UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA GLEDALIŠČE, RADIO, FILM IN TELEVIZIJO

FILMSKI IN TELEVIZIJSKI ŠTUDIJI

TAMARA CAFUTA

Spreminjanje gledalskih navad v digitalni dobi: od kinematografskega gledalca do gledalca na pretočnih platformah

Magistrsko delo

Ljubljana, 2026

UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA GLEDALIŠČE, RADIO, FILM IN TELEVIZIJO

FILMSKI IN TELEVIZIJSKI ŠTUDIJI

TAMARA CAFUTA

Spreminjanje gledalskih navad v digitalni dobi: od kinematografskega gledalca do gledalca na pretočnih platformah

Magistrsko delo

Mentorica: doc. dr. Polona Petek

Ljubljana, 2026

Ime in priimek: Tamara Cafuta
Naslov diplomskega/magistrskega dela: Spreminjanje gledalskih navad v digitalni dobi: od kinemafografskega gledalca do gledalca na pretočnih platformah
Kraj: Ljubljana
Leto: 2026
Število strani: 62
Naziv visokošolske ustanove: Akademija za radio, gledališče, film in televizijo Univerze v Ljubljani
Program in smer študija: Filmski in televizijski študiji
Mentorica: doc. dr. Polona Petek
Jezikovni pregled: Nada Mulej, prof. slov. j. in prim. knjiž.

Povzetek

Magistrska naloga obravnava spreminjanje gledalskih navad v digitalni dobi s poudarkom na prehodu iz klasičnega kinematografskega modela gledanja na pretočne platforme. Izhodišče raziskave je, da digitalizacija ne spreminja zgolj distribucije filmov, temveč tudi temeljne pogoje filmske recepcije, zlasti na ravni časa, prostora, percepcije, estetske izkušnje in vloge gledalca.

Naloga analizira klasični kinematografski model ter razvoj domačega gledanja skozi televizijo, video tehnologije in digitalne medije. Posebna pozornost je namenjena pretočnim platformam in verižnemu gledanju kot praksama, ki spreminjata ritem gledanja, zaznavanje časa in spremljanje naracije.

Analiza potrdi, da pretočne platforme omogočajo večjo časovno in prostorsko prilagodljivost, ki vpliva na percepcijo in estetsko izkušnjo gledanja. Verižno gledanje pomembno preoblikuje časovno dimenzijo gledalske izkušnje ter kaže, da so sodobne gledalske navade del širše transformacije filmske recepcije v digitalni dobi.

Ključne besede: pretočne platforme, verižno gledanje, filmska recepcija, percepcija, estetska izkušnja, digitalna kultura

Abstract

Changing Viewing Habits in the Digital Age: From Cinematic Audiences to Streaming Platform Users

This master's thesis examines the transformation of viewing habits in the digital age, focusing on the shift from the classical cinematic model to streaming platforms. It argues that digitalization has transformed not only film distribution but also the conditions of film reception, particularly regarding time, space, perception, aesthetic experience, and the role of the viewer.

The thesis analyzes the classical cinematic model and traces the development of home viewing through television, video technologies, and digital media. Particular attention is given to streaming platforms and binge watching as practices that reshape viewing rhythm, time perception, and narrative engagement.

The findings confirm that streaming platforms provide greater temporal and spatial flexibility, influencing viewers' perception and aesthetic experience. Binge watching significantly transforms the temporal dimension of viewing, demonstrating that contemporary viewing habits are part of a broader transformation of film reception in the digital age.
Keywords: streaming platforms, binge watching, film reception, perception, aesthetic experience, digital culture

KAZALO VSEBINE

1 Uvod 7

1.1 Opredelitev raziskovalnega problema 7

1.2 Teza in raziskovalna vprašanja 8

1.3 Izvirni prispevek magistrskega dela 9

1.4 Opis metodologije 9

2 Opredelitev pojmov 11

2.1 Filmska recepcija 11

2.2 Platforme OTT 11

3 Zgodovina kina 12

3.1 Razvoj kinematografije 12

3.3 Film kot strukturirana izkušnja gledanja 13

3.4 Kino kot prostor filmske recepcije 15

3.5 Kolektivna gledalska izkušnja 18

3.6 Pozicija gledalca v klasičnem kinematografskem modelu 20

4 Razvoj gledanja filma od doma 23

4.1 Vzpon televizije 23

4.2 VHS in DVD kot prelom v filmski dostopnosti 24

4.3 Digitalizacija medijev 26

4.4 Premik filmske recepcije v zasebni prostor 28

5 Novi načini gledanja in verižno gledanje 30

5.1 Pretočne platforme kot nov način gledanja 30

5.2 Filmska in serialna forma kot različna modela gledalske izkušnje 31

5.2.1 Filmska forma 32

5.2.2 Serialna forma 33

5.2.3 Post network era in spremembe gledalskih navad 34

5.3 Definicija verižnega gledanja 36
5.4 Časovna dimenzija verižnega gledanja 38
5.5 Spremembe gledalskih navad 40
6 Od kinematografa do platform ott: primerjalna analiza filmske recepcije 42
6.1 Prostorska dimenzija gledanja 42
6.2 Časovna dimenzija gledanja 43
6.3 Percepcijska in estetska dimenzija filmske izkušnje 45
6.4 Družbena dimenzija recepcije 47
7 Posledice sprememb gledalskih navad za filmsko kulturo 50
7.1 Transformacija gledalca 50
7.2 Individualizacija filmske recepcije 51
7.3 Spremembe kolektivne filmske izkušnje 52
7.4 Vrednotenje filmskih del v digitalni dobi 54
8 Sklep 56
9 Viri in literatura 59

1 Uvod

1.1 Opredelitev raziskovalnega problema

Gledanje filmov je skozi zgodovino neločljivo povezano s konkretnimi prostorskimi, tehnološkimi in družbenimi pogoji. Kinematograf kot osrednje prizorišče filmske recepcije dvajsetega stoletja ni predstavljal zgolj prostora projekcije, temveč tudi specifičen kulturni ritual, ki je oblikoval kolektivno gledalsko izkušnjo, razumevanje filmskega dela in vlogo gledalca v razmerju do avtorja ter filmske industrije. Obisk kina je bil časovno omejen, prostorsko določen in družbeno reguliran dogodek, ki je gledalca postavljal v relativno pasivno, a hkrati osredotočeno pozicijo.

V zadnjih dveh desetletjih smo priča izrazitemu premiku v načinih dostopa do filmov in avdiovizualnih vsebin. Digitalna tehnologija, razvoj širokopasovnega interneta in vzpon pretočnih platform so temeljito spremenili distribucijske modele, hkrati pa tudi same gledalske prakse. Gledanje filmov se je v veliki meri preselilo iz javnih projekcijskih prostorov v zasebne, individualizirane prostore domačega okolja ter mobilnih naprav. S tem se je spremenil tudi časovni okvir gledanja, saj gledalci vsebine konzumirajo kadarkoli in v poljubnem ritmu, pogosto v obliki zaporednega gledanja več epizod ali filmov, kar se v sodobni teoriji označuje kot verižno gledanje.

Spremembe gledalskih navad pri tem niso posledica zgolj razvoja pretočnih platform, temveč daljšega procesa preoblikovanja filmske recepcije, ki se je začel že z razvojem domačega gledanja. Televizija, video tehnologije in druge oblike distribucije avdiovizualnih vsebin so postopoma spreminjale pogoje gledanja, pretočne platforme pa so te spremembe še dodatno okrepile in jih povezale v nov model filmske recepcije.

Raziskovalni problem magistrske naloge izhaja iz vprašanja, kako ti novi načini gledanja vplivajo na razumevanje gledalca, filmske izkušnje in filmske kulture. Ne gre zgolj za spremembo distribucijskega kanala, temveč za širšo transformacijo gledalske pozicije, pozornosti, percepcije naracije ter odnosa do filmskega dela. Pretočne platforme kot nova prizorišča gledanja hkrati uvajajo algoritmično posredovanje vsebin, kar odpira dodatna

vprašanja o individualizaciji gledanja, oblikovanju okusov in spremembi kolektivnih kulturnih referenc.

Magistrska naloga se osredotoča na primerjavo klasičnega kinematografskega modela gledanja in sodobnih gledalskih praks na pretočnih platformah, s poudarkom na spremembah gledalskih navad in izkušenj, ki jih je prinesla digitalna doba. Raziskava se ne ukvarja primarno z ekonomskimi ali produkcijskimi vidiki pretočnih platform, temveč z gledalcem kot osrednjim subjektom filmske kulture.

1.2 Teza in raziskovalna vprašanja

Osrednja teza magistrske naloge je, da digitalne pretočne platforme ne spreminjajo zgolj načina distribucije filmov, temveč bistveno preoblikujejo gledalske navade, percepcijo filmskega časa in prostora ter razumevanje filmske izkušnje, pri čemer prihaja do odmika od kolektivnega kinematografskega modela gledanja k individualiziranemu, fragmentiranemu in algoritmično usmerjenemu gledalstvu.

Na podlagi te teze so oblikovana naslednja raziskovalna vprašanja:

- Kako so se skozi zgodovino oblikovale gledalske navade v kinematografskem prostoru in kakšno vlogo je imel kino pri vzpostavljanju filmske kulture?
- Katere ključne spremembe v gledalskih praksah prinašata digitalna distribucija in vzpon pretočnih platform?
- Kako se razlikujeta gledalska izkušnja in odnos do filmskega dela pri kinematografskem gledanju in gledanju na pretočnih platformah?
- Kako verižno gledanje vpliva na percepcijo filmske naracije in ritma?
- Kakšne so širše kulturne posledice teh sprememb za filmsko kulturo, zlasti v kontekstu kolektivnosti, pozornosti in vrednotenja filmskih del?

V nalogi sta postavljeni naslednji hipotezi:

1. Gledanje filmov na pretočnih platformah omogoča večjo časovno in prostorsko prilagodljivost kot gledanje v kinematografih, kar vpliva tudi na percepcijo in posledično na estetsko razsežnost filmskega gledalskega izkustva.
2. Posebno vlogo v časovni transformaciji gledalske izkušnje ima verižno gledanje, ki spreminja ritem gledanja in način gledalčeve izkušnje ter bistveno zaznamuje premene filmskega gledalstva kot estetskega doživetja.

1.3 Izvirni prispevek magistrskega dela

Čeprav so spremembe gledalskih navad, razvoj pretočnih platform in primerjave med kinematografskim ter digitalnim okoljem že predmet številnih raziskav, magistrska naloga njihov razvoj obravnava kot medsebojno povezan proces preoblikovanja filmske recepcije. Izvirni prispevek naloge je v povezovanju filmskoteoretskih, naratoloških in medijskih pristopov v enoten analitični okvir, ki omogoča celovitejše razumevanje sprememb gledalskih navad v digitalni dobi. Pri tem naloga ne obravnava zgolj vpliva pretočnih platform na distribucijo filmskih vsebin, temveč analizira tudi, kako se skozi razvoj filmske in serialne forme, spremembe medijskega okolja ter novih načinov gledanja preoblikujejo položaj gledalca, filmska recepcija in estetska izkušnja.

Magistrska naloga zato ne predstavlja zgolj pregleda obstoječih raziskav, temveč s primerjalno sintezo filmskoteoretskih, naratoloških in medijskih pristopov ponuja celovitejše razumevanje transformacije filmske recepcije v digitalni dobi.

1.4 Opis metodologije

Magistrska naloga temelji na kvalitativnem raziskovalnem pristopu, ki združuje teoretsko analizo in primerjalno metodo. V prvem delu je uporabljena analiza relevantne filmskoteoretske, medijske in kulturne literature, ki obravnava gledalstvo, recepcijo filma, zgodovino kinematografije ter sodobne digitalne medije in platforme. Poseben poudarek je namenjen teorijam gledalca, konceptom kolektivne izkušnje in spremembam pogojev gledanja.

V nadaljevanju je izvedena primerjalna analiza klasičnega kinematografskega modela in sodobnih gledalskih praks na pretočnih platformah. Primerjava temelji na prostorski, časovni, družbeni in percepcijski dimenziji filmske recepcije, pri čemer upošteva tudi razvoj televizije, video tehnologij in drugih oblik domačega gledanja kot pomembnih razvojnih stopenj v preoblikovanju gledalskih navad.

Metodološki pristop omogoča poglobljen razmislek o gledalcu kot kulturnem subjektu ter umeščanje sodobnih gledalskih praks v širši zgodovinski in teoretski kontekst.

2 Opredelitev pojmov

2.1 Filmska recepcija

Za potrebe magistrskega dela pojem filmske recepcije uporabljamo za opis načinov spremljanja, doživljanja in interpretacije filmskih vsebin. Pri tem recepcija ni odvisna zgolj od samega filma, temveč tudi od pogojev gledanja, načinov dostopa do vsebin, organizacije gledanja ter širšega tehnološkega in družbenega konteksta.

2.2 Platforme OTT

OTT (Over-the-Top) je poimenovanje za pretočne platforme in označuje način distribucije avdiovizualnih vsebin prek interneta brez posredovanja tradicionalnih televizijskih operaterjev. Med najbolj znane platforme OTT sodijo Netflix, Disney+, Max in Amazon Prime Video.

3 Zgodovina kina

Zgodovina kinematografije predstavlja izhodišče za razumevanje sodobnih načinov gledanja, saj razkriva, kako so se oblikovali temeljni modeli filmske produkcije, distribucije in predvsem recepcije. Razvoj filma ni zgolj tehnološki proces, temveč vključuje tudi vzpostavitev specifičnih načinov gledanja, ki so določeni z institucionalnimi, estetskimi in družbenimi dejavniki.

Klasični kinematografski model, ki se oblikuje v začetku 20. stoletja, temelji na kolektivni, časovno usklajeni in prostorsko določeni izkušnji gledanja. Kino pri tem ne deluje zgolj kot prostor projekcije, temveč kot okvir, ki organizira percepcijo, pozornost in odnos gledalca do filmskega dela.

Namen poglavja je pokazati, kako se skozi razvoj kinematografije postopoma vzpostavi takšen model gledanja, ki temelji na enotnem prostoru, linearni časovni strukturi in nadzorovani filmski izkušnji. Ti elementi predstavljajo izhodišče za razumevanje kasnejših sprememb, ki jih prinašajo digitalni mediji in pretočne platforme.

3.1 Razvoj kinematografije

Razvoj kinematografije predstavlja temeljni zgodovinski okvir za razumevanje filma kot medija, saj vključuje prehod od zgodnjih tehnoloških eksperimentov z gibljivimi podobami do vzpostavitve filma kot umetniške in industrijske prakse. Film se ni pojavil kot enoten izum, temveč kot rezultat postopnega združevanja različnih tehnoloških, znanstvenih in kulturnih inovacij, ki so se razvijale skozi 19. stoletje. Pomemben del tega razvoja predstavlja tudi postopno oblikovanje različnih načinov gledanja, ki se skozi zgodnje oblike filmske recepcije razvijejo od individualne h kolektivni izkušnji.

Začetki kinematografije so tesno povezani z raziskovanjem gibanja in vizualne percepcije. Poskusi z zaporednimi fotografijami so pokazali, da je mogoče gibanje razgraditi na posamezne faze in ga ponovno sestaviti v iluzijo kontinuiranega gibanja, kar je predstavljalo osnovo za razvoj filmskih naprav (»History of Film«).

Pomembno fazo razvoja predstavlja delo Thomasa Edisona in njegove ekipe, ki je razvila kinetoskop kot napravo za individualno gledanje filmov. Kinetoskop je omogočal prikaz kratkih posnetkov, vendar ni omogočal kolektivne izkušnje, kar kaže, da film v tej fazi še ni bil vzpostavljen kot družbeni medij (»A Very Short History of Cinema«). Gledanje je bilo organizirano individualno, brez skupnega prostora in brez sočasnega spremljanja vsebine z drugimi gledalci.

Prelomni trenutek predstavlja delo bratov Lumière, ki sta razvila cinématographe. Šlo je za napravo, ki je omogočala snemanje, projiciranje in razvijanje filmskega traku, s čimer sta pomembno prispevala k razvoju filma kot javnega medija. Leta 1895 sta organizirala javno projekcijo, ki predstavlja pomemben korak pri vzpostavitvi filma kot kolektivne izkušnje gledanja (»A Very Short History of Cinema«). Projecirala sta serijo kratkih filmov, ki so prikazovali vsakdanje življenjske prizore, kot so prihod vlaka na postajo in odhod delavcev iz tovarne (Horvat).

