

# Reprezentacija heavy metal supkulture na filmu i televiziji

---

Šimenić, Filip

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:655541>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU  
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT  
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ MEDIJI I ODNOSI S JAVNOŠĆU

FILIP ŠIMENIĆ

**REPREZENTACIJA HEAVY METAL  
SUPKULTURE NA FILMU I TELEVIZIJI**

Diplomski rad

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Tatjana Ileš

Osijek, 2023.

## SAŽETAK

Diplomski rad *Reprezentacija heavy metal supkulture na filmu i televiziji* bavi se analizom televizijskih sadržaja, filmova i serija s ciljem istraživanja načina na koje su u tim medijima prikazani likovi povezani s *heavy metal* supkulturom. Namjera je autora pružiti pregled dominantnih tema i obrazaca u reprezentacijama *heavy metal* supkulture te prikazati ulogu glazbe, koja je kroz povijest uvijek bila čimbenik u kreiranju identiteta i novih supkultura. Kako bi se odabrani sadržaji mogli analizirati, prvenstveno su definirani važni pojmovi kao što su kultura, popularna kultura, masovna kultura, supkultura i reprezentacija.

U radu je prikazana uloga proizvoda popularne kulture pri stvaranju mišljenja, stereotipa, predrasuda te identiteta. Dana je povijest *heavy metal* glazbenog žanra, a navedene su i povijesne okolnosti koje su dovele do njegova nastanka te kontroverze koje su zbog toga uslijedile.

Glavni dio rada usmjeren je na prikaz reprezentacija likova, nositelja obilježja *heavy metal* supkulture u odabranim filmovima i serijama te prikaz njihova utjecaja na kreiranje društvenog mišljenja o ovoj supkulturi.

**Ključne riječi:** *heavy metal* glazba; popularna kultura; reprezentacija; supkultura; stereotipi

## **ABSTRACT**

The master thesis *The Representation of the Heavy Metal Subculture in Film and Television* deals with the analysis of television content, films and series, with the aim of researching the way characters associated with the heavy metal subculture are portrayed in these media. The author's intention is to provide an overview of the dominant themes and patterns in the representations of the heavy metal subculture and to show the role of music, which throughout history has always been a factor in the creation of identity and new subcultures. In order to be able to analyze the selected content, important concepts such as culture, popular culture, mass culture, subculture and representation were primarily defined.

The paper presents the role of popular culture products in the creation of opinions, stereotypes, prejudices and identity. The history of the heavy metal music genre, the historical circumstances that led to its creation and the controversies that followed as a result are also given.

The main part of the work is focused on the representation of the characters, bearers of the characteristics of the heavy metal subculture in selected films and series, and the representation of their influence on the creation of social opinion regarding this subculture.

**Keywords:** heavy metal music; popular culture; representation; subculture; stereotypes

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

### IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja, *Filip Šimenić* potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom *Reprezentacija heavy metal supkulture na filmu i televiziji* te mentorstvom izv. prof. dr. sc. Tatjane Ileš rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, \_\_\_\_\_

Potpis: \_\_\_\_\_

# SADRŽAJ

1. UVOD.....	6
2. KULTURA I POPULARNA KULTURA .....	7
2.1. Određivanje pojma kulture.....	7
2.2. Popularna kultura .....	9
2.4. Reprerentacije u kulturi .....	14
2.5. Supkultura .....	16
3. <i>HEAVY METAL</i> .....	18
3.1. Pojam <i>heavy metal</i> .....	18
3.2. Obilježja pripadnika <i>heavy metal</i> supkulture .....	24
3.3. Kontroverze vezane uz <i>heavy metal</i> .....	28
3.3.1. PMRC.....	28
3.3.2. Zapadnomemfiška trojka.....	29
3.3.3. Varg Vikernes .....	30
3.4. Predrasude prema pripadnicima <i>heavy metal</i> subkulture.....	31
4. PRIMJERI REPREZENTACIJA <i>HEAVY METAL</i> SUPKULTURE.....	33
4.1. Reprerentacije na filmu.....	33
4.1.1. Detroit Rock City (1999.) .....	33
4.1.2. Bogovi metala - Hunter (2022) .....	36
4.1.3. Metalci na putovanju (2018.) .....	37
4.2. Reprerentacije u TV serijama .....	38
4.2.1. Beavis and Butt-Head.....	38
4.2.2. Metalocalypse.....	40
4.2.3. Stranger Things - Eddie Munson .....	42
5. REPREZENTACIJA ŽENSKIH METAL LIKOVA U FILMOVIMA I SERIJAMA .....	46
6. ZAKLJUČAK.....	48
7. LITERATURA .....	50
8. PRILOZI.....	53
8.1. Popis slika .....	53

