?ref\\_=tt\\_ov\\_st\\_sm](http://www.imdb.com/title/tt0408236/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm) (9. julij 2017).
- 2009. *Dorian Gray: Full Cast & Crew*. Dostopno prek: [http://www.imdb.com/title/tt1235124/fullcredits?ref\\_=tt\\_ov\\_st\\_sm](http://www.imdb.com/title/tt1235124/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm) (9. julij 2017).
- IMDb Media. 2017. *Kostumi, Mary in gospod Hyde*. Dostopno prek: [http://ia.media-imdb.com/images/M/MV5BMTc1MzM5NzE4Ml5BMl5BanBnXkFtZTYwNTg0NTQ3.\\_V1\\_SX640\\_SY720\\_.jpg](http://ia.media-imdb.com/images/M/MV5BMTc1MzM5NzE4Ml5BMl5BanBnXkFtZTYwNTg0NTQ3._V1_SX640_SY720_.jpg) (19. avgust 2017).
- Krumpak, Sašo. 2006. *Televizijska in filmska produkcija in njeno financiranje*. Magistrsko delo. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
- McCaston, Katherine M. 2005. *Tips for Collecting, Reviewing and Analyzing Secondary Data*. Dostopno prek: <http://pqdl.care.org/Practice/DME%20-%20Tips%20for%20Collecting,%20Reviewing%20and%20Analyzing%20Secondary%20Data.pdf> (15. junij 2016).
- Metz, Christian. 1974. *Language and cinema – Approaches to Semiotics*. The Hague: Mouton & Co. N.V., Publishers.
- 1982. *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*. London: The Macmillan Press Ltd.
- Morin, Edgar. 2015. *Kino ali imaginarni človek*. Ljubljana: Slovenska Kinoteka.
- Mubi Assets. 2017. *Scena, Jack Razparač na londonski ulici*. Dostopno prek: <https://assets.mubi.com/images/film/34681/image-w856.jpg?1445920163> (19. avgust 2017).
- Nöth, Winfried. 1995. *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Pelko, Stojan. 2006. *Podoba misli*. Ljubljana: Študentska založba.
- Photo Bucket. 2017. *Scena, interirer in doktor Jekyll*. Dostopno prek: <http://photobucket.com/gallery/user/mrtorpedin/media/cGF0aDovdmxjc25hcC0yMDEzLTA4L TE3LTEwaDExbTA3czl5LmpwZW==/?ref=> (19. avgust 2017).
- Pin Img. 2017a. *Kostumi, Dorian Gray*. Dostopno prek: <https://i.pinimg.com/736x/13/af/1a/13af1af76749f6e3bdbdcbb804e614d8--gothic-fashion-men-steampunk-fashion.jpg> (19. avgust 2017).

- 2017b. *Krinolina*. Dostopno prek: <https://i.pinimg.com/originals/18/c1/aa/18c1aafb881ffa212afed600286be084.jpg> (19. avgust 2017).
- Punter, David. 2001. *The literature of terror: the Gothic tradition*. New York: Longman Group Limited.
  - Punter, David in Glennis Byron. 2004. *The Gothic*. United Kingdom: Blackwell Publishing Ltd.
  - Rocamora, A. in Anneke Smelik. 2016. *Thinking through fashion: a guide to key theorists*. London: I. B. Tauris.
  - Stanković, Peter. 2011. *Filmske študije*. Predavanja zimskega semestra. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
  - Šifrer, Martin. 2003. *Analiza uspešnosti filmov: primerjava med ZDA in Evropo*. Diplomsko delo. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
  - Škerlep, Andrej. 1996. Semiotika oglaševanja: Anatomija pomena oglaševalskih sporočil. V *Slovenska država, družba in javnost*. Ljubljana: Založba FDV.
  - The Foundry, 2017. *Scena, pekarna in brivnica*. Dostopno prek: [https://www.thefoundry.co.uk/files/cache/2663f240c17b12a3866bd2e33b0802ab\\_f459.jpg](https://www.thefoundry.co.uk/files/cache/2663f240c17b12a3866bd2e33b0802ab_f459.jpg) (19. avgust 2017).
  - Turner, Graeme. 2006. *Film as social practice, fourth edition*. New York: Routledge.
  - Victoriana. 2017. *Moška moda viktorijanskega obdobja*. Dostopno prek: <http://www.victorian-era.org/images/victorian-clothing-1.jpg> (19. avgust 2017).
  - Weebly. 2017. *Vertikalnost in gradnja v višino*. Dostopno prek: [http://natalijadikovic.weebly.com/uploads/4/3/2/0/43209275/9188156\\_orig.jpg](http://natalijadikovic.weebly.com/uploads/4/3/2/0/43209275/9188156_orig.jpg) (19. avgust 2017).
  - Wikimedia. 2017. *Zašiljeni oboki v notranjosti*. Dostopno prek: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/81/Barcelona\\_catedrale\\_vista\\_interno\\_a.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/81/Barcelona_catedrale_vista_interno_a.jpg) (19. avgust 2017)
  - Word Press. 2017. *Ženska moda viktorijanskega obdobja*. Dostopno prek: <https://tanyakapur233.files.wordpress.com/2014/10/v5.jpg> (19. avgust 2017).