Film tako prvič postane javna in kolektivna izkušnja, ki temelji na skupnem prostoru ter usklajenem času gledanja. Prehod iz individualnega v kolektivno gledanje predstavlja pomembno spremembo v načinu filmske recepcije. Filmska podoba se iz individualnega tehnološkega stika preoblikuje v družbeni dogodek, ki vključuje občinstvo, skupni prostor in istočasno spremljanje vsebine.

Zgodnji filmi so bili večinoma kratki prikazi vsakdanjih prizorov, katerih funkcija je temeljila predvsem na vizualni atrakciji. Postopoma pa se film začne razvijati kot pripovedni medij, pri čemer ustvarjalci uvajajo elemente fikcije, montaže in strukturirane naracije (»History of Film«).

3.3 Film kot strukturirana izkušnja gledanja

Film ni zgolj medij, ki posreduje zgodbe ali vizualne podobe, temveč predstavlja način organizacije gledalske izkušnje. Ključno vprašanje zato ni le, kaj film prikazuje, temveč kako strukturira gledanje in usmerja gledalčevo zaznavo ter razumevanje.

David Bordwell in Kristin Thompson film opredeljujeta kot sistem, v katerem so posamezni elementi povezani v organizirano celoto. Posamezni deli filmskega dela niso pomembni sami po sebi, temveč predvsem zaradi funkcije, ki jo opravljajo znotraj celotne strukture. Pomen posameznega prizora, kadra ali zvočnega elementa se tako vzpostavlja v razmerju do drugih elementov filma. Filmska forma zato ne pomeni zgolj zunanje organizacije filma, temveč način vzpostavljanja odnosov med njegovimi sestavinami, ki gledalcu omogočajo postopno razumevanje filmskega dela kot smiselne celote (54–56).

Takšna organizacija forme neposredno vpliva tudi na gledalčevo zaznavanje filma. Med spremljanjem filmske pripovedi gledalec nenehno oblikuje pričakovanja o nadaljnjem razvoju dogodkov, preverja svoje domneve ter jih prilagaja novim informacijam, ki jih film postopoma razkriva. Forma tako usmerja gledalčevo pozornost, spodbuja radovednost, ustvarja napetost in presenečenje ter pomembno vpliva na način doživljanja filma. Gledalec zato ni pasivni opazovalec dogajanja, temveč aktivno povezuje posamezne elemente v smiselno in povezano celoto (prav tam 56–58).

Proces oblikovanja pričakovanj ni pomemben zgolj za razumevanje zgodbe, temveč tudi za način, kako gledalec doživlja film. Dinamična interakcija med filmsko formo in gledalčevimi pričakovanji pomembno prispeva k intenzivnosti filmske izkušnje ter predstavlja enega ključnih načinov, kako film usmerja gledalčevo percepcijo (prav tam 58–60).

Pomemben vidik filmske forme predstavlja tudi funkcija posameznih elementov. Njihov pomen se vedno vzpostavlja znotraj celotne strukture filma, zato gledalec posameznega elementa ne razume ločeno, temveč v povezavi z drugimi deli filmskega dela. Pri tem imajo pomembno vlogo različni načini motivacije filmskih elementov. Ti so lahko kompozicijsko motivirani, kadar prispevajo k razvoju pripovedi, realistično motivirani, kadar ustvarjajo vtis verjetnosti, transtekstualno motivirani, kadar se navezujejo na druge filme ali kulturne konvencije, ter umetniško motivirani, kadar njihova prisotnost prispeva predvsem k celotni umetniški zasnovi filma. Prav razumevanje funkcije in motivacije posameznih elementov omogoča gledalcu, da filmsko formo zaznava kot smiselno in povezano celoto (prav tam 65–66).

Filmska forma temelji na več medsebojno povezanih načelih. Posamezni elementi opravljajo določeno funkcijo znotraj celote, njihovo ponavljanje omogoča prepoznavanje pomembnih motivov, variacije pa usmerjajo gledalčevo pozornost k spremembam v pripovedi. Hkrati se

forma razvija skozi postopno stopnjevanje dogodkov, pri čemer vsi elementi prispevajo k oblikovanju povezane narativne celote. Prav usklajeno delovanje teh načel vodi gledalca skozi filmsko pripoved ter organizira njegovo razumevanje filma in izkušnjo gledanja (prav tam 65–69).

Pomembna značilnost filmske forme je tudi težnja k enotnosti. Posamezni elementi filma so organizirani tako, da skupaj tvorijo koherentno celoto, v kateri vsak del prispeva k skupnemu učinku. Pomen filma zato ne izhaja iz posameznih prizorov ali podob, temveč iz povezanosti vseh njegovih sestavin v organiziran sistem. Občutek povezanosti in zaključene strukture gledalcu omogoča celovito razumevanje filmskega dela ter pomembno oblikuje njegovo izkušnjo gledanja (prav tam 70–71).

Filmska forma tako ne predstavlja zgolj načina organizacije filmskega dela, temveč tudi način organizacije gledalčeve izkušnje. S premišljeno razporeditvijo informacij, ritmom razkrivanja dogodkov in medsebojnimi odnosi med posameznimi elementi usmerja gledalčevo pozornost, oblikuje pričakovanja ter omogoča postopno oblikovanje pomena. Prav zaradi tega predstavlja pomembno izhodišče za razumevanje sprememb gledalske izkušnje, ki jih v nadaljevanju naloge obravnavamo v kontekstu serialne forme in sodobnih pretočnih platform.

3.4 Kino kot prostor filmske recepcije

Kino kot prostor filmske recepcije predstavlja specifično okolje, v katerem se vzpostavi poseben način gledanja in doživljanja filmskega dela. Ne gre zgolj za fizični prostor projekcije, temveč za institucionaliziran okvir, ki določa pogoje percepcije, pozornosti in interpretacije filma. Temna dvorana, velik zaslon in kolektivna prisotnost gledalcev ustvarjajo pogoje, v katerih je gledalčeva pozornost usmerjena na filmsko podobo.

Filmsko izkušnjo v takšnem okolju je mogoče razumeti kot rezultat prepleta formalne organizacije filma in pogojev njegovega prikazovanja. Filmska izkušnja temelji na organizirani strukturi, ki usmerja gledalčevo pozornost in razumevanje skozi naracijo in slog (Bordwell in Thompson 54). Posamezni elementi, kot so montaža, kader in zvok, delujejo povezano in vodijo gledalca skozi zaporedje podob in dogodkov.

Poleg filmske forme na organizacijo filmske izkušnje pomembno vplivajo tudi pogoji filmske projekcije, ki jih skozi teorijo aparata obravnava Jean Louis Baudry. Po njegovem mnenju filmske recepcije ni mogoče razumeti zgolj skozi vsebino ali formalne značilnosti filma, temveč tudi skozi način delovanja kinematografskega aparata. Kinematografski aparat obsega tehnične in prostorske pogoje filmske projekcije, od kamere in filmskega traku do projektorja, projekcijskega platna in organizacije kinodvorane, ki skupaj ustvarjajo specifične pogoje gledanja. Poudarja, da aparat ni zgolj tehnično sredstvo za prikaz filmske podobe, temveč pomembno vpliva na način, kako gledalec zaznava in razume prikazano resničnost. Pri tem posebno vlogo pripisuje renesančni perspektivi, ki jo filmska kamera povzema in reproducira. Takšna organizacija podob gledalcu posreduje vtis enotnega in navidezno objektivnega pogleda na svet, čeprav gre za rezultat specifične tehnične organizacije filmske projekcije (Baudry 290–293).

S tem opozarja, da filmska podoba nikoli ni zgolj nevtralna predstavitev resničnosti. Način snemanja, projekcije in organizacije filmskega prostora vpliva na to, kako gledalec zaznava filmski svet. Kinematografski aparat ne posreduje zgolj filmskih podob, temveč organizira sam način gledanja, saj gledalca postavlja v natančno določeno pozicijo opazovalca. Filmska recepcija zato ni odvisna zgolj od vsebine filma, temveč tudi od prostorskih in tehničnih pogojev, v katerih gledanje poteka.

Ena ključnih značilnosti kinematografskega aparata je njegova nevidnost za gledalca. Med gledanjem film deluje kot neposreden prikaz resničnosti, medtem ko tehnični postopki, ki takšno podobo omogočajo, ostajajo skriti. Gledalec zato svoje pozornosti ne usmerja na način nastanka filmske podobe, temveč na dogajanje, ki ga podoba prikazuje. Kinematografski aparat tako ne omogoča zgolj projekcije filmskega dela, temveč aktivno sodeluje pri oblikovanju gledalčeve percepcije, saj ustvarja pogoje, v katerih se filmska podoba kaže kot naravna in samoumevna predstavitev sveta. Prav zaradi prikrivanja lastnega delovanja aparat pomembno vpliva na oblikovanje gledalčeve percepcije in njegovega razumevanja filmske resničnosti (prav tam 294–296).

Nevidnost aparata predstavlja eno ključnih izhodišč te teorije. Ker gledalec svoje pozornosti ne usmerja na tehnične pogoje projekcije, temveč na filmsko dogajanje, lahko filmski svet dojema kot sklenjeno in samoumevno resničnost. Prav ta učinek omogoča visoko stopnjo identifikacije

z dogajanjem na platnu ter ustvarja pogoje za neprekinjeno spremljanje filmske pripovedi. S tem pokaže, da gledalčeva percepcija ni oblikovana zgolj z organizacijo filmske pripovedi, temveč tudi z materialnimi in prostorskimi pogoji filmske projekcije.

Baudryjevo razumevanje aparata pomembno dopolnjuje razumevanje filmske forme, ki sta ga razvila Bordwell in Thompson. Medtem ko Bordwell in Thompson pojasnjujeta, kako forma organizira gledalčevo razumevanje filmskega dela, Baudry opozarja, da je takšno razumevanje mogoče šele znotraj specifičnih pogojev filmske projekcije. Filmska izkušnja je zato rezultat prepleta formalne organizacije filma in prostorskih pogojev njegove recepcije.

Za takšno organizacijo filmske izkušnje je pomembno okolje, v katerem lahko gledalec neprekinjeno sledi filmskemu poteku. Kino takšne pogoje zagotavlja z zmanjševanjem zunanjih motenj ter usmerjanjem pozornosti na filmsko podobo in zvok. Posledično so vsi gledalci izpostavljeni enakemu zaporedju podob in zvoka, brez možnosti prekinjanja ali spreminjanja poteka filma. Takšna organizacija spodbuja kontinuirano spremljanje naracije in omogoča, da zaznavanje ter razumevanje filmskega dela potekata kot neprekinjen proces. Prav neprekinjenost gledanja omogoča, da gledalec filmsko pripoved spremlja kot zaključeno celoto, brez posegov v njen časovni potek.

Kino hkrati vzpostavlja razmerje med kolektivnim okoljem in individualnim doživljanjem. Gledalec film spremlja kot del skupine, vendar percepcijo in interpretacijo oblikuje individualno. Ta dvojnost predstavlja eno ključnih značilnosti kinematografske izkušnje.

V takšnem okolju film lažje deluje kot enotna celota. Bordwell in Thompson poudarjata, da filmska dela stremijo k določeni stopnji enotnosti, v kateri so posamezni elementi povezani v koherentno strukturo (70). Kinematografski prostor to dodatno podpira, saj gledanje poteka v neprekinjenem časovnem toku brez večjih zunanjih prekinitev.

Pomembno je tudi, da kino kot prostor omejuje gledalčevo možnost poseganja v potek filma. Gledalec nima nadzora nad začetkom, prekinitvijo ali ponovitvijo posameznih delov, temveč film spremlja v vnaprej določeni obliki. Ta omejitev ni zgolj tehnična, temveč vpliva tudi na način gledanja, ki temelji na kontinuirani pozornosti in spremljanju filmskega dela kot zaključene celote.

Takšna organizacija gledanja prispeva k temu, da obisk kina za številne gledalce predstavlja več kot zgolj ogled filma. Raziskave gledalskih motivacij kažejo, da obisk kina ni zgolj posledica želje po ogledu filma, temveč tudi družbeni in izkustveni dejavnik. Gledalci kino pogosto dojemajo kot obliko družbene aktivnosti, zabave, sprostitve in odmika od vsakdanjih obveznosti (Austin 15–17).

Kinematografski prostor tako ne predstavlja zgolj fizičnega okolja filmske projekcije, temveč pomemben element organizacije gledalske izkušnje. Skupaj s filmsko formo soustvarja pogoje gledanja, usmerja gledalčevo percepcijo, omogoča neprekinjeno spremljanje pripovedi ter pomembno oblikuje način gledalčeve filmske izkušnje. Prav povezava med prostorskimi pogoji, usmerjeno percepcijo in kolektivno prisotnostjo gledalcev odpira vprašanje družbene dimenzije filmske recepcije, ki jo obravnavamo v naslednjem podpoglavju.

3.5 Kolektivna gledalska izkušnja

Kolektivna gledalska izkušnja predstavlja enega ključnih elementov klasične kinematografske prakse, saj film v kinodvorani ni zgolj individualno doživetje, temveč tudi družbeni dogodek. Kot izhaja iz organizacije kina kot prostora, kolektivna izkušnja ni naključna, temveč je neposredna posledica standardiziranih pogojev gledanja, ki vse gledalce postavljajo v enoten perceptivni okvir. Prisotnost drugih gledalcev in skupno spremljanje filmskega dela ustvarjata specifičen kontekst recepcije, ki vpliva na percepcijo, interpretacijo in čustveni odziv posameznika.

V kontekstu kinodvorane se filmska izkušnja odvija sinhrono, saj vsi gledalci hkrati spremljajo isti tok vizualnih in zvočnih informacij. Kolektivna izkušnja zato ni zgolj posledica fizične prisotnosti drugih gledalcev, temveč tudi skupne časovne organizacije gledanja, v kateri film določa enoten ritem in potek izkušnje za celotno občinstvo. Takšna časovna usklajenost ustvarja skupni okvir spremljanja filmske pripovedi, saj gledalci posamezne prizore, preobrate in zaključek doživljajo istočasno.

Kolektivna izkušnja temelji tudi na skupni prostorski organizaciji gledanja. Vsi gledalci so izpostavljeni enakemu zaporedju podob in zvoka, kar ustvarja skupni okvir zaznavanja ter podobne pogoje recepcije. Kljub temu interpretacija ostaja individualna, saj vsak gledalec

filmsko izkušnjo razume v skladu s svojimi izkušnjami, znanjem, pričakovanji in kulturnim ozadjem. Enotni pogoji gledanja zato ne vodijo nujno do enotnega razumevanja filma, temveč predstavljajo skupno izhodišče, iz katerega posamezni gledalci oblikujejo lastne pomene.

Pomemben vidik kolektivne izkušnje predstavlja tudi družbeni kontekst gledanja. John Berger poudarja, da »vidimo le tisto, kar gledamo« (22), s čimer opozarja na selektivnost percepcije in aktivno vlogo posameznika pri gledanju. V kontekstu kolektivne filmske izkušnje lahko zato sklepamo, da skupni pogoji gledanja ne pomenijo nujno tudi enotnega razumevanja filma. Kolektivnost tako vzpostavlja skupni okvir gledanja, znotraj katerega posamezni gledalci oblikujejo lastne interpretacije.

Prisotnost drugih gledalcev lahko vpliva tudi na čustveno dimenzijo filmske izkušnje. Reakcije občinstva, kot so smeh ali presenečenje, postanejo del skupnega konteksta gledanja in lahko vplivajo na individualno doživljanje filma. Film tako postane del širšega družbenega dogajanja, v katerem se individualne izkušnje prepletajo s kolektivnimi odzivi.

Bordwell in Thompson poudarjata, da filmi skozi organizacijo naracije in stilnih elementov usmerjajo čustvene in kognitivne odzive gledalcev (59). Kolektivno okolje kina teh odzivov sicer ne ustvarja neposredno, lahko pa jih okrepi, saj gledalec filmsko izkušnjo doživlja v prisotnosti drugih ljudi.

Takšno razumevanje kolektivne filmske izkušnje potrjujejo tudi empirične raziskave. Kot ugotavljata Ramaprabhu in Israel, je obisk kina pogosto razumljen kot način socializacije, večina gledalcev pa filme v kinu spremlja v družbi drugih ljudi. To potrjuje, da kolektivna izkušnja ostaja pomemben dejavnik filmske recepcije (4044–4050).