## 1. UVOD

U ovome diplomskom radu istražit će se obilježja i utjecaji popularne kulture, povijest nastanka *heavy metal* glazbe, nastanak i obilježja *heavy metal* supkulture te kakvo je mjesto ta supkultura zauzela u popularnoj kulturi. U poglavlju *Heavy metal* prikazat će se čimbenici identiteta glazbenog žanra *heavy metala*, njegovi predstavnici, obilježja glazbenika i slušatelja glazbe te društvene okolnosti nastanka žanra.

Supkultura *heavy metala* dugo je bila zagonetna i u području glazbe, prepoznavana uglavnom po svojem gromoglasnom zvukom, buntovnim stavom i prepoznatljivim modnim izričajem. Iako je supkultura *heavy metala* pretežno povezana s glazbom, njezin utjecaj seže daleko izvan područja zvuka. Televizija i film kao medijske forme popularne kulture odigrali su značajnu ulogu u oblikovanju i predstavljanju različitih supkultura, a *heavy metal* nije iznimka. Reprerentacija *heavy metala* u ovim vizualnim medijima bila je i odraz i pojačanje same supkulture, pridonoseći njezinoj evoluciji i percepciji javnosti. Tijekom godina, mnoštvo filmova i televizijskih emisija nastojalo je prikazati bit *heavy metal* supkulture, prikazujući njezine obožavatelje, ali i tvorce same glazbe, zajednice koje stvaraju i vrijednosti koje pokazuju. Ove reprerentacije služe kao prozor u neobičan i često pogrešno shvaćen svijet, izazivajući stereotipe i često dovodeći do stvaranja karikatura. Sve navedeno bit će prikazano u poglavlju Primjeri reprerentacija *heavy metal* supkulture.

Ovo istraživanje koristit će se kvalitativnim pristupom, koristeći analizu sadržaja kao primarnu metodu prikupljanja podataka. Ovaj dio rada prvenstveno je odrađen u poglavlju Primjeri reprerentacija *heavy metal* supkulture. Izbor televizijskih serija i filmova raznolik je po pitanju vremenskog nastanka te uključuje i animirane serije. Kroz njih će se analizirati kako je u tim kulturnim proizvodima *heavy metal* supkultura prikazana. Ovo istraživanje ima za cilj pružiti široki pregled dominantnih tema i obrazaca u reprerentacijama *heavy metal* supkulture koji putem proizvoda popularne kulture stvaraju stereotipe, predrasude te različite percepcije u javnosti.

## 2. KULTURA I POPULARNA KULTURA

### 2.1. Određivanje pojma kulture

Kako bismo razumjeli pojam popularne kulture, potrebno je prvo definirati pojam kulture. Kultura je jedan od kompleksnijih pojmova koji ima mnogobrojne definicije. One se pak uspostavljaju iz više pravaca, a i same su se mijenjale kroz vrijeme.

Enciklopedijska natuknica donosi definiciju engleskog antropologa E. B. Tylora (*Primitivna kultura*, 1871.), a koju se smatra prvom znanstvenom i najširoom definicijom kulture. Prema njegovu promišljanju, pojam kulture odnosi se na sveukupnost znanja, vjere, umjetnosti, morala, zakona i običaja (Enciklopedija.hr, 2021).

Definicija riječi kultura evoluirala je tijekom vremena, odražavajući promjene u društvu i načinu na koji razumijemo i proučavamo ljudsko ponašanje. Također je važno napomenuti kako su se pojmom kulture bavili znanstvenici iz široke lepeze područja, od sociologije, filozofije do antropologije i etnologije, ali i šire. Dva su osnovna shvaćanja pojma kulture u povijesti njezina definiranja: „Prvo je tradicionalno, antropološko shvaćanje kulture kao statičkog, nepromjenjivog, sveobuhvatnog entiteta, koji u potpunosti određuje neku zajednicu (uglavnom) na njezinu teritoriju. Noviji postmoderni pristupi naglašavaju upravo suprotno – dinamičnost, unutarnju heterogenost i promjenjivost kultura“ (Ileš, 2016: 88).

Sredinom 20. stoljeća pojavile su se funkcionalističke i strukturalističke perspektive bavljenja pojmom kulture. Funkcionalisti, poput Bronislawa Malinowskog, usredotočili su se na funkcije kulture u zadovoljavanju ljudskih potreba i održavanju društvenog reda. Strukturalisti, poput Claudea Levi-Straussa, analizirali su kulturu kao sustav temeljnih struktura i simboličkih značenja. U drugoj polovici 20. stoljeća kulturni relativizam dobio je na značaju pa su znanstvenici poput Clifforda Geertza naglašavali važnost razumijevanja kulture unutar vlastitog konteksta, odbacujući univerzalne prosudbe ili hijerarhije. Postmodernističke perspektive dodatno su dovele u pitanje predodžbe o fiksnoj, objektivnoj kulturi, ističući njezinu fluidnost, višestruka tumačenja i utjecaj dinamike moći (Geertz, 1973: 89).



Posljednjih se godina kultura sve više shvaća kao dinamičan, interaktivan proces pod utjecajem globalizacije, tehnologije i međukulturalne razmjene. Znanstvenici su istraživali složenost multikulturalizma, hibridnosti i načina na koji se kultura konstruira i pregovara u različitim kontekstima. Tu je i sve veće prepoznavanje supkultura, kontrakultura i utjecaja digitalne kulture na oblikovanje modernih društava.

Kultura je vrlo širok pojam koji obuhvaća norme, vrijednosti, običaje, tradiciju, navike, vještine, znanje, vjerovanja i cjelokupni način života skupine ljudi. U svojoj knjizi *Duga revolucija*, teoretičar kulture Raymond Williams nudi tri kategorije kojima pokušava definirati riječ kultura, termin za koji je već ranije izjavio da je „jedna od dvije ili tri najsloženije riječi u engleskom jeziku“ (Duda, 2002: 7).

Williams je kulturu najprije definirao kao *idealnu*: „stanje ili proces ljudskoga usavršavanja u smislu određenih apsolutnih i univerzalnih vrijednosti, ili barem viših i nižih značenja i vrijednosti.“ Druga definicija vidi kulturu kao *dokumentarnu*, tj. „skup djela i mašte koja detaljno i na različite načine bilježe i pamte ljudske misli i iskustvo“ te navodi kritičku djelatnost kao analitički postupak koji proizlazi iz takvih shvaćanja – vrednovanje i opis naravi, misli i iskustva, jezičnih detalja, oblika i konvencija. Treća odredba je *socijalna* i u njoj je kultura definirana kao „opis posebnog načina života u kojemu se određena značenja i vrijednosti ne izražavaju samo u umjetnosti i učenosti, nego također i u institucijama i u svakodnevnom ponašanju.“ Williams, dakle, gradi teoriju *kulture kao sveukupnog načina života* (Duda, 2002: 13-15).

Svako je društvo šaroliko, ima svoja pravila, načine, ideje i ideale prema kojima živi. To se sve ogleda u kulturi istoga. Kako ljudi stvaraju, žive, funkcioniraju sami sa sobom i s drugim ljudima. Razlikujemo i razine kulture koje se ogledaju u visini standarda života određenih skupina u društvu.