Ugotovitve Ramaprabhuja in Israela dopolnjujejo razumevanje filmske forme pri Bordwellu in Thompson. Medtem ko filmska forma usmerja gledalčevo pozornost ter organizira čustvene in kognitivne odzive, kolektivno okolje kina omogoča, da se ti odzivi oblikujejo v prisotnosti drugih gledalcev. Filmska izkušnja zato ni zgolj rezultat organizacije filmskega dela, temveč tudi družbenega konteksta, v katerem gledanje poteka. Kolektivnost tako ni zgolj družbeni pojav, temveč pomemben element klasičnega kinematografskega modela. V klasičnem kinematografskem modelu več gledalcev film hkrati spremlja v podobnih pogojih, brez

možnosti individualnega prilagajanja njegovega poteka, zato je kolektivna dimenzija pomemben del organizacije takšne filmske izkušnje.

Kolektivna gledalska izkušnja tako predstavlja rezultat prepleta prostorskih, časovnih in družbenih pogojev gledanja. Skupni prostor, enoten časovni potek in organizirana filmska forma ustvarjajo pogoje, v katerih gledalci hkrati spremljajo isto pripoved, pri čemer vsak posameznik ohranja lastno interpretacijo filmskega dela. Prav ta preplet skupnega doživljanja in individualnega razumevanja predstavlja eno temeljnih značilnosti klasičnega kinematografskega modela ter pomembno izhodišče za razumevanje sprememb, ki jih v nadaljevanju prinašajo sodobni načini gledanja.

3.6 Pozicija gledalca v klasičnem kinematografskem modelu

Pozicija gledalca v klasičnem kinematografskem modelu je tesno povezana z načinom, kako film strukturira pogled, identifikacijo in vizualni užitek. Klasični film gledalca ne postavlja zgolj v vlogo opazovalca filmskega dogajanja, temveč skozi organizacijo filmske forme in pogojev gledanja določa tudi način njegove percepcije in razumevanja filmskega sveta.

Christian Metz vprašanje položaja gledalca obravnava skozi psihoanalitično filmsko teorijo, pri čemer izhaja iz ugotovitve, da je filmska izkušnja tesno povezana s procesom identifikacije. Po njegovem mnenju se gledalec med gledanjem filma ne identificira najprej s filmskimi liki, temveč s samim dejanjem gledanja, ki ga omogoča filmska kamera. Kamera gledalcu omogoča položaj opazovalca, skozi katerega spremlja filmsko dogajanje in filmski svet zaznava iz enotne perspektive. Gledalec se zato najprej prepozna v samem pogledu, ki ga organizira kamera, šele na tej podlagi pa lahko spremlja filmsko pripoved in vzpostavlja odnos do filmskih podob (Metz 49–53).

Pri tem razlikuje med primarno in sekundarno identifikacijo. Primarna identifikacija pomeni, da gledalec zavzame položaj pogleda, ki ga organizira filmski aparat. Na tej podlagi se lahko vzpostavi sekundarna identifikacija, pri kateri se gledalec identificira s filmskimi liki, njihovimi dejanji ali doživljanjem. Identifikacija s filmskimi liki zato ni neodvisen proces, temveč temelji na predhodno vzpostavljenem položaju gledalca kot opazovalca. Primarno identifikacijo tako

razume kot temelj filmske recepcije, iz katerega izhajajo nadaljnje oblike gledalčeve identifikacije (prav tam 54–57).

Metzovo razumevanje identifikacije pomembno razširi razumevanje gledalčeve pozicije v klasičnem filmu. Gledalec ni zgolj opazovalec filmskega dogajanja, temveč je že sam način gledanja organiziran tako, da prevzame perspektivo, ki jo določa filmski aparat. Identifikacija zato ne izhaja predvsem iz posameznih likov, ampak iz same strukture filmske reprezentacije, ki gledalcu omogoča občutek enotnega in koherentnega pogleda na filmski svet. Takšno razumevanje predstavlja pomemben premik v filmski teoriji, saj pokaže, da položaj gledalca ni naravno dan, temveč ga oblikuje sama organizacija filmskega medija.

Na Metzovo razumevanje procesa identifikacije se navezuje tudi Laura Mulvey, ki vprašanje gledalčeve pozicije razvije v okviru feministične filmske teorije. Medtem ko predhodno predstavljena teorija pojasnjuje, kako film vzpostavlja položaj gledalca, Mulvey opozarja, da ta položaj ni nevtralen, temveč je organiziran skozi spolno zaznamovane strukture pogleda. Proces identifikacije analizira skozi psihoanalitični okvir in poudarja, da vizualni užitek v klasičnem filmu temelji na specifičnih strukturah gledanja. Kot zapiše, »kino ponuja številne možne užitke. Eden izmed njih je skopofilija« (806).

Klasični film po njenem mnenju organizira pogled na način, ki temelji na spolni neenakosti. Moški je pri tem postavljen v aktivno pozicijo nosilca pogleda, medtem ko je ženska predstavljena predvsem kot objekt gledanja in vizualnega užitka (prav tam).

Takšen način organizacije pogleda avtorica opredeli kot t. i. moški pogled, pri katerem film žensko figuro oblikuje skozi moško perspektivo in jo prilagaja moški fantaziji (prav tam). Film zato realnosti ne prikazuje nevtralno, temveč jo strukturira na način, ki gledalca usmerja k identifikaciji z moškim protagonistom.

Poleg tega opozarja, da klasični film uporablja dva ključna mehanizma za obvladovanje gledalčevega odnosa do podobe ženske, vojarizem in fetišistično skopofilijo. Pri tem fetišistična skopofilija temelji na estetizaciji ženske podobe, ki jo preoblikuje v vizualno privlačen objekt in s tem zmanjšuje nelagodje, ki ga ženska podoba lahko sproža (prav tam 811). Na ta način film ohranja stabilnost narativnega sveta. Mulvey tako prevzame Metzovo razumevanje identifikacije, vendar ga razširi z vprašanjem razmerij moči. Medtem ko Metz pojasnjuje

psihološke mehanizme, prek katerih film vzpostavlja gledalčevo pozicijo, Mulvey opozori, da ta pozicija ni univerzalna, temveč je zgodovinsko in družbeno pogojena. Klasični film zato ne organizira zgolj pogleda, temveč skozi organizacijo pogleda hkrati reproducira določene predstave o spolu, moči in vlogi posameznika znotraj filmske pripovedi.

Psihoanalitične teorije gledalca tako predvsem pojasnjujejo, kako film vzpostavlja gledalčevo identifikacijo ter na kakšen način organizira pogled in vizualni užitek. Takšno razumevanje gledalca poudarja predvsem psihološke in ideološke razsežnosti filmske recepcije. Drugačen pristop razvijeta Bordwell in Thompson, ki gledalca ne razumeta predvsem kot subjekta identifikacije, temveč kot aktivnega interpretatorja, ki med gledanjem povezuje informacije, oblikuje pričakovanja in postopno konstruira pomen filmskega dela.

Takšno razumevanje gledalčeve vloge kaže, da pozicija gledalca ni določena zgolj na ravni psiholoških in ideoloških mehanizmov, temveč tudi na ravni organizacije filmske forme. Kot smo pokazali v enem izmed prejšnjih poglavij, gledalec pri filmski recepciji aktivno sodeluje v procesu razumevanja, saj povezuje informacije in oblikuje pričakovanja glede razvoja naracije (Bordwell in Thompson 56–58).

V klasičnem kinematografskem modelu je ta aktivnost hkrati tudi omejena, saj gledalec nima nadzora nad potekom filmskega dela. Film se odvija v neprekinjenem časovnem toku, gledalec pa nima možnosti neposrednega poseganja v njegov potek, na primer z ustavljanjem, previjanjem ali ponavljanjem posameznih delov. Gledalčeva pozicija zato ni določena le skozi organizacijo pogleda, temveč tudi skozi pogoje gledanja, ki omejujejo možnost nadzora nad filmsko izkušnjo.

Pozicija gledalca v klasičnem kinematografskem modelu se tako oblikuje na presečišču formalnih, psiholoških in ideoloških mehanizmov. Filmska forma organizira način spremljanja pripovedi, psihoanalitični pristopi pojasnjujejo procese identifikacije, feministična filmska teorija pa opozarja, da je ta identifikacija vpeta tudi v razmerja moči. Skupaj oblikujejo model gledalca, ki je prostorsko in časovno vezan na kinematografsko izkušnjo ter ima omejen nadzor nad potekom filmskega dela. Prav takšna organizacija gledalske pozicije predstavlja pomembno izhodišče za razumevanje sprememb, ki jih v nadaljevanju prinašajo sodobne digitalne oblike filmske recepcije.

4 Razvoj gledanja filma od doma

4.1 Vzpon televizije

Vzpon televizije predstavlja prvi večji premik v načinu recepcije filmskih in avdiovizualnih vsebin, saj se gledanje iz javnega prostora kinodvorane postopoma prenese v zasebni prostor doma. Televizija kot novi medij ne pomeni zgolj tehnološke inovacije, temveč spremembo v dostopnosti in organizaciji gledanja.

Razvoj televizije se začne v prvi polovici 20. stoletja kot eksperimentalna tehnologija prenosa gibljivih podob. V 30. letih se pojavijo prvi televizijski programi, vendar televizija postane množični medij šele po drugi svetovni vojni, ko se hitro razširi v gospodinjstva. S tem se vzpostavi sistematična možnost spremljanja avdiovizualnih vsebin v domačem okolju, neodvisno od kinodvorane (»History of Television«).

Na začetku svojega razvoja televizija ni veljala za resno konkurenco filmu, vendar se je njen vpliv hitro povečeval. Do leta 1960 je televizor imela že velika večina ameriških gospodinjstev (Blatnik 20). Televizija je tako postala pomemben del vsakdanjega življenja in eden ključnih medijev spremljanja avdiovizualnih vsebin.

Z množičnim širjenjem televizije v gospodinjstva so se začele spreminjati tudi gledalske navade, na kar se je filmska industrija odzivala z različnimi tehničnimi inovacijami in novimi pristopi za privabljanje občinstva v kinodvorane (prav tam 21–22). Gledanje ni bilo več vezano izključno na prostor kina, temveč se je postopoma preselilo v domače okolje, kjer je postalo dostopnejše in bolj vključeno v vsakdanje življenje.

Ključna sprememba, ki jo prinese televizija, ni le večja dostopnost vsebin, temveč tudi preoblikovanje same filmske izkušnje. Na tej točki se začne postopna sprememba klasičnega kinematografskega modela, ki je temeljil na skupnem prostoru in kolektivni izkušnji gledanja. Čeprav televizija še vedno ohranja linearno strukturo in gledalcu ne omogoča večjega nadzora nad potekom vsebin, predstavlja pomemben korak proti bolj individualiziranim načinom gledanja ter postopnemu prenosu filmske recepcije v domače okolje.

4.2 VHS in DVD kot prelom v filmski dostopnosti

Vpeljava videorekorderjev in kasneje DVD tehnologije predstavlja pomemben premik v razvoju gledanja filmskih vsebin, saj gledalcu prvič omogoči neposreden nadzor nad časom gledanja. Če je televizija pomenila prenos gledanja v domače okolje, VHS in DVD ta proces nadgradita z uvedbo možnosti upravljanja filmske izkušnje.

Filmski studii so se sprva bali, da bo video ogrozil kino in televizijski trg, vendar se je video distribucija kmalu pokazala kot izjemno dobičkonosna oblika filmske industrije (Blatnik 34–35). Video je tako postal nov distribucijski kanal, ki je filmom omogočil daljše življenje zunaj kinodvoran in bistveno razširil njihovo dostopnost.

Ključna sprememba, ki jo prinese VHS, je časovna fleksibilnost. Gledalec ni več vezan na vnaprej določen urnik, temveč lahko sam izbere, kdaj bo film gledal. Tehnologija hkrati omogoča ustavljanje, previjanje in ponovno predvajanje, kar pomeni odmik od linearnega načina gledanja, značilnega za kino in televizijo.

Videorekorder prvič omogoči časovno zamikanje gledanja (»time shifting«), zaradi česar gledalci niso več popolnoma odvisni od televizijskega programskega urnika. Organizacija gledanja se tako postopoma prenaša s televizijskih institucij na gledalca, ki lahko sam odloča, kdaj bo določeno vsebino spremljal. Takšna sprememba pomeni pomemben premik v razmerju med medijem in gledalcem ter predstavlja eno prvih razvojnih stopenj večjega uporabniškega nadzora nad gledanjem (Lotz 56–60).

Video je gledalcem prvič omogočil množično spremljanje filmov doma, pri čemer so filmi postopoma postali trajno dostopni objekti, ki jih je bilo mogoče ponovno gledati in hraniti v zasebnih zbirkah (Blatnik 36–37). Film zato ni več vezan zgolj na enkratno projekcijo, temveč postane vsebina, ki jo lahko gledalec vključuje v lasten časovni ritem gledanja.

DVD kot naslednja faza razvoja to logiko nadgradi. Poleg izboljšane kakovosti slike in zvoka omogoča tudi navigacijo po vsebini, dostop do posameznih prizorov ter dodatne materiale, kot so komentarji ustvarjalcev (»DVD«). Gledanje tako postane bolj razčlenjeno in prilagodljivo.

DVD ne pomeni zgolj tehnološke izboljšave VHS sistema, temveč tudi pomembno spremembo v dinamiki filmske distribucije. Filmi na DVD-jih postanejo cenovno dostopnejši širšemu občinstvu, s čimer se dodatno okrepi domače gledanje filmskih vsebin. Zaradi nizke cene in množične razširjenosti DVD-ja se začne zmanjševati pomen videotek, saj gledalci filme vse pogosteje kupujejo namesto izposojajo (Blatnik 54–56).

Nadaljnji razvoj digitalnih tehnologij ta proces še okrepi. DVD, kasneje pa tudi digitalni videorekorderji in druge digitalne tehnologije gledalcem omogočajo vse večjo prilagodljivost pri organizaciji gledanja. Te tehnologije ne povečujejo zgolj izbire vsebin, temveč spreminjajo tudi način njihove uporabe, saj gledanje postaja vse bolj prilagojeno posameznikovemu času, prostoru in načinu spremljanja vsebin (Lotz 60–67).

Zaradi uspeha video in DVD distribucije se spremeni tudi vloga kina, ki začne postopoma delovati predvsem kot promocijski kanal za kasnejšo distribucijo na drugih formatih (Blatnik 56–57). S tem se začne spreminjati tudi tradicionalni distribucijski model, v katerem kino ni več edini osrednji prostor filmske recepcije.

Opisane spremembe kažejo, da VHS, DVD in nadaljnji razvoj digitalnih tehnologij niso pomenili zgolj novih načinov distribucije filmskih vsebin, temveč tudi postopno preoblikovanje gledalske izkušnje. Večji nadzor nad časom, prostorom in organizacijo gledanja se začne oblikovati že z razvojem VHS in DVD tehnologije, nadaljnji razvoj digitalnih tehnologij pa ta proces še okrepi. Film ni več vezan na čas televizijskega programa ali kinoprojekcije, temveč postane vsebina, katere ogled lahko gledalec prilagaja lastnemu ritmu in vsakodnevnim obveznostim. Razvoj gledalskih navad je zato mogoče razumeti kot postopen proces, v katerem posamezne tehnologije postopoma povečujejo avtonomijo gledalca ter pripravljajo pogoje za razvoj modela gledanja na zahtevo, ki ga kasneje uveljavijo pretočne platforme.

VHS in DVD tako pomembno posežeta v enega temeljnih elementov klasičnega kinematografskega modela, to je neprekinjen in linearno organiziran čas gledanja. Gledalec s tem pridobi možnost neposrednega poseganja v potek filmskega dela, kar bistveno spremeni razmerje med filmom in gledalcem. Hkrati predstavljata pomembni razvojni stopnji v procesu preoblikovanja filmske recepcije, ki se kasneje nadaljuje z digitalizacijo in pretočnimi platformami.

4.3 Digitalizacija medijev

Digitalizacija medijev predstavlja ključen prelom v razvoju filmske industrije in načinov gledanja, saj omogoči prehod iz analognih oblik distribucije v digitalne sisteme. Ta proces ne vpliva zgolj na tehnologijo, temveč predvsem na način kroženja in dostopnosti filmskih vsebin.