Svedena na nekoliko ključnih naglasaka, kultura se demokratizirala i zauzela je prostore u kojima se pojavljuju fenomeni i diskursi koji su do početka druge polovice dvadesetoga stoljeća, zbog različitih razloga, većinom bili izvan dosega interesa humanističkih disciplina. Jedan od najvažnijih prostora koji se pritom otvorio i ubrzo pretvorio u sustavno područje istraživanja je suvremena popularna kultura, i to u rasponu od dnevnih novina i tjednih magazina preko glazbe, stilova života i reklama do radijskih i televizijskih emisija (Duda, 2002: 22).

Ono po čemu je kultura u društvu važna jest činjenica da ona u velikoj mjeri određuje kako članovi tog društva funkcioniraju, misle, uče, ponašaju se i slično. Njezin je utjecaj na život čovjeka vrlo velik. Kako se nešto od ranog djetinjstva nauči, to se, htjeli ili ne, ukorijeni duboko u čovjeku i postane dio njegove svijesti i njegovih razmišljanja te samim time i temelj za njegove buduće postupke. Kultura je način života i djelovanja koji se kasnije ističe i ogleda u raznim umjetničkim, intelektualnim i drugim djelima ljudi koji su dio upravo te kulture.

Treba napomenuti kako je pojam kulture kroz povijest pridobivao i značenja s negativnim predznakom pa prema tome autorice Dobrota i Kušćević pišu: „Posebno je zanimljiv problem vrednovanja različitih kultura, budući da kultura nije neutralan, već povijesni, specifičan i ideološki pojam. Kulturi se često pripisuje određena politička orijentacija ili vrijednosna prosudba, pa se tako može promatrati kao sredstvo koje sjedinjuje članove društva, ili kao mehanizam kojim određena grupa zadržava moć nad ostalim društvenim grupama. Osim toga, određeni autori smatraju da postoje apsolutni standardi ukusa, prema kojima su neke kulture bolje, elitnije ili naprednije od drugih, budući da se temelje na višim standardima“ (Dobrota i Kušćević, 2009: 196).

## **2.2. Popularna kultura**

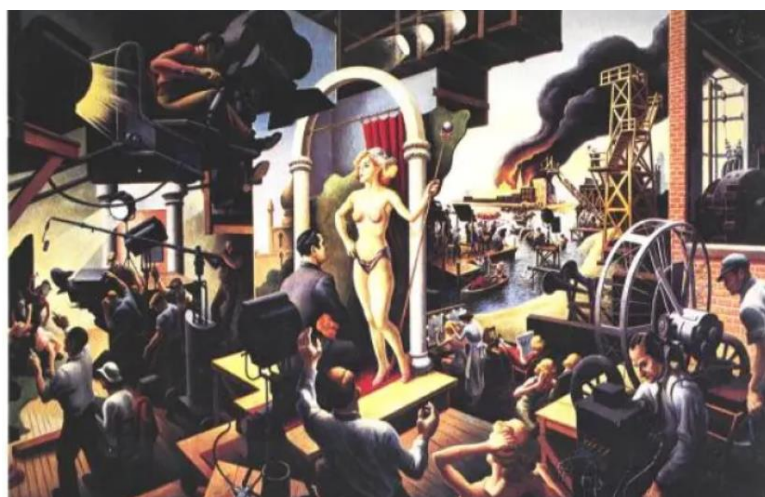
Kao i kod definiranja pojma kulture, ne postoji jednostavna i jednoznačna definicija pojma popularne kulture. Jedan od opisa popularne kulture glasi da je ona „sustav koji uključuje vjerovanja, rituale, izvedbe, umjetničke forme, obrasce životnih stilova, simbole, jezik, odjeću, glazbu, ples i bilo koji oblik ljudskog izražajnog, intelektualnog i komunikativnog ponašanja koje je povezano sa zajednicom tijekom određenog vremenskog perioda“ (Danesi, 2008: 2). Prema kulturologu Johnu Fiskeu, popularna je kultura ona koja je široko prihvaćena i jednostavna, odnosno kultura koja dopire do širokog broja ljudi te ona kultura koja pripada svima (Fiske, 2003: 24). Ranije spomenuti britanski teoretičar Raymond Williams sugerira četiri viđenja pojma popularne kulture – popularna kultura je ona koja se sviđa masi, inferiorna vrsta stvaralaštva, oblikovana je s namjerom da pridobije naklonost ljudi te da je ona kultura koju su, zapravo, ljudi stvorili sami za sebe (Williams, 1983: 237).