Po Blatniku digitalne tehnologije in internet pomembno vplivajo tako na produkcijo kot tudi na distribucijo medijskih vsebin, hkrati pa spreminjajo načine njihovega sprejemanja in spremljanja (13). Digitalizacija tako pomeni širšo transformacijo medijskega okolja in gledalskih navad.

Ključna sprememba, ki jo prinese digitalizacija, je preoblikovanje distribucijskih sistemov. Tradicionalni model, v katerem so filmske vsebine do gledalcev prihajale predvsem prek kina, televizije in fizičnih nosilcev, se postopoma spreminja zaradi razvoja digitalnih oblik distribucije.

Weinberg in sodelavci opozarjajo, da kino postopoma izgublja vlogo primarnega prostora prve distribucije filmskih vsebin, saj vse pomembnejšo vlogo prevzemajo digitalne platforme in storitve na zahtevo (1–2).

Digitalna distribucija odpravi številne omejitve fizičnih nosilcev, saj postanejo filmske vsebine lažje prenosljive, kopirane in dostopne na različnih napravah (Blatnik 58–59). Film zato ni več vezan na materialni nosilec ali en sam prostor predvajanja, temveč postane del stalno dostopnega digitalnega okolja.

Digitalizacija hkrati spremeni tudi pogoje gledanja avdiovizualnih vsebin. Filmi in televizijske vsebine niso več vezani na eno napravo ali prostor, temveč postanejo dostopni prek različnih digitalnih naprav, kot so računalniki, prenosniki, tablice in mobilni telefoni (Lotz 53–56). Takšna dostopnost gledalcem omogoča večjo prilagodljivost pri izbiri kraja, časa in načina spremljanja vsebin, saj digitalne tehnologije omogočajo bolj priročno in mobilno uporabo avdiovizualnih vsebin (prav tam 64–67).

Opisane spremembe kažejo, da digitalizacija ne spreminja zgolj distribucije filmskih vsebin, temveč tudi samo organizacijo gledanja. Če je bilo gledanje v obdobju kina, televizije in fizičnih

nosilcev vezano na določeno napravo ali prostor, digitalno okolje gledalcu omogoča, da način spremljanja vsebin prilagaja različnim življenjskim okoliščinam. S tem se gledanje postopoma preoblikuje v bolj fleksibilno in uporabniško organizirano prakso.

Lobato opozarja, da sodobni medijski prostor sestavlja raznolik ekosistem platform, storitev, naprav in distribucijskih praks, ki gledalcem omogočajo dostop do vsebin na različne načine. Distribucija zato ni več organizirana skozi enoten in centraliziran sistem, temveč skozi razpršeno omrežje formalnih in neformalnih poti dostopa do vsebin (*Netflix Nations* 7–11).

Pomemben vidik digitalizacije je tudi sprememba ekonomike medijev. Digitalno okolje omogoča globalno distribucijo vsebin z bistveno nižjimi stroški kot analogni sistemi, zaradi česar se filmske in televizijske vsebine hitreje širijo med občinstvom (Blatnik 61–62). Digitalizacija zato ne pomeni zgolj tehnološke spremembe, temveč tudi preoblikovanje razmerij med produkcijo, distribucijo in občinstvom.

Internet in digitalna infrastruktura spreminjata hitrost kroženja vsebin, saj postanejo filmi in serije dostopni skoraj sočasno globalnemu občinstvu (prav tam 63). S tem se zmanjšuje pomen časovnih zamikov med posameznimi distribucijskimi fazami, ki so bili značilni za klasični model filmske distribucije.

Digitalne tehnologije zato ne povečujejo zgolj hitrosti distribucije, temveč spreminjajo tudi razmerje med gledalcem in medijem. Zaradi večje mobilnosti in dostopnosti na različnih napravah postaja gledanje vse bolj vključeno v vsakodnevne aktivnosti uporabnikov, zato avdiovizualne vsebine niso več vezane na en sam prostor ali časovni okvir (Lotz 67–72).

Digitalizacija tako predstavlja pomembno razvojno stopnjo med domačim gledanjem na fizičnih nosilcih in sodobnimi pretočnimi platformami. Prav zaradi postopnega povečevanja dostopnosti, mobilnosti in uporabniškega nadzora se vzpostavijo pogoji, v katerih lahko pretočne platforme kasneje razvijejo model gledanja na zahtevo. Tudi digitalizacije zato ni mogoče razumeti kot nenadnega tehnološkega preloma, temveč kot nadaljevanje daljšega procesa preoblikovanja filmske recepcije, ki se začne že z razvojem domačega gledanja.

Digitalno okolje tako vzpostavi pogoje za nastanek pretočnih platform, ki gledalcu omogočijo skoraj neomejen dostop do filmskih in televizijskih vsebin ter dokončno utrdijo model gledanja na zahtevo, ki ga podrobneje obravnavamo v naslednjem poglavju.

4.4 Premik filmske recepcije v zasebni prostor

Premik filmske recepcije v zasebni prostor predstavlja pomembno spremembo v organizaciji gledanja, saj pomeni odmik od javnega in kolektivnega modela k razpršenim oblikam gledanja v domačem okolju.

V klasičnem kinematografskem modelu je bilo gledanje filma vezano na javni prostor in kolektivno izkušnjo, ki je temeljila na sinhronem spremljanju filmskega dela. Gledalec je bil umeščen v jasno določen kontekst, ki je pogojeval način recepcije. S prehodom v domače okolje se ta model postopoma razgradi, saj gledanje ni več vezano na enoten prostor in skupno izkušnjo.

Razumevanje tega premika zahteva obravnavo gledanja kot kulturno in družbeno pogojenega procesa. John Berger poudarja, da je način gledanja povezan s tem, kar posameznik ve ali verjame (8). Gledanje zato ni nevtralno ali univerzalno, temveč nastaja v konkretnem družbenem in izkustvenem okviru posameznika. Hkrati opozarja, da vidimo predvsem tisto, čemur namenjamo pozornost (22), s čimer poudari selektivnost percepcije in aktivno vlogo gledalca pri oblikovanju pomena.

V kontekstu filmske recepcije to pomeni, da način doživljanja filma ni odvisen zgolj od same vsebine, temveč tudi od pogojev, v katerih se gledanje odvija. Kinematograf kot institucionaliziran prostor vzpostavlja relativno enoten okvir recepcije, saj gledalce umešča v podobne prostorske, časovne in perceptivne pogoje. Domače okolje pa takšno enotnost zmanjšuje, saj omogoča različne načine spremljanja vsebin, različne stopnje pozornosti ter različne kontekste gledanja.

Pomembno vlogo pri tem premiku imajo reprodukcijski mediji. Berger poudarja, da reprodukcija podobo loči od njenega prvotnega prostora, saj podoba potuje k gledalcu, namesto da bi gledalec potoval k njej. Podoba zato ni več umeščena v enoten in stabilen prostor, temveč

kroži med različnimi konteksti, kjer pridobiva nove pomene. Ker ista podoba vstopa v različna družbena in zasebna okolja, jo gledalci razumejo na različne načine, zato njen pomen ni več enoten (33–34). Reprodukcija tako ne spremeni zgolj dostopnosti podob, temveč tudi način njihovega razumevanja in doživljanja.

Vizualne umetnosti so bile tradicionalno umeščene v posebne prostore, katerih avtoriteta je vplivala tudi na način njihovega doživljanja. Sredstva reprodukcije so podobe ločila od teh prostorov ter jih naredila vseprisotne, široko dostopne in prisotne v vsakdanjem življenju. Podobe tako niso več omejene na specifične institucije ali kraje, temveč postanejo del vsakdanjega okolja (prav tam 47–48).

Čeprav Berger svoje ugotovitve razvija predvsem v kontekstu reprodukcije likovnih podob, jih je mogoče prenesti tudi na filmsko recepcijo, saj se tudi pri filmu spreminja razmerje med avdiovizualnim delom, prostorom njegovega prikazovanja in gledalcem. V filmskem kontekstu to pomeni, da film ni več vezan na specifičen prostor projekcije, temveč postane vsebina, ki kroži med različnimi medijskimi in prostorskimi okolji.

Premik filmske recepcije v zasebni prostor tako ne pomeni zgolj spremembe lokacije gledanja, temveč tudi temeljno preoblikovanje pogojev filmske recepcije. Spremenijo se prostorski, časovni in družbeni okviri, znotraj katerih gledalec vzpostavlja odnos do filmskega dela. Recepcija ni več organizirana znotraj enotnega institucionalnega prostora, temveč poteka v različnih individualnih okoljih, kjer jo vse bolj določajo uporabnikove navade, izbire in vsakodnevni življenjski konteksti. S tem se razgradita dva ključna elementa klasičnega kinematografskega modela, enoten prostor gledanja in relativno stabilen okvir percepcije, hkrati pa se vzpostavijo pogoji za razvoj sodobnih oblik gledanja, ki jih kasneje dodatno razširijo pretočne platforme.

5 Novi načini gledanja in verižno gledanje

5.1 Pretočne platforme kot nov način gledanja

Pretočne platforme danes predstavljajo osrednji model distribucije avdiovizualnih vsebin, saj temeljno preoblikujejo način dostopa, organizacije in spremljanja filmov in serij. V nasprotju s klasičnimi distribucijskimi modeli omogočajo neposreden dostop do vsebin prek interneta, s čimer se distribucija seli v digitalno in stalno dostopno okolje (Lobato, *Netflix Nations* 4–5).

Lobato poudarja, da »internetno distribuirana televizija ni preprosta zamenjava za obstoječe sisteme, temveč jim dodaja nove plasti kompleksnosti« (prav tam 5). Pretočnih platform zato ni mogoče razumeti zgolj kot tehnološko inovacijo, temveč kot preoblikovan distribucijski model, v katerem se prepletajo stare in nove medijske logike.

Pomembna značilnost pretočnih platform je njihova globalna razsežnost. Netflix se je razvil v globalno internetno televizijsko storitev, zaradi česar distribucija vsebin presega nacionalne meje in vzpostavlja globalne tokove medijske potrošnje (prav tam 1–2). Gledanje tako postane del globalnega medijskega prostora, čeprav ostaja deloma omejeno z licenčnimi in regionalnimi pogoji.

Pomemben prispevek k razumevanju teh sprememb ponujata tudi Özgün in Treske, ki pretočne platforme obravnavata kot nativno digitalne oblike distribucije vsebin. Po njunem mnenju pretočne platforme bistveno spreminjajo način distribucije in dostopa do avdiovizualnih vsebin, saj omogočajo spremljanje vsebin prek digitalnih sistemov, ki temeljijo na algoritmičnem priporočanju in personalizaciji vsebin (304–305).

Pretočne platforme po njunem delujejo v okviru platformnega kapitalizma, kjer distribucijo vsebin določajo algoritmično regulirani procesi priporočanja (prav tam 304–305). Platforme zato niso zgolj posredniki vsebin, temveč tudi aktivni organizatorji gledalske izkušnje. Tradicionalno televizijsko programiranje se postopoma nadomešča z individualizirano logiko ponujanja vsebin, ki jo avtorja opredelita kot mikrocasting (prav tam 305).

Takšen model spreminja način organizacije občinstva, saj platforme uporabnikom ne ponujajo več enotnega programskega toka, temveč prilagojene nabore vsebin. Algoritmi pri tem ne omogočajo le večje izbire, temveč tudi usmerjajo gledalčevo pozornost. Priporočilni sistemi

temeljijo na preteklih navadah gledanja, zaradi česar platforme aktivno oblikujejo nadaljnje izbire uporabnikov in s tem vplivajo na način spremljanja vsebin (prav tam).

Pretočne platforme posegajo tudi v strukturo filmske industrije. Kasper opozarja, da se je Netflix iz distributerja postopoma razvil tudi v producenta lastnih vsebin, s čimer združuje produkcijo in distribucijo znotraj iste institucije (2–3). Takšna vertikalna integracija pomeni spremembo tradicionalnih industrijskih razmerij in večjo koncentracijo nadzora nad vsebinami.

Platforme zato ne vplivajo več zgolj na dostop do vsebin, temveč tudi na njihovo produkcijo in vidnost. Nadzor nad različnimi fazami medijskega procesa dodatno krepi njihov vpliv na organizacijo sodobne avdiovizualne industrije.

Pretočne platforme tako vzpostavljajo nov medijski sistem, ki temelji na kombinaciji stalne dostopnosti, globalne distribucije, algoritmičnega priporočanja ter povezovanja produkcije in distribucije. Takšen sistem postopoma spreminja tudi način gledanja, saj gledalcem omogoča večjo časovno fleksibilnost in individualizirano izbiro avdiovizualnih vsebin.

Čeprav pretočne platforme omogočajo dostop tako do filmov kot televizijskih serij, podatki kažejo, da gledalci večino časa namenijo prav serijam. Poročilo *SVOD Usage in the European Union – 2024 data* (2025), ki temelji na analizi časa gledanja na platformah Netflix, Prime Video, Disney+ in HBO Max v devetih državah Evropske unije, ugotavlja, da televizijske in pretočne serije predstavljajo 78 % celotnega časa gledanja, filmi pa 22 %. Ti podatki dodatno potrjujejo, da je pri obravnavi sodobnih gledalskih navad na pretočnih platformah treba razlikovati med filmsko in serialno formo (»SVOD Usage in the European Union 2024«).

5.2 Filmska in serialna forma kot različna modela gledalske izkušnje

Razumevanje sprememb gledalskih navad na pretočnih platformah zahteva razlikovanje med filmsko in serialno formo. Čeprav sta film in televizijska serija avdiovizualni pripovedni obliki, se razlikujeta v organizaciji naracije, časovni strukturi in načinu, kako usmerjata gledalčevo spremljanje zgodbe. Te razlike pomembno vplivajo tudi na gledalsko izkušnjo ter predstavljajo izhodišče za razumevanje sodobnih gledalskih praks, med katerimi je tudi verižno gledanje.

Primerjava obeh pripovednih oblik hkrati omogoča boljše razumevanje, zakaj so digitalne platforme ustvarile pogoje za drugačne načine spremljanja avdiovizualnih vsebin in nove oblike gledalske izkušnje.

5.2.1 Filmska forma

Filmsko naracijo je mogoče razumeti kot sistem, v katerem so dogodki med seboj povezani z vzročno-posledičnimi odnosi ter umeščeni v čas in prostor. Naracija pri tem ni zgolj zaporedje dogodkov, temveč način njihove organizacije, ki gledalcu omogoča postopno razumevanje zgodbe. Film informacije razkriva postopoma, zato mora gledalec med spremljanjem dogajanja vzpostavljati povezave med posameznimi dogodki, jih umeščati v časovni in prostorski okvir ter na tej podlagi oblikovati celovito razumevanje pripovedi (Bordwell in Thompson 74–76).

Gledalec pri spremljanju filmske naracije ni pasiven opazovalec, temveč aktivno sodeluje pri oblikovanju pomena. Na podlagi informacij, ki jih film postopoma razkriva, vzpostavlja povezave med posameznimi dogodki, oblikuje pričakovanja in sproti preverja svoje razumevanje zgodbe. Proces razumevanja filmske naracije tako temelji na aktivnem sklepanju, pri katerem gledalec iz postopno razkritih informacij oblikuje smiselno in povezano predstavo o filmskem dogajanju (prav tam 88–92).

Klasična filmska naracija temelji na jasno organizirani vzročno-posledični strukturi, v kateri dogodki sledijo logiki razvoja osrednjega konflikta. Časovna organizacija, razvoj dogodkov in motivacija likov so podrejeni vzročni verigi. Večina klasičnih filmov zato stremi k zaključeni narativni celoti, v kateri se ob koncu razrešijo osrednji konflikti ter sklenejo ključne vzročno-posledične povezave (prav tam 95–96).

Prav zaključena narativna organizacija predstavlja eno temeljnih značilnosti klasične filmske forme. Takšen način organizacije pripovedi pomembno vpliva tudi na gledalsko izkušnjo, saj gledalca vodi skozi jasno strukturirano in zaključeno narativno celoto. Nasprotno pa serialna forma pripoved organizira po drugačnih načelih.

5.2.2 Serialna forma

Jason Mittell sodobno televizijsko pripoved razume kot rezultat pomembnih sprememb v načinu televizijskega pripovedovanja zgodb. Po njegovem mnenju se je v zadnjih desetletjih uveljavil nov model televizijske naracije, ki presega tradicionalno delitev med epizodično in serialno pripovedjo ter uvaja kompleksnejše načine organizacije zgodbe (2–4).

Ta novi model televizijske naracije poimenuje narativna kompleksnost. Predstavlja alternativo tradicionalnima epizodični in serialni formi, saj združuje značilnosti obeh načinov pripovedovanja. Serija je pri tem zasnovana kot kumulativna pripoved, ki se razvija skozi čas in postopno gradi širšo narativno celoto (prav tam 17–18).

Narativno kompleksne serije ne temeljijo na popolnoma samostojnih epizodah, v katerih se zgodba ob koncu vedno vrne v začetno stanje. Namesto tega uporabljajo različne serialne pripovedne tehnike in izhajajo iz predpostavke, da se pripoved gradi postopoma, skozi več epizod. Posamezne epizode tako prispevajo k širši narativni celoti, pri čemer zgodba ohranja kontinuiteto in se razvija skozi čas (prav tam 18–19).

Serialna forma ne temelji zgolj na nadaljevanju zgodbe iz ene epizode v drugo, temveč na postopnem razvijanju različnih elementov pripovedi. Skozi čas se razvijajo pripovedni svet, liki, zaporedje dogodkov in časovna organizacija zgodbe. Posamezne epizode zato niso razumljene kot zaključene enote, ampak kot deli širše narativne strukture, v kateri se pomen posameznih dogodkov pogosto vzpostavlja šele v povezavi z nadaljnjim razvojem pripovedi (prav tam 21–22). V primerjavi s filmsko formo, ki svojo pripoved praviloma razvije in zaključi v okviru enega dela, serialna forma narativno strukturo gradi postopoma, skozi več epizod ali sezon. Razumevanje zgodbe je zato odvisno od spremljanja širše narativne celote in povezovanja dogodkov skozi daljše časovno obdobje.

Takšna organizacija pripovedi spreminja tudi vlogo gledalca. Ker se zgodba razvija skozi daljše časovno obdobje, serialna forma od gledalca zahteva, da ohranja informacije iz preteklih epizod, prepoznava povezave med različnimi narativnimi loki ter sproti dopolnjuje razumevanje pripovedi. Pomen posameznih dogodkov se pogosto vzpostavi šele skozi nadaljnji razvoj zgodbe, zato razumevanje serialne pripovedi temelji na dolgoročnem povezovanju informacij (prav tam 22–23).

Čeprav se v literaturi pogosto pojavljajo trditve, da model hkratne objave celotne sezone omogoča kompleksnejšo pripoved in zmanjšuje potrebo po ponavljanju že predstavljenih informacij, Kozak in Zeller-Jacques opozarjata, da analiza serije *Stranger Things* kaže nekoliko drugačno sliko. Avtorja ugotavljata, da tudi serije, ustvarjene za pretočne platforme, ohranjajo številne značilne televizijske pripovedne postopke, kot so epizodična struktura in različne oblike pripovednega priklica prejšnjih dogodkov. Pretočne platforme teh pripovednih postopkov niso odpravile, temveč so jih prilagodile novemu načinu distribucije in gledanja (209–220).

Kompleksna serialna forma tako ne spreminja le organizacije pripovedi, temveč tudi način, kako gledalec spremlja, razume in interpretira televizijsko zgodbo. Zaradi odprte in dolgoročno razvijajoče se narativne strukture od gledalca zahteva drugačen način spremljanja pripovedi kot klasična zaključena filmska forma.

5.2.3 Post network era in spremembe gledalskih navad

Spremembe v organizaciji televizijske pripovedi niso nastale neodvisno od širših sprememb televizijskega okolja. Za razumevanje razvoja kompleksnih serialnih oblik je zato pomembno tudi vprašanje, kako sta se spreminjala način distribucije televizijskih vsebin in gledalske navade.

Amanda D. Lotz razvoj sodobne televizije razume kot postopen proces preoblikovanja televizijskega medija in gledalskih praks. Po njenem mnenju sprememb, ki zaznamujejo sodobno televizijsko okolje, ni mogoče pojasniti zgolj s pojavom pretočnih platform, temveč jih je treba razumeti kot rezultat daljšega prehoda iz obdobja mrežne televizije (»network era«) prek večkanalne televizije (»multichannel transition«) v post network obdobje. Takšen razvoj ni spremenil le načinov distribucije televizijskih vsebin, temveč tudi produkcijo, dostopnost in načine njihovega spremljanja (11–14).

V obdobju mrežne televizije (»network era«) je bilo televizijsko okolje organizirano okoli omejenega števila nacionalnih televizijskih mrež, ki so določale programski urnik in čas

predvajanja vsebin. Gledalci so bili zato v veliki meri prilagojeni televizijskemu programu, saj so lahko izbirali le med omejenim številom vsebin, ki so bile dostopne ob vnaprej določenem času. Takšen model televizije je temeljil na množičnem občinstvu in linearnem načinu gledanja, pri katerem gledalec ni imel večjega nadzora nad izbiro časa ali načina spremljanja televizijskih vsebin (prav tam 14–17).

Prehod v večkanalno televizijsko obdobje je začel spreminjati takšen način spremljanja televizijskih vsebin. Razvoj kabelske televizije, videorekorderjev in drugih tehnologij je gledalcem omogočil večjo izbiro programov ter več nadzora nad gledanjem. Gledalci niso bili več popolnoma odvisni od vnaprej določenega televizijskega urnika, temveč so lahko vse pogosteje sami odločali, katere vsebine bodo spremljali in kdaj. Prav to obdobje je postopoma vzpostavilo pogoje za spremembo gledalskih praks, ki so se v post network obdobju še dodatno okrepile (prav tam 17–22).

V post network obdobju gledalci niso več omejeni na linearni televizijski program, temveč lahko vse pogosteje sami odločajo, katere vsebine bodo spremljali, kdaj jih bodo gledali in na kateri napravi. Gledanje televizijskih vsebin tako postane bolj individualizirano, časovno prilagodljivo in odvisno od uporabnikovih preferenc. Hkrati se spremeni tudi televizijsko občinstvo, saj množično občinstvo postopoma nadomeščajo številnejše in bolj raznolike nišne skupine gledalcev (prav tam 22–28).

Opisane spremembe kažejo, da razvoj televizije ni pomenil zgolj tehnološke spremembe medija, temveč tudi postopno preoblikovanje položaja gledalca. Če je bil v obdobju mrežne televizije večinoma prilagojen programskemu urniku in omejenim možnostim izbire, v post network obdobju postane vse bolj aktiven organizator lastnega gledanja. Spremembe zato niso zgolj posledica novih tehnologij, temveč tudi postopnega preoblikovanja razmerja med medijem in gledalcem. Takšen razvoj je ustvaril pogoje za drugačne oblike televizijskega pripovedovanja, saj so se pripovedne strategije začele prilagajati novim načinom spremljanja vsebin.

Ker pretočne platforme predpostavljajo možnost zaporednega spremljanja več epizod, so njihove izvirne serije vse pogosteje zasnovane kot kontinuirane pripovedi, ki zgodbo razvijajo

postopoma, skozi več epizod, in gledalca spodbujajo k nadaljnjemu spremljanju vsebine. Pripovedna struktura se tako prilagaja značilnostim binge watchinga, saj ne temelji več na predpostavki tedenskega spremljanja posameznih epizod, temveč na možnosti njihovega neprekinjenega zaporednega gledanja (Hemingway 224, 229–233).

Opisane spremembe niso vplivale zgolj na distribucijo televizijskih vsebin, temveč tudi na način njihovega spremljanja. S tem se je bistveno spremenil položaj gledalca, ki je pridobil večji nadzor nad izbiro vsebin, časom in načinom gledanja. Večja časovna in prostorska prilagodljivost ni spremenila le dostopnosti televizijskih vsebin, temveč je ustvarila tudi pogoje za razvoj kompleksnejših serialnih pripovedi, ki jih opisuje Mittell. Lotzina analiza tako pokaže, da spremembe v televizijski naraciji niso nastale ločeno od sprememb v distribuciji in gledalskih praksah, temveč so del istega razvojnega procesa.

Primerjava filmske in serialne forme kaže, da razlike med njima niso pomembne zgolj z vidika organizacije pripovedi, temveč tudi z vidika gledalske izkušnje. Različni načini narativne organizacije vplivajo na to, kako gledalec spremlja, razume in estetsko doživlja avdiovizualno delo. S tem se potrjuje, da spremembe sodobnih gledalskih navad niso povezane le z novimi distribucijskimi modeli, temveč tudi z drugačnimi pripovednimi oblikami, ki jih omogočajo pretočne platforme.

5.3 Definicija verižnega gledanja

Verižno gledanje oziroma binge watching predstavlja specifičen način spremljanja avdiovizualnih vsebin, ki se razvije v kontekstu digitalizacije medijev in razmaha pretočnih platform. Cambridge Dictionary binge watching opredeljuje kot gledanje več epizod televizijske serije zaporedoma (Cambridge Dictionary). Takšna definicija sicer zajame osnovni način spremljanja vsebin, vendar predvsem kvantitativni vidik gledanja.

Kot opozarja Jenner, »binge watching« nima enotne in dokončne definicije, saj različni raziskovalni pristopi poudarjajo različne vidike tega pojava, med drugim avtonomijo gledalca, načine pripovedovanja in vedenjske vzorce občinstva (»Introduction« 13). Verižnega gledanja

zato ni mogoče razumeti zgolj kot gledanja več epizod zaporedoma, temveč kot širšo spremembo v načinu spremljanja avdiovizualnih vsebin in organizacije gledalske izkušnje.

Razvoj verižnega gledanja je povezan z različnimi tehnologijami časovnega zamika in sistemi distribucije televizijskih vsebin, kot so VHS, DVD kompleti serij, digitalni snemalniki in pretočne platforme (Jenner, *Binge-Watching and Contemporary Television Studies* 8–11). Verižno gledanje se zato ni pojavilo nenadoma, temveč se je postopoma razvijalo skupaj s spremembami televizijske tehnologije in gledalskih navad. Ključno vlogo pri širši razširitvi te prakse so imele predvsem pretočne platforme. Netflix je s hkratnim objavljanjem celotnih sezon in funkcijami, kot je samodejno predvajanje naslednje epizode, pomembno prispeval k uveljavitvi in normalizaciji verižnega gledanja (prav tam 11).

Takšen način gledanja je povezan tudi z večjo avtonomijo gledalca pri organizaciji spremljanja vsebin in z večjim nadzorom nad časom gledanja (prav tam 4–6). Gledanje zato ni več vezano na linearni televizijski program, temveč se prilagaja posameznikovim navadam, času in načinu uporabe medijev. Možnosti časovnega zamika, ponovnega gledanja in dostopa na zahtevo bistveno spreminjajo način spremljanja avdiovizualnih vsebin ter pomenijo odmik od linearnega modela televizijskega programiranja (Jenner, »Introduction« 8–11).

Vedenjski vidik verižnega gledanja dodatno osvetljuje Sydney Matrix, ki poudarja raznolikost sodobnih načinov spremljanja vsebin. Gledanje lahko poteka kot intenzivna ali spremljevalna dejavnost, pogosto tudi ob hkratni uporabi drugih digitalnih medijev, kar kaže na razpršenost sodobnih gledalskih praks (123–127).

Razširjenost verižnega gledanja v praksi potrjujejo tudi podatki Netflixa, ki je leta 2013 ugotovil, da 61 % uporabnikov pretočnih storitev redno spremlja več epizod zaporedoma, 73 % pa je takšno prakso ocenilo pozitivno. Ti podatki kažejo, da je verižno gledanje v relativno kratkem času postalo splošno sprejeta oblika spremljanja avdiovizualnih vsebin (»Stream Big: How Netflix Changed the TV Landscape«).

Razumevanje verižnega gledanja dodatno dopolnjuje Anja Banko, ki opozarja, da ta praksa ni več značilna zgolj za posamezne skupine navdušencev, temveč je postala splošno razširjen način spremljanja televizijskih vsebin v sodobnem medijskem okolju. Avtorica poudarja, da so pretočne platforme gledalcem omogočile večjo svobodo pri izbiri časa, kraja in načina gledanja,

kar je pomembno prispevalo k razširjenosti te prakse. Hkrati opozarja na ambivalentno naravo verižnega gledanja, saj lahko to spremljata tako užitek ob spremljanju vsebin kot tudi občutek izgube nadzora nad časom gledanja (44–46).

Verižno gledanje lahko zato razumemo kot kompleksno gledalsko prakso, ki je rezultat prepleta tehnološkega razvoja, sprememb v distribuciji avdiovizualnih vsebin ter večje avtonomije gledalca pri organizaciji gledanja. Ne gre zgolj za zaporedno spremljanje epizod, temveč za specifičen način strukturiranja gledalske izkušnje, ki temelji na kontinuiranosti, fleksibilnosti in večjem nadzoru nad časom gledanja.

5.4 Časovna dimenzija verižnega gledanja

Časovna dimenzija verižnega gledanja predstavlja enega ključnih vidikov sodobne medijske recepcije, saj preoblikuje način organizacije, zaznavanja in doživljanja časa gledanja. V nasprotju z linearnim modelom televizijskega programiranja, ki temelji na vnaprej določeni časovni shemi, verižno gledanje omogoča bolj fleksibilno organizacijo spremljanja vsebin.

Razvoj verižnega gledanja je povezan z željo gledalcev po večjem nadzoru nad televizijskim urnikom in načinom spremljanja vsebin (Jenner, »Introduction« 4–6). Različne tehnologije časovnega zamika in pretočne platforme so postopoma omogočile samostojno organizacijo časa gledanja ter odmik od linearnega televizijskega ritma (prav tam 8–11). Gledalec zato ni več vezan na vnaprej določen čas predvajanja, temveč lahko samostojneje organizira čas spremljanja vsebin.

Ena ključnih značilnosti takšnega gledanja je kontinuiteta. Gledalec ni več vezan na dnevni ali tedenski ritem televizijskega programa, temveč lahko v krajšem časovnem obdobju spremlja več epizod ali celotno sezono. Verižno gledanje temelji na kontinuiteti gledanja in epizodi kot osnovni enoti spremljanja vsebin (Pierce-Grove 98–99), pri čemer posamezne epizode pogosto niso več doživete kot ločene enote, temveč kot del širše in povezane narativne strukture, zaradi česar gledanje deluje bolj povezano in neprekinjeno (Kozak in Zeller-Jacques 209–210).

Takšno neprekinjenost dodatno podpirajo tudi platformne funkcije. Samodejno predvajanje naslednje epizode in možnost preskoka uvodnih sekvenc zmanjšujeta prekinitve ter utrjujeta občutek kontinuiranega toka gledanja (Pierce-Grove 99). Pretočne platforme tako spodbujajo časovno zgoščeno spremljanje vsebin, ki ni več organizirano okoli televizijskega urnika ali časovnih razmikov med epizodami (Kozak in Zeller-Jacques 208–209).

Pomembna posledica takšnega načina gledanja je tudi sprememba subjektivnega doživljanja časa. Pierce-Grove opozarja, da gledalci med verižnim gledanjem čas pogosto doživljajo skozi dogodke in epizode, ne pa predvsem skozi dejansko trajanje gledanja (106–107). Spremljanje vsebin zato pogosto temelji na logiki »še ene epizode« in ne na vnaprej določenem številu minut ali ur gledanja. Posledično lahko gledalec izgubi natančen občutek za trajanje časa, saj na zaznavo vplivajo zanimanje za vsebino, stopnja potopljenosti v narativni svet in kontinuiteta spremljanja (Pierce-Grove 99–100). Čas gledanja zato ni več nujno doživljen kot linearno trajanje, temveč kot subjektivna in spremenljiva izkušnja.

Na spremembo časovne strukture opozarja tudi Neta Alexander. Avtorica poudarja, da digitalne platforme omogočajo posege v hitrost predvajanja, s čimer gledalec postane aktiven upravljalec časa (36–37). Možnost pospeševanja, preskakovanja in prilagajanja ritma pomeni, da čas ni več fiksna kategorija, temveč prilagodljiv element gledalske izkušnje. Gledalec lahko sam določa tempo spremljanja vsebin in trajanje gledalske izkušnje. Ko Alexander zapiše, da sodobna kultura gledanja »ponuja zgoščeno doživetje, primerno za potrošnike« (38), opozori na logiko optimizacije časa, ki postaja značilna za digitalno recepcijo.