Treći način definiranja popularne kulture je da je ona „masovna kultura“, masovno se proizvodi za masovnu potrošnju. Sama je popularna kultura manipulativna i bazirana na formulama. Pop-kultura može se definirati kao komercijalni objekti koji se proizvode za masovnu potrošnju od strane nediskriminirajućih potrošača. U ovoj definiciji, popularna je kultura oruđe kojim se elite služe da potisnu ili iskoriste mase.

Četvrta definicija tvrdi da je popularna kultura ona kultura koja potječe od naroda. To dovodi u pitanje svaki pristup koji indicira da je nešto nametnuto „narodu“ odozgo. Prema ovoj definiciji, pojam treba koristiti samo za označavanje „autentične“ kulture „naroda“. Popularna kultura kao narodna kultura: kultura naroda za narod, nešto što proizlazi iz naroda, a ne što im je nametnuto. Pop-kultura je autentična jer su ju stvorili ljudi, za razliku od komercijalne, koju su im nametnula komercijalna poduzeća.

Peta je definicija popularne kulture ona koja se oslanja na političku analizu talijanskog marksista Antonija Gramscija, posebno na njegov razvoj koncepta hegemonije. Gramsci (2009.) koristi izraz „hegemonija“ za označavanje načina na koji dominantne skupine u društvu, kroz proces „intelektualnog i moralnog vodstva“ nastoje pridobiti pristanak podređenih skupina u društvu. Gramscijev politički koncept koristimo za objašnjavanje prirode i politike popularne kulture. Oni koji koriste ovaj pristup vide popularnu kulturu kao mjesto borbe između otpora podređenih skupina i snaga inkorporacija koje djeluju u interesu dominantnih skupina.



Slika br. 2: „Industrija kulture“  
[Izvor: <https://literariness.org/2016/04/15/culture-industry/>]

Šesta definicija popularne kulture temelji se na postmodernističkim idejama. Prema tome, postmodernistička kultura je kultura u kojoj se više ne može jasno vidjeti razlika između popularne i visoke kulture (Storey, 2009: 5-12).

Analizom ovih definicija možemo uvidjeti da je područje obuhvata veoma široko i teško se jasno definira jednom definicijom. Popularnu kulturu članovi društva općenito prepoznaju kao skup praksi, uvjerenja, umjetničkih proizvoda (također poznat kao popularna umjetnost ili masovna umjetnost) i predmeta koji su dominantni ili prevladavajući u društvu u određenom trenutku. Popularna kultura također obuhvaća aktivnosti i osjećaje koji nastaju kao rezultat interakcije s tim dominantnim objektima. Primarna pokretačka snaga iza popularne kulture je privlačnost mase, a proizvodi je ono što kulturni analitičar Theodor Adorno naziva „industrijom kulture“. Popularna kultura općenito se promatra u suprotnosti s drugim oblicima kulture kao što su narodni kultovi, kultura radničke klase ili visoka kultura, a također i kroz različite akademske perspektive kao što su psihoanaliza, strukturalizam, postmodernizam i drugo. Uobičajene pop-kulturne kategorije su: zabava poput filma, glazbe, televizije i videoigara, sport, vijesti, politika, moda, tehnologija i sleng.

Pod jakim utjecajem masovnih medija u moderno doba, ova zbirka ideja prožima svakodnevne živote ljudi u određenom društvu. Stoga popularna kultura ima način na koji utječe na stavove pojedinca prema određenim temama. Ovdje dolazimo do problema generalizacije, diskriminacije, odbacivanja i predrasuda koje se stvaraju tijekom kreiranja takvih mišljenja kod ljudi. Primjerice, ako se neki lik pojavi u odjeći specifičnoj za pripadnike *heavy metal* supkulture i bude prikazan u lošem svjetlu, pada sjena na izričaj toga žanra, ali i na ljude koji se time bave, kao i na pripadnike navedene supkulture. U tome vidimo moć popularne kulture da kreira ljudska mišljenja, a samim time i njihove živote.