Pomembno dopolnitev razumevanja širših sprememb medijske časovnosti ponuja tudi Nil Baskar. Avtor opozarja, da sodobna medijska kultura ne temelji zgolj na hitrosti in pospeševanju, temveč vključuje tudi alternativne časovne režime, kot je počasna televizija (39). Takšne vsebine temeljijo na dolgotrajnih in neprekinjenih prenosih, ki poudarjajo trajanje kot osrednji element gledalske izkušnje. Baskar pri tem izpostavi pomen »živete časovnosti«, ki ni strukturirana z montažo ali izrazitimi narativnimi prelomi (40). Njegov pristop kaže, da sodobna medijska kultura vključuje različne načine organizacije in doživljanja časa, od pospešenega in zgoščenega spremljanja vsebin do poudarjenega trajanja in upočasnjenega ritma gledanja.

Pretočne platforme omogočajo spremljanje različnih vsebin ob različnih časih ter v različnih okoliščinah gledanja, zaradi česar spremljanje vsebin postaja vse bolj individualizirano (»Stream Big: How Netflix Changed the TV Landscape«).

Čas v kontekstu verižnega gledanja zato ni več organiziran izključno skozi vnaprej določen programski ritem, temveč postane bolj prilagodljiv in odvisen od načina spremljanja vsebin. Verižno gledanje gledalcu omogoča večji nadzor nad ritmom gledanja, hkrati pa spreminja način doživljanja trajanja, kontinuitete in narativnega časa. Čas pri verižnem gledanju zato ni več predvsem zunanja organizacijska kategorija, temveč vse bolj postaja sestavni del gledalčeve individualne medijske izkušnje.

5.5 Spremembe gledalskih navad

Digitalizacija medijev in razvoj pretočnih platform sta bistveno preoblikovala gledalske navade, saj gledalcem omogočata večjo fleksibilnost, individualizacijo in nadzor nad procesom gledanja. V nasprotju s tradicionalnim modelom televizije, ki temelji na vnaprej določenem programskem času, lahko sodobni gledalec vsebine izbira glede na lastne časovne in vsebinske preference.

Sodobno gledanje zato ni več vezano na enoten programski urnik, temveč temelji na večji časovni avtonomiji gledalca (Lobato, *Netflix Nations* 2). Hkrati poteka znotraj različnih naprav, platform in načinov dostopa do vsebin (prav tam 7). Spremljanje vsebin zato ne poteka več na enoten način, temveč se prilagaja različnim tehnološkim okoljem in vsakodnevnim praksam.

Pomemben element sodobnih praks gledanja predstavlja tudi vpliv algoritmov. Pretočne platforme na podlagi podatkov organizirajo in prilagajajo medijsko potrošnjo posameznemu uporabniku (Lobato, *Netflix Nations* 13). Gledalcu zato priporočajo vsebine, ki ustrezajo njegovim preteklim navadam in interesom, s čimer lahko vplivajo na njegove nadaljnje izbire.

Na sistemski ravni Zavrl opozarja, da pretočne platforme delujejo kot sistemi, »ki organizirajo, filtrirajo in priporočajo vsebine« (45). Pretočne platforme z uporabo podatkov ne vplivajo zgolj na priporočanje, temveč tudi na izbor, razvrščanje in dostopnost vsebin (prav tam 46–47).

Gledalske navade zato niso oblikovane le z individualnimi preferencami, temveč tudi z delovanjem tehnoloških sistemov, ki usmerjajo medijsko potrošnjo.

Spremembe gledalskih navad se kažejo tudi v odnosu do prostora gledanja. Analize filmske industrije kažejo, da vse več gledalcev prvi ogled filma raje opravi doma prek pretočnih platform kot v kinodvorani. Takšne spremembe nakazujejo premik od tradicionalnega modela filmske recepcije k oblikam gledanja, ki temeljijo na večji dostopnosti in prilagodljivosti gledalcu (»How the Movie Industry Is Adjusting to Changes in Viewing Habits«).

Gledalske navade se zato vse bolj prilagajajo posamezniku, njegovemu času, interesom in načinu uporabe digitalnih platform. Sodobno gledanje tako postaja bolj personalizirano, hkrati pa tudi bolj povezano z delovanjem sistemov priporočanja, ki pomembno vplivajo na izbiro, razporejanje in spremljanje avdiovizualnih vsebin.

6 Od kinematografa do platform ott: primerjalna analiza filmske recepcije

Primerjava kinematografa in platform OTT izhaja iz dveh skrajnih točk razvoja sodobne filmske recepcije. Prehod med njima ni bil nenaden, temveč je potekal postopoma skozi razvoj televizije, videorekorderjev, DVD tehnologije in drugih oblik domačega gledanja, ki so gledalcu omogočale vedno večji nadzor nad časom, prostorom in načinom spremljanja avdiovizualnih vsebin. Kinematografa in platform OTT zato ne obravnavamo kot dveh popolnoma ločenih modelov filmske recepcije, temveč kot dve skrajni točki kontinuuma, znotraj katerega so posamezne tehnološke spremembe postopoma preoblikovale gledalsko izkušnjo.

6.1 Prostorska dimenzija gledanja

Prostorska dimenzija gledanja predstavlja eno ključnih razlik med kinematografom in platformami OTT, saj neposredno vpliva na način percepcije, interpretacije in doživljanja avdiovizualnih vsebin.

Proces selitve filmske recepcije iz javnega v zasebni prostor se je začel že z razvojem televizije, nadaljeval z videorekorderji in DVD tehnologijo ter dosegel novo razvojno stopnjo s platformami OTT. Posamezne tehnologije so postopoma zmanjševale vezanost filmske izkušnje na kinematografski prostor in gledalcu omogočale vedno večjo prostorsko fleksibilnost. Platforme OTT ta razvoj še dodatno razširijo, saj gledanje ni več omejeno niti na en sam prostor doma, temveč postane dostopno na različnih napravah in v različnih vsakdanjih okoljih.

V kinematografu je gledanje vezano na enoten, javni in prostorsko določen okvir. Gledalci so umeščeni v skupen prostor, kjer so pogoji gledanja standardizirani in nadzorovani, kar pomeni, da vsi spremljajo isto vsebino v podobnih prostorskih in časovnih okoliščinah. Takšen prostorski okvir omogoča bolj enotne pogoje percepcije in spremljanja filmske podobe.

Gledanje pri tem ni pasiven proces, temveč temelji na odnosu med gledalcem, podobami in prostorom gledanja (Berger 23). V kinematografskem prostoru je ta odnos bolj strukturiran, saj so prostorski in družbeni pogoji gledanja relativno enotni.

Nasprotno pa platforme OTT omogočajo gledanje v zasebnem prostoru, kjer pogoji recepcije niso več enotni. Sodobno gledanje poteka znotraj različnih platform, naprav in načinov dostopa do vsebin (Lobato, *Netflix Nations* 7), zaradi česar gledalci vsebine spremljajo v različnih okoljih in situacijah. Prostor gledanja se tako razprši.

Takšna sprememba vpliva tudi na pomen podob. Berger opozarja, da reprodukcija podobo premakne v različne kontekste, zaradi česar se spreminja tudi njen pomen (33–34). V kinematografu je okvir recepcije relativno enoten, ker gledalci film spremljajo v istem prostoru in v podobnih pogojih gledanja. Na platformah OTT pa je podoba umeščena v različna individualna okolja, zaradi česar postane njena interpretacija bolj odvisna od konkretnih okoliščin gledanja.

Kinematografski prostor zato temelji na večji prostorski enotnosti in skupnem okviru recepcije, medtem ko platforme OTT omogočajo gledanje v različnih zasebnih in mobilnih okoljih. Razlika med obema modeloma ni zgolj tehnična, temveč vpliva tudi na odnos med gledalcem, podobo in prostorom gledanja.

Primerjava prostorske dimenzije gledanja pokaže, da se spremembe niso zgodile zgolj zaradi razvoja platform OTT, temveč so rezultat daljšega procesa postopnega premika filmske recepcije v domače okolje. Platforme OTT predstavljajo razvojno stopnjo, na kateri prostorska prilagodljivost doseže največji obseg, vendar njeni temelji nastanejo že z razvojem televizije ter kasneje VHS in DVD tehnologije.

6.2 Časovna dimenzija gledanja

Časovna dimenzija gledanja predstavlja eno ključnih razlik med kinematografom in platformami OTT, saj določa organizacijo gledalske izkušnje, njen ritem in trajanje.

Tudi sprememba časovne organizacije gledanja ni nastopila šele z razvojem platform OTT. Prvi pomemben premik so prinesli videorekorderji in DVD tehnologija, ki sta gledalcem omogočila večji nadzor nad časom spremljanja filmskih vsebin. Platforme OTT ta razvoj nadaljujejo in ga še poglobijo, saj gledalcu omogočajo večji nadzor nad začetkom, trajanjem in ritmom gledanja.

V kinematografu je čas gledanja linearen in vnaprej določen. Filmska projekcija ima jasno določen začetek, potek in konec, gledalec pa ne more vplivati na trajanje ali zaporedje dogodkov. Takšna organizacija ustvarja enoten ritem gledanja, ki je skupen vsem gledalcem in omogoča časovno usklajeno izkušnjo. Filmsko delo je zato doživeto kot zaključena in neprekinjena celota.

Nasprotno platforme OTT omogočajo bolj fleksibilno časovno organizacijo gledanja. Gledalec ni več vezan na vnaprej določen programski ritem, temveč lahko sam določa začetek, trajanje in tempo spremljanja vsebin. Takšen način gledanja je povezan tudi z možnostjo zaporednega spremljanja več epizod, ki ga Jenner razume kot eno ključnih značilnosti verižnega gledanja (»Introduction« 3–6).

Razlika se kaže tudi v organizaciji ritma gledanja. V kinematografu je ritem določen predvsem z dolžino filma in njegovo narativno strukturo, medtem ko platforme OTT omogočajo različne načine spremljanja vsebin, od občasnega gledanja do intenzivnega verižnega gledanja. Funkciji, kot sta samodejno predvajanje naslednje epizode in možnost preskakovanja posameznih delov vsebine, dodatno spodbujata bolj kontinuirano in časovno zgoščeno spremljanje vsebin.

Poleg tega digitalno okolje omogoča tudi aktivno upravljanje časa gledanja. Gledalec lahko prilagaja hitrost predvajanja, preskakuje dele vsebine ali reorganizira potek gledanja (Alexander 36–37). V primerjavi s kinematografom, kjer čas poteka neprekinjeno in brez posegov gledalca, platforme OTT omogočajo bolj prilagodljivo časovno izkušnjo.

Ta razlika vpliva tudi na način zaznavanja trajanja. Medtem ko je v kinematografu trajanje vezano na celoto filmskega dela, se lahko na platformah OTT čas doživlja bolj zgoščeno. Alexander pri tem opozarja na logiko optimizacije časa, ki postaja značilna za digitalno recepcijo (prav tam 38). Hkrati sodobna medijska kultura ne temelji zgolj na pospeševanju gledanja. Baskar opozarja tudi na obstoj alternativnih časovnih režimov, kot je počasna televizija, ki temelji na dolgotrajnih in neprekinjenih oblikah spremljanja vsebin, ter poudarja

trajanje kot pomemben element gledalske izkušnje (39–40). Digitalno okolje zato ne uvaja enotnega časovnega modela, temveč omogoča različne načine organizacije časa gledanja.

Kinematograf tako temelji na linearni in vnaprej določeni časovni strukturi, medtem ko platforme OTT omogočajo bolj fleksibilno in uporabniško prilagodljivo organizacijo časa gledanja. Čas gledanja se iz skupnega in stabilnega ritma premakne v obliko, ki jo v večji meri določa gledalec sam.

Primerjava časovne dimenzije kaže, da večji nadzor nad časom gledanja ni posledica ene tehnološke inovacije, temveč postopnega razvoja gledalskih praks. Medtem ko televizija, VHS in DVD gledalcu omogočijo prve oblike časovne prilagodljivosti, platforme OTT ta proces še razširijo in organizacijo časa gledanja v večji meri prenesejo na uporabnika.

6.3 Percepcijska in estetska dimenzija filmske izkušnje

Percepcijska in estetska dimenzija filmske izkušnje predstavljata eno ključnih razlik med kinematografskim in platformnim načinom gledanja, saj neposredno vplivata na pozornost, identifikacijo in način doživljanja filmske forme.

Spreminjanje pogojev percepcije in estetskega doživljanja filmskih del ni nastopilo šele s platformami OTT. Že televizijsko gledanje ter kasneje videorekorderji in DVD tehnologija so omogočili drugačne recepcijske okoliščine kot kinematograf. Digitalne platforme ta razvoj nadaljujejo in ga še dodatno poglobijo z večjo možnostjo prekinjanja, ponavljanja ter individualnega prilagajanja gledanja.

V kinematografu je percepcija organizirana kot kontinuiran in osredotočen proces. Gledalec spremlja film v nadzorovanem okolju, kjer so pogoji gledanja relativno standardizirani, kar omogoča bolj stabilno in neprekinjeno zaznavo filmskega dela. Gledanje praviloma poteka brez večjih prekinitev, zato filmska forma deluje kot povezan sistem, ki usmerja gledalčevo pozornost skozi celotno trajanje filma. Filmsko delo je tako lažje doživeto kot estetska celota, kar ustreza organizaciji filmske forme, o kateri govorita Bordwell in Thompson (54–58).

Nasprotno pa gledanje na platformah OTT poteka v pogojih, kjer je percepcija lahko bolj razpršena ali prekinjena. Gledalec ima možnost ustavljanja, previjanja ali sočasne uporabe drugih naprav, zaradi česar kontinuiteta gledanja ni več nujno ohranjena. Filmska forma zato ni nujno doživeta kot neprekinjena celota, saj lahko gledalec posega v potek njenega spremljanja. Okolje OTT tako omogoča potencialno bolj fragmentirano obliko gledanja, kar lahko vpliva tudi na estetsko izkušnjo.

Razlika se kaže tudi v pogojih, v katerih poteka identifikacija. Mulvey poudarja, da se gledalec skozi identifikacijo s protagonistom vključuje v filmsko naracijo in prevzema njegovo perspektivo (810–811). V kinematografskem okolju ta proces poteka znotraj neprekinjenega spremljanja filmskega dela. V digitalnem okolju pa možnost prekinjanja gledanja in preusmerjanja pozornosti vzpostavlja drugačne pogoje za proces identifikacije.

Podobna razlika se pojavi tudi na ravni naracije. V kinematografu gledalec spremlja razvoj zgodbe v neprekinjenem časovnem toku, kar omogoča postopno gradnjo pomena in napetosti. Na platformah OTT pa gledalec lahko prekinja ali drugače posega v potek gledanja, zaradi česar narativna izkušnja ni več nujno vezana na neprekinjeno linearno spremljanje filmskega dela.

Kinematograf zato omogoča bolj osredotočeno spremljanje filmskega dela in bolj kontinuirano estetsko izkušnjo, medtem ko platforme OTT omogočajo bolj prilagodljivo, individualizirano in potencialno bolj fragmentirano obliko percepcije. Razlika med obema modeloma se ne kaže zgolj v tehnologiji gledanja, temveč tudi v načinu, kako gledalec zaznava in estetsko doživlja filmsko formo, naracijo in vizualno podobo.

Primerjava percepcijske in estetske dimenzije kaže, da spremembe estetske izkušnje niso zgolj posledica drugačne tehnologije, temveč predvsem drugačne organizacije gledanja. Z večjo možnostjo prekinjanja, ponavljanja in prilagajanja spremljanja vsebin se spreminja tudi način doživljanja filmske forme, naracije in identifikacije z zgodbo.

6.4 Družbena dimenzija recepcije

Družbena dimenzija recepcije predstavlja eno ključnih razlik med kinematografskim in platformnim načinom gledanja, saj določa, ali je filmska izkušnja organizirana kot kolektivni ali individualizirani proces.

Preoblikovanje družbene razsežnosti filmske recepcije je potekalo postopoma. Televizijsko gledanje je pomemben del filmske izkušnje preneslo iz javnega prostora kina v domače okolje, videorekorderji in DVD tehnologija pa so dodatno omogočili individualizacijo in večjo prilagodljivost gledanja. Platforme OTT ta razvoj nadaljujejo in ga še okrepijo, saj filmsko recepcijo vse pogosteje organizirajo okoli posameznega uporabnika in njegovega načina spremljanja vsebin.

V kinematografu je gledanje filma strukturirano kot kolektivna dejavnost. Gledalci so fizično prisotni v istem prostoru in hkrati spremljajo isto vsebino, kar ustvarja skupno izkušnjo. Berger poudarja, da način gledanja ni nevtralen, temveč je vedno umeščen v določen odnos med gledalcem in podobo (23). V kinematografskem kontekstu je ta odnos umeščen v skupni družbeni okvir, saj gledalci isto podobo doživljajo istočasno.

Takšna organizacija ustvarja relativno enoten okvir recepcije, v katerem gledalci film spremljajo v podobnih prostorskih in časovnih pogojih. Kolektivnost zato ni zgolj posledica fizične prisotnosti občinstva, temveč tudi rezultat skupnega konteksta gledanja, ki vpliva na način doživljanja filmske izkušnje.

Filmska izkušnja v kinu tako deluje kot kolektivni dogodek, v katerem je recepcija družbeno strukturirana. Raziskave kažejo, da kino gledalcem omogoča sodelovanje v skupni kulturni izkušnji, v kateri ljudje različnih družbenih ozadij spremljajo isto vsebino kot del skupnih gledalskih praks (Ramaprabhu in Israel 4044). Gledanje filma v kinu zato ni zgolj individualno spremljanje vsebine, temveč tudi kolektivna kulturna izkušnja.

Nasprotno pa platforme OTT omogočajo gledanje v zasebnem prostoru, kjer je izkušnja lahko organizirana bolj individualizirano. Gledalec vsebine spremlja v lastnem časovnem ritmu in neodvisno od neposredne prisotnosti širšega občinstva.

V tem kontekstu se spremeni tudi družbeni okvir gledanja. Berger opozarja, da se pomen podob spreminja glede na kontekst, v katerem so umeščene (44). Na platformah OTT gledanje poteka v različnih zasebnih okoljih in vsakdanjih situacijah, zato skupni okvir recepcije ni več enoten. Filmska izkušnja ni več organizirana predvsem kot sočasna kolektivna dejavnost, temveč kot praksa, ki je odvisna od okoliščin posameznega gledalca.

V primerjavi s kinematografom, kjer je recepcija sočasna in kolektivna, platforme OTT vzpostavljajo bolj razpršeno obliko gledanja. Družbena dimenzija gledanja lahko v digitalnem okolju dobi tudi bolj posredovane in asinhrone oblike, na primer skozi spletne razprave, priporočila in deljenje vsebin.

Vendar takšne oblike niso več vezane na isti prostor in isti trenutek gledanja, kot je to značilno za kinematografsko izkušnjo. Empirične raziskave kažejo, da gledalci kino pogosto doživljajo kot prostor druženja ter skupnega spremljanja filmskih vsebin, kar potrjuje pomen kolektivne dimenzije filmske izkušnje (Ramaprabhu in Israel 4048–4050). Na podlagi teh ugotovitev lahko sklepamo, da skupna prisotnost gledalcev ostaja pomemben element kinematografske izkušnje, ki ga individualizirane oblike gledanja na pretočnih platformah težje poustvarijo.

Kinematograf tako temelji na neposredni in sočasni kolektivni izkušnji, medtem ko platforme OTT vzpostavljajo bolj individualizirano in posredovano obliko družbenosti. Razlika med obema modeloma se kaže predvsem v načinu organizacije skupnega gledanja in v stopnji neposredne družbene povezanosti med gledalci.

Primerjava družbene dimenzije pokaže, da digitalizacija kolektivne filmske izkušnje ni odpravila, temveč jo je preoblikovala. Medtem ko je kinematografski model temeljil na neposredni sočasni prisotnosti občinstva, platforme OTT vzpostavljajo razpršene in asinhrone oblike družbenosti, ki temeljijo na digitalni komunikaciji in individualiziranem spremljanju vsebin.

Primerjava med kinematografom in platformami OTT zato ne predstavlja primerjave dveh popolnoma ločenih modelov filmske recepcije, temveč dveh skrajnih točk zgodovinskega kontinuuma razvoja gledalskih praks. Televizija, videorekorderji in druge oblike domačega gledanja so postopoma spreminjali pogoje filmske recepcije, digitalne platforme pa so te

spremembe še okrepile in jih povezale v nov model gledalske izkušnje. Primerjalna analiza med kinematografskim modelom in platformami OTT tako pokaže, da sodobnih gledalskih navad ni mogoče razumeti kot posledice enega samega tehnološkega preloma. Spremembe prostorskih, časovnih, percepcijskih, estetskih in družbenih pogojev gledanja so se oblikovale postopoma, skozi razvoj televizije, videorekorderjev, DVD tehnologije in digitalnih platform. Platforme OTT zato ne pomenijo popolnega preloma s preteklimi oblikami filmske recepcije, temveč predstavljajo razvojno stopnjo, na kateri se procesi, začeti že z razvojem domačega gledanja, najbolj celovito izrazijo.

7 Posledice sprememb gledalskih navad za filmsko kulturo

7.1 Transformacija gledalca

Transformacija gledalca predstavlja eno ključnih posledic sprememb gledalskih navad v sodobni medijski kulturi. Razvoj digitalnih tehnologij in pretočnih platform je preoblikoval razmerje med gledalcem in medijem, kar se kaže v spremembi njegove vloge v procesu gledanja.

V klasičnem kinematografskem modelu je gledalec primarno deloval kot interpretator filmskega dela. Med gledanjem aktivno povezuje informacije, oblikuje pričakovanja in interpretira naracijo, vendar na sam potek gledanja ne more vplivati (Bordwell in Thompson 56–58). Njegova aktivnost je tako omejena predvsem na raven razumevanja in interpretacije, medtem ko organizacija gledalske izkušnje ostaja vnaprej določena.

Sodobne pretočne platforme to razmerje bistveno preoblikujejo. Gledalec ne določa več le izbire vsebin, temveč tudi začetek, trajanje in ritem gledanja. Spremljanje vsebin zato ni v celoti vezano na vnaprej določen programski urnik, temveč na individualno organizacijo gledanja (Jenner, »Introduction« 4–6).

Večji nadzor nad organizacijo gledanja vpliva tudi na samo vlogo gledalca. Ta ni več zgolj spremljevalec vnaprej strukturirane filmske izkušnje, temveč v večji meri odloča o načinu njenega spremljanja. Večja dostopnost vsebin in možnost časovne prilagoditve tako spreminjata razmerje med gledalcem in medijem ter povečujeta uporabniško avtonomijo.

Vendar ta avtonomija ni popolna. Platforme hkrati filtrirajo, razvrščajo in priporočajo vsebine, s čimer usmerjajo gledalčevo izbiro in način dostopa do vsebin (Zavrl 45–47). Gledalčeve odločitve zato niso več izključno rezultat individualne izbire, temveč nastajajo znotraj tehnološko strukturiranega okolja.

Sodobni gledalec ni več zgolj interpret filmskega dela, temveč postaja tudi organizator lastne recepcije. Filmska izkušnja se vse bolj oblikuje v razmerju med uporabniško avtonomijo in platformnimi mehanizmi usmerjanja.

7.2 Individualizacija filmske recepcije

Individualizacija filmske recepcije predstavlja eno ključnih posledic razvoja pretočnih platform, saj se gledalska izkušnja še izraziteje odmika od kolektivnega in relativno enotnega modela ter postaja vse bolj personalizirana in uporabniku prilagojena praksa.

V klasičnem kinematografskem modelu je bila filmska izkušnja organizirana kot skupna in relativno enotna. Gledalci so v okviru posamezne projekcije spremljali isto filmsko delo v podobnih prostorskih in časovnih pogojih, kar je omogočalo oblikovanje skupnega kulturnega referenčnega okvira.

Sodobne platforme takšno enotnost še dodatno razgrajujejo. Platforme uporabljajo podatke za organizacijo in personalizacijo kulturne potrošnje, zaradi česar je dostop do vsebin vse bolj individualno prilagojen. Gledalci zato ne izbirajo več zgolj med enakimi vsebinami, temveč med vsebinami, ki so jim predstavljene skozi priporočilne sisteme in platformne vmesnike. Individualizacija tako ne temelji zgolj na večji izbiri, temveč tudi na načinih filtriranja in priporočanja vsebin, ki vplivajo na njihovo vidnost in dostopnost posameznemu uporabniku (Lobato, *Netflix Nations* 13–14).

Pomembno vlogo pri tem ima tudi razpršena struktura sodobnega platformnega okolja. Internetno distribuirana televizija deluje znotraj širokega ekosistema platform, aplikacij, naprav in distribucijskih praks (prav tam 7–10). Gledanje zato poteka skozi različne naprave, platforme in kontekste uporabe, pri čemer spremljanje vsebin ni več vezano na enoten prostor ali način gledanja. Filmska recepcija se tako razprši v različna individualna okolja in vsakdanje situacije spremljanja vsebin (prav tam).

Takšna razpršenost tehnološkega okolja vpliva tudi na strukturo občinstva. Namesto enotnega medijskega prostora se oblikujejo bolj fragmentirane in individualizirane oblike recepcije, kjer uporabniki do vsebin dostopajo prek personaliziranih priporočil, različnih platform in individualno prilagojenih uporabniških vmesnikov (prav tam 13–14). Filmska kultura se zato postopoma odmika od skupnega referenčnega okvira in se vse bolj oblikuje skozi individualne načine spremljanja vsebin.

Pomemben vidik tega procesa predstavlja tudi vsakdanja praksa gledanja. Gledanje se vse bolj vključuje v individualne rutine in časovne vzorce posameznika ter se prilagaja njegovim vsakodnevnim obveznostim in navadam (Banko 44–45). Gledanje tako izgublja značaj posebnega dogodka in postaja del vsakdanje, individualno organizirane prakse.

Na tej podlagi lahko sklenemo, da individualizacija poteka na več ravneh hkrati, na ravni dostopa do vsebin, tehnološkega okolja in vsakdanjih praks gledanja. Neposredno je povezana tudi s transformacijo gledalca, saj ta sam organizira čas in način gledanja, hkrati pa deluje znotraj omejitev platformnih sistemov (Lobato, *Netflix Nations* 13; Jenner, »Researching Binge-Watching« 268). Individualizacija filmske recepcije zato ne pomeni zgolj večje svobode izbire, temveč preoblikovanje sodobne filmske kulture. Filmska izkušnja se odmika od skupnega kulturnega modela in postaja vse bolj personalizirana ter oblikovana skozi platformne mehanizme, ki usmerjajo izbiro in spremljanje vsebin.

7.3 Spremembe kolektivne filmske izkušnje

Kolektivna filmska izkušnja je bila v klasičnem kinematografskem modelu tesno povezana s skupnim prostorom in sinhronim časom gledanja. Kino je kot institucionalni okvir omogočal hkratno izkušnjo filma, pri kateri so gledalci delili isti vizualni tok, enako časovno strukturo in podobne pogoje percepcije. Kolektivnost je bila tako vzpostavljena kot neposredna, prostorsko in časovno usklajena izkušnja.

Sodobna filmska recepcija pa ne pomeni zgolj razpada takšne kolektivnosti, temveč njeno preoblikovanje v obliko, ki je manj vezana na fizično sočasnost in bolj na medijsko posredovane oblike družbenosti.

Način gledanja je vedno povezan z družbenim in kulturnim kontekstom, saj na doživljanje podob vplivajo posameznikovo znanje, izkušnje in prepričanja (Berger 22). Filmska izkušnja se zato ne spreminja zgolj zaradi tehnološkega razvoja, temveč tudi zaradi spremembe družbenega in prostorskega konteksta, v katerem gledanje poteka. To pomeni, da se s spremembo recepcijskega okolja ne spreminja zgolj prostor gledanja, temveč tudi način, kako gledalci oblikujejo pomen filmskega dela in ga umeščajo v širši družbeni kontekst.

V kinematografskem modelu kolektivnost temelji predvsem na sinhronosti. Gledalci so umeščeni v enoten prostorski in časovni okvir, kar omogoča hkratno spremljanje filmskega dogajanja in podobne pogoje zaznave. Film tako deluje kot skupni referenčni objekt, ki ga občinstvo spremlja istočasno in v podobnih pogojih.

Prehod od kolektivnega k bolj individualiziranemu gledanju ni bil nenaden. Že razvoj televizije in drugih oblik domače recepcije je postopoma spreminjal načine skupnega spremljanja filmskih vsebin, digitalne platforme pa so ta proces še dodatno okrepile.

S prehodom na digitalne platforme film izgubi vezanost na enoten prostor in čas. Reprodukcija podobo loči od njenega prvotnega prostora ter omogoča njeno prisotnost v različnih kontekstih (Berger 34). V kontekstu filmske recepcije se ta sprememba kaže v tem, da film ni več vezan na enoten prostor projekcije, temveč postane dostopen v različnih prostorih, časih in situacijah gledanja. Film tako postane vsebina, ki kroži med različnimi napravami in recepcijskimi okolji.

Posledično se spremeni tudi način oblikovanja kolektivne izkušnje. Gledalci istega filma ga ne spremljajo več nujno istočasno ali v enakih pogojih, kar lahko vpliva tudi na njegovo interpretacijo. Pomen reproducirane podobe se namreč spreminja glede na kontekst, v katerem se pojavlja (prav tam 33). V filmskem kontekstu to pomeni, da različne okoliščine gledanja vplivajo tudi na doživljanje filmskega dela. Film tako ne deluje več predvsem kot enoten kolektivni dogodek, temveč kot vsebina, ki jo gledalci doživljajo v različnih recepcijskih okoljih.

Kolektivnost zato ne izgine, temveč spremeni svojo obliko. Če je bila v kinematografskem modelu utemeljena predvsem na skupni fizični prisotnosti in sinhronem spremljanju filmske projekcije, v digitalnem okolju ni več nujno vezana na sočasnost samega gledanja. Gledalska izkušnja je lahko individualna, družbena razsežnost filma pa se nadaljuje tudi po samem ogledu. Kolektivna filmska izkušnja se tako iz prostora neposredne recepcije deloma premakne tudi v prostor komunikacije in interpretacije.

Sodobna kolektivna filmska izkušnja zato temelji manj na skupni fizični prisotnosti in bolj na komunikacijskih ter interpretativnih oblikah povezovanja med gledalci. Digitalne platforme kolektivne filmske izkušnje niso odpravile, temveč so spremenile način njenega oblikovanja.

7.4 Vrednotenje filmskih del v digitalni dobi

Vrednotenje filmskih del se v digitalni dobi bistveno spreminja, saj na kulturno relevantnost filma poleg njegovih estetskih in narativnih lastnosti vse pomembneje vplivata tudi logika distribucije in vidnosti. Prehod na pretočne platforme tako ne vpliva le na način gledanja, temveč tudi na mehanizme, prek katerih film pridobiva kulturno vrednost.

Estetsko razsežnost filmskega dela je mogoče obravnavati skozi razumevanje filmske forme, ki ga razvijata David Bordwell in Kristin Thompson. Film je v tem okviru razumljen kot strukturirana celota, katere delovanje lahko analiziramo skozi naracijo, slog in organizacijo filmske forme. Avtorja poudarjata, da filmi niso zgolj vsebine, temveč so zasnovani tako, da ustvarjajo določene učinke na gledalca (54), pri čemer forma usmerja razumevanje, pričakovanja in čustveni odziv gledalca (prav tam 56–60). Takšen pristop omogoča obravnavo filmskega dela predvsem skozi analizo njegove notranje strukture.

V digitalnem okolju pa se klasičnemu modelu pridruži tudi dimenzija distribucije. Film družbeni pomen pridobi šele, ko doseže občinstvo, zato njegova vrednost ni odvisna zgolj od estetske kakovosti, temveč tudi od dostopnosti in možnosti distribucije. Distribucija pri tem ne določa le poti filma do gledalca, temveč vpliva tudi na pogoje njegove recepcije, saj določa, katere filme gledalci vidijo ter kdaj in kako jih spremljajo (Lobato, *Sive ekonomije filma* 14). Ker distribucija ni nevtralna, vpliva tudi na način, kako občinstvo razume in vrednoti filmske vsebine (prav tam 30).

Posebej pomembno vlogo pri tem prevzamejo pretočne platforme. Te ne delujejo zgolj kot distribucijski kanali, temveč tudi kot sistemi organizacije in filtriranja vsebin, ki usmerjajo gledalčevo pozornost ter vplivajo na izbiro filmov (Zavrl 45–47). Algoritmična priporočila in platformni vmesniki vplivajo na to, katere vsebine postanejo bolj izpostavljene in katere ostanejo manj vidne, s tem pa vplivajo tudi na percepcijo njihove relevantnosti in vidnosti v digitalnem okolju (prav tam 52–54).

V digitalnem okolju se vrednotenje povezuje tudi s kvantitativnimi kazalniki, kot so gledanost, priporočila in uvrstitve na platformah. Ti elementi vplivajo na percepcijo kakovosti, saj povečujejo vidnost določenih vsebin in s tem njihovo kulturno relevantnost. Film tako pridobiva vrednost ne le zaradi svojih estetskih lastnosti, temveč tudi zaradi svoje vidnosti in dostopnosti v digitalnem prostoru.

Pomembno dimenzijo sodobne filmske distribucije predstavlja tudi neformalno kroženje vsebin. Dostop do filmov danes ne poteka več zgolj prek uradnih distribucijskih kanalov, kot so kino, televizija ali pretočne platforme, temveč tudi prek alternativnih oblik digitalnega deljenja in neformalnih distribucijskih omrežij. Med takšne oblike sodijo piratski DVD-ji, spletno deljenje datotek in sistemi za izmenjavo vsebin, kot je BitTorrent (Lobato, *Sive ekonomije filma* 63–68). Filmske vsebine zato krožijo tudi zunaj institucionalno nadzorovanih distribucijskih poti, kar vpliva na njihovo dostopnost, razširjenost in kulturni pomen.

Estetska kakovost ostaja pomemben kriterij vrednotenja, vendar v digitalnem okolju ni več edini dejavnik, ki določa kulturno relevantnost filmskega dela. Na njegovo vidnost, dostopnost in recepcijo vse pomembneje vplivajo distribucijski mehanizmi in platformni sistemi priporočanja. Filmska vrednost se tako oblikuje v razmerju med estetskimi značilnostmi dela, distribucijo in platformnimi mehanizmi, ki vplivajo na to, katere vsebine dosežejo širše občinstvo.

Obravnavane spremembe kažejo, da digitalizacija ni spremenila zgolj tehnoloških pogojev dostopa do filmskih vsebin, temveč je preoblikovala tudi položaj gledalca, organizacijo filmske recepcije, načine oblikovanja kolektivne izkušnje in kriterije vrednotenja filmskih del. Filmska kultura se zato danes oblikuje v prepletu estetskih, tehnoloških in distribucijskih dejavnikov, ki skupaj oblikujejo gledalsko izkušnjo ter sodobne načine razumevanja kulturne in estetske vrednosti filma.

8 Sklep

Magistrska naloga je obravnavala razvoj gledanja filma od klasičnega kinematografskega modela do sodobnih digitalnih oblik recepcije, pri čemer je bil poudarek na spremembah, ki jih prinašajo pretočne platforme in verižno gledanje. Osrednje izhodišče raziskave je bilo, da se filmska izkušnja ne spreminja zgolj na ravni tehnologije, temveč tudi na ravni prostorske, časovne, percepcijske in družbene organizacije gledanja ter estetske izkušnje in vloge gledalca.

V prvem delu naloge smo pokazali, da je klasični kinematografski model temeljil na relativno stabilnih pogojih gledanja. Kino kot institucionaliziran prostor je omogočal kolektivno, časovno usklajeno in prostorsko omejeno izkušnjo, v kateri je bila gledalčeva percepcija usmerjena in nadzorovana. Filmska forma, organizirana skozi naracijo in slog, je v takšnem okolju usmerjala gledalčevo pozornost, čustveni odziv in interpretacijo, medtem ko so prostorski pogoji kinodvorane in organizacija filmskega aparata oblikovali specifičen način gledanja. Gledalec je bil sicer kognitivno aktiven, vendar ni imel vpliva na potek in organizacijo gledanja.

V nadaljevanju smo analizirali postopen prehod gledanja v domače okolje, ki se začne z vzponom televizije, nadaljuje z razvojem videorekorderjev, DVD tehnologije in digitalizacije medijev ter doseže novo razvojno stopnjo s pojavom pretočnih platform. Analiza je pokazala, da sodobne gledalske navade niso posledica enkratnega tehnološkega preloma, temveč daljšega procesa preoblikovanja filmske recepcije, v katerem posamezne tehnologije postopoma spreminjajo pogoje gledanja in položaj gledalca.

Posebna pozornost je bila namenjena razmerju med filmsko in serialno formo. Primerjava je pokazala, da razlike med obema oblikama niso pomembne zgolj na ravni pripovedne organizacije, temveč tudi na ravni gledalske izkušnje. Medtem ko klasična filmska forma praviloma vodi gledalca skozi zaključeno narativno celoto, kompleksna serialna forma temelji na dolgoročnem razvoju pripovedi, odprtih narativnih strukturah in kontinuiranem spremljanju zgodbe. Razvoj takšnih pripovednih oblik je tesno povezan s spremembami distribucije televizijskih vsebin in postopnim preoblikovanjem gledalskih praks, ki jih opisuje Lotz. Primerjava filmske in serialne forme je tako omogočila boljše razumevanje, kako se spremembe distribucije prepletajo s spremembami narativnih struktur in gledalske recepcije.

V tem kontekstu smo posebej obravnavali verižno gledanje kot eno osrednjih praks sodobne medijske recepcije. Analiza je pokazala, da »binge watching« ne pomeni zgolj zaporednega gledanja več epizod, temveč tudi temeljno spremembo v doživljanju časa. Gledalec ni več vezan na linearno programsko strukturo, temveč sam organizira ritem gledanja, kar spreminja občutek trajanja, kontinuitete in spremljanja naracije. Posledično se spreminja tudi estetska izkušnja gledanja, saj se posamezne epizode vse pogosteje doživljajo kot del enotnega pripovednega toka.

Primerjalna analiza med kinematografom in OTT platformami je pokazala, da se filmska izkušnja bistveno preoblikuje na štirih ključnih ravneh: prostorski, časovni, percepcijski in družbeni. Prostorsko gledanje prehaja iz kolektivnega in standardiziranega okolja v individualizirano in kontekstualno pogojeno izkušnjo. Časovno se premika od linearnega in vnaprej določenega modela k fleksibilni in uporabniško organizirani strukturi. Na ravni percepcije postane gledanje bolj razpršeno, pozornost manj kontinuirana, estetska izkušnja pa bolj odvisna od individualnega načina spremljanja vsebin. Družbeno se kolektivna izkušnja ne izgubi, temveč se preoblikuje v razpršene in digitalno posredovane oblike skupnosti.

Na tej podlagi smo pokazali, da spremembe gledalskih navad vplivajo tudi na širšo filmsko kulturo. Gledalec pridobiva vlogo aktivnega organizatorja gledanja, vendar njegova avtonomija ostaja omejena z algoritmičnimi sistemi. Večji nadzor nad organizacijo gledanja zato ne pomeni popolne samostojnosti pri izbiri in spremljanju vsebin, saj gledalske prakse še naprej pomembno oblikujejo algoritmični sistemi priporočanja, platformna logika in distribucijski mehanizmi. Individualizacija gledanja vodi v razpršenost občinstva, medtem ko distribucija in platformna logika postajata pomembna dejavnika pri oblikovanju vidnosti, dostopnosti in vrednotenja filmskih del. Filmska vrednost se zato ne oblikuje več zgolj na podlagi estetskih kriterijev, temveč tudi skozi mehanizme distribucije, algoritmične selekcije in digitalne vidnosti.

Pomemben prispevek magistrske naloge predstavlja povezava filmskoteoretskih, naratoloških in medijskih pristopov, ki omogoča celovitejše razumevanje razvoja sodobnih gledalskih navad. Analiza je pokazala, da se spremembe gledalske izkušnje oblikujejo na presečišču tehnološkega razvoja, distribucijskih modelov, pripovednih struktur in položaja gledalca. Takšen interdisciplinarni pristop prispeva k celovitejšemu razumevanju sodobnega gledalstva

kot rezultata postopnega razvoja filmske recepcije in ne zgolj kot posledice razvoja pretočnih platform.

Na podlagi opravljene analize lahko obe raziskovalni hipotezi potrdimo. Prva hipoteza se potrjuje skozi ugotovitev, da pretočne platforme omogočajo bistveno večjo časovno in prostorsko prilagodljivost gledanja kot klasični kinematografski model. Takšna prilagodljivost vpliva ne le na organizacijo gledanja, temveč tudi na percepcijo filmskega dela in estetsko razsežnost gledalske izkušnje, saj spreminja način spremljanja naracije, stopnjo pozornosti ter razmerje med gledalcem in filmskim delom. Drugo hipotezo potrjuje analiza verižnega gledanja, ki kaže, da ta praksa spreminja ritem gledanja, subjektivno doživljanje časa in način spremljanja serialne pripovedi. Verižno gledanje zato ni zgolj nova uporabniška navada, temveč pomembno zaznamuje estetsko razsežnost gledalske izkušnje, saj spreminja zaznavanje narativne kontinuitete in časovne organizacije pripovedi. Ugotovitve tako potrjujejo tudi osrednjo tezo naloge, da digitalne pretočne platforme poleg distribucije preoblikujejo tudi prostorske, časovne, percepcijske, družbene in estetske razsežnosti gledalske izkušnje ter položaj gledalca v sodobnem medijskem okolju.

Magistrska naloga tako pokaže, da digitalizacija ne pomeni zgolj tehnološkega napredka, temveč temeljno preoblikovanje filmske kulture in gledalske izkušnje. Gledanje filma ni več nujno vezano na enotno, kolektivno in časovno določeno prakso, temveč se vse bolj oblikuje kot fleksibilna, individualizirana in tehnološko posredovana izkušnja. Pri tem pa ne gre za popoln prelom s preteklimi oblikami filmske recepcije, temveč za nadaljevanje razvojnega procesa, ki se je začel že s televizijo in drugimi oblikami domačega gledanja ter se nadaljuje v sodobnem platformnem okolju. Prav zato sodobnega gledalca ni več mogoče razumeti zgolj skozi posamezen medij ali tehnologijo, temveč skozi dinamičen odnos med filmsko formo, distribucijskimi modeli in spreminjajočimi se praksami gledanja. Takšno razumevanje hkrati odpira možnosti za nadaljnje raziskovanje filmske recepcije in gledalske izkušnje v digitalni dobi.

9 Viri in literatura

Alexander, Neta. »Hitro gledanje in nove časovnosti digitalnega gledalstva.« *Ekran*, letnik LIV, 2018, str. 34–38.

»A Very Short History of Cinema. «*Science and Media Museum*, www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema. Dostop 10. jan. 2026.

Austin, Bruce A. *Motivations for Movie Attendance.* Prispevek na letnem srečanju International Communication Association, 23.–27. maj 1985. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED255977.pdf. Dostopno 10. jan 2026.

Banko, Anja. »Prekletstvo napol odprte vrečke čipsa ali fenomen verižnega gledanja.« *Ekran*, letnik LIV, 2018, str. 44–49.

Baskar, Nil. »O počasni televiziji in fantomskih vožnjah v preteklost.« *Ekran*, letnik LIV, 2018, str. 39–43.

Baudry, Jean-Louis. »Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. «*Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader.* Ur. Philip Rosen. New York: Columbia University Press, 1986, str. 286–298.

Berger, John. *Načini gledanja.* Ljubljana: Zavod Emanat, 2008.

»Binge-watch.« *Cambridge Dictionary*, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/binge-watch. Dostop 7. feb. 2026.

Blatnik, Aleš. *Digitalna filmska revolucija.* Ljubljana: Umco, d. d., in Slovenska kinoteka, 2009.

Bordwell, David, in Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction.* 8. izd. New York: McGraw-Hill, 2008.

»DVD.« *Encyclopaedia Britannica*, https://www.britannica.com/technology/DVD. Dostop 7. feb. 2026.

Grece, Christian, in Jean-Augustin Tran. *SVOD Usage in the European Union. 2024 Data.* Strasbourg: European Audiovisual Observatory, 2025. https://rm.coe.int/svod-usage-in-the-eu-2024-data-july-2025-c-grece-j-a-tran-/1680b69b5f. Dostop 26. jul. 2026.

Hemingway, Tom. »'Next Episode in 5 . . .': Binge-Watching and Narrative in Streaming Television Comedy.« *Binge-Watching and Contemporary Television Studies*. Ur. Mareike Jenner. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021, str. 224–235.

»History of Film.« *Encyclopaedia Britannica*, www.britannica.com/art/history-of-film. Dostop 10. jan. 2026.

»History of Television.« *Virgin Media*, https://www.virginmedia.com/the-edit/tv/history-of-television. Dostop 7. feb. 2026.

»How the Movie Industry Is Adjusting to Changes in Viewing Habits.« *PBS Newshour*, www.pbs.org/newshour/show/how-the-movie-industry-is-adjusting-to-changes-in-viewing-habits. Dostop 7. feb. 2026.

Horvat, Maj. »Rojstvo filma: brata Lumière (1895) – kje bi bili brez filmov?« *Slo24*, 29. dec. 2025. https://slo24.si/rojstvo-filma-brata-lumiere-1895-kje-bi-bili-brez-filmov/. Dostop 13. apr. 2026.

Jenner, Mareike. »Introduction.« *Binge-Watching and Contemporary Television Studies*. Ur. Mareike Jenner. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021, str. 1–19.

Jenner, Mareike. »Researching Binge-Watching.« *Critical Studies in Television* letn. 15, št. 3, 2020, str. 267–279.

Kasper, Al. *A New Studio Era: How Netflix Is Becoming a Threat to the Film Industry.* Portland: Portland State University, 2022.

Kozak, Lynn, in Martin Zeller-Jacques. »Digressions and Recaps: The Bingeable Narrative.« *Binge-Watching and Contemporary Television Studies.* Ur. Mareike Jenner. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021, str. 207–223.

Lobato, Ramon. *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution.* New York: New York University Press, 2019.

Lobato, Ramon. *Siva ekonomija filma.* Ljubljana: Slovenska kinoteka, 2014.

Lotz, Amanda D. *The Television Will Be Revolutionized*. 2. izd. New York in London: New York University Press, 2014.

Matrix, Sidneyeve. »The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends.« *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* letn. 6, št. 1, 2014, str. 119–138.

Metz, Christian. *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema.* Prev. Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster in Alfred Guzzetti. Bloomington in Indianapolis: Indiana University Press, 1982.

Mittell, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling.* New York in London: New York University Press, 2015.

Mulvey, Laura. »Visual Pleasure and Narrative Cinema.« 1975. https://pressbooks.cuny.edu/app/uploads/sites/188/2023/06/Laura-Mulvey-Visual-Pleasure.pdf. Dostop 10. avg. 2026.

Özgün, Aras, in Andreas Treske. »On Streaming-Media Platforms, Their Audiences, and Public Life.« *Rethinking Marxism* letn. 33, št. 2, 2021, str. 304–323.

Pathak, Shreya, in Lalit Kumar. »A Study On The Impact Of The OTT Platform On The Cinema With The Special Reference On The Cinema Audience.« *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)* letn. 11, št. 4, 2023, str. e898–e911. https://ijcrt.org/papers/IJCRT2304604.pdf. Dostop 31. jul. 2026.

Pierce-Grove, Ri. »What Defines a Binge? Elapsed Time versus Episodes.« *Binge-Watching and Contemporary Television Studies.* Ur. Mareike Jenner. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021, str. 98–111.

Ramaprabhu, Athithya, in Densingh Joshua Israel. »A Study on Preference of Watching Movies in Cinema Theatres.« *European Chemical Bulletin* letn. 12, posebna št. 1, del B, 2023, str. 4042–4051. https://www.researchgate.net/publication/371500786_A_Study_on_Preference_of_Watching_Movies_in_Cinema_Theatres_A_STUDY_ON_PREFERENCE_OF_WATCHING_MOVIES_IN_CINEMA_THEATRES. Dostop 31. jul. 2026.

»Stream Big: How Netflix Changed the TV Landscape.« *The Guardian*, www.theguardian.com/media/2022/feb/05/stream-big-how-netflix-changed-the-tv-landscape-in-10-years. Dostop 10. jan. 2026.

Weinberg, Charles B., Cord Otten, Barak Orbach, Jordi McKenzie, Ricard Gil, Darlene C. Chisholm in Suman Basuroy. *Technological Change and Managerial Challenges in the Movie Theater Industry.* 2019. https://dadun.unav.edu/server/api/core/bitstreams/b3fd8c30-eebf-437a-a17a-02f103a6116f/content. Dostop 10. jan. 2026.

Zavrl, Nace. »V baseballu ni jokanja: Netflixovi testni videi.« *Ekran*, letnik LIV, 2018, str. 50–53.