### **2.3. Masovna i/ili popularna kultura**

Izrazi „masovna kultura“ i „popularna kultura“ često se koriste kao sinonimi, no mogu se razlikovati na temelju određenih nijansi u značenju. Masovna kultura odnosi se na kulturne proizvode i oblike zabave koji se proizvode i nude širokoj i raznolikoj publici. Obično se povezuje

s industrijalizacijom i komercijalizacijom kulture, gdje se kulturna dobra masovno proizvode i distribuiraju putem masovnih medija poput televizije, radija i filma. Masovna kultura često odražava dominantne ideologije i nastoji se svidjeti širokim masama. Neke od ključnih karakteristika masovne kulture su standardizacija, pasivna recepcija i komercijalizacija.

Cilj je masovne kulture privući široku publiku, često se oslanjajući na standardizirane formule, konvencije i poznate oblike kako bi se osigurala široka potrošnja i prihvaćanje. Masovna kultura često se konzumira na pasivan način, s publikom koja prima i prihvaća kulturne proizvode bez puno kritičkog angažmana ili aktivnog sudjelovanja. Masovna kultura pod jakim je utjecajem komercijalnih interesa i motiva vođenih zaradom. Proizvode ga i distribuiraju industrije masovnih medija, s fokusom na stvaranje prihoda i maksimizaciju dosega publike.

Popularna kultura, s druge strane, odnosi se na kulturne prakse, vjerovanja i proizvode koji su široko prihvaćeni i uživaju u određenoj skupini ili društvu. Obuhvaća niz kulturnih izričaja, uključujući glazbu, modu, sport, književnost, televizijske emisije, filmove i još mnogo toga. Popularnu kulturu često oblikuju ukusi, sklonosti i kreativni doprinosi običnih ljudi te odražava kolektivne interese i želje određenih zajednica ili supkultura.

Jedan od najvažnijih teoretičara u ovom području je John Fiske, istaknuti znanstvenik u području medijskih i kulturnih studija koji je dao značajan doprinos razumijevanju popularne i masovne kulture. Fiske je opsežno pisao o temama poput medija, popularne kulture, semiotike i teorije kulture. Prema Fiskeu, u kapitalističkom društvu svatko je potrošač, bilo da je riječ o materijalno-funkcionalnim potrebama kao što su hrana i odjeća, ili semiotičko-kulturnim, što bi uključivalo medije, obrazovanje i jezik, a svaki je čin potrošnje ujedno i čin kulturne proizvodnje (Fiske, 2001: 207).

Fiskeov rad karakterizira njegova usredotočenost na aktivnu publiku i načine na koje se ljudi bave i interpretiraju popularnu kulturu. On se zalaže protiv pasivnog, jednosmjernog modela medijske potrošnje i naglašava djelovanje pojedinaca u stvaranju značenja iz kulturnih tekstova. On sugerira da publika može aktivno pregovarati, reinterpretirati i subvertirati značenja koja predstavljaju masovni mediji, u konačnici se baveći popularnom kulturom na način koji odražava njihove vlastite vrijednosti i interese.

Fiske također istražuje koncept „popularne demokracije“, naglašavajući kako popularna kultura može pružiti prostor za različite glasove i gledišta. On tvrdi da popularna kultura dopušta izražavanje alternativnih ideja, identiteta i vrijednosti koje možda nisu zastupljene u glavnim medijima ili dominantnim kulturnim institucijama. U svojoj knjizi „Popularna kultura“, Fiske istražuje popularnu kulturu kao mjesto borbe i pregovora, gdje su odnosi moći stalno u igri. On naglašava načine na koje popularna kultura može ojačati i izazvati postojeće društvene strukture te kako ju marginalizirane skupine mogu iskoristiti za otpor dominantnim ideologijama.

## 2.4. Reprezentacije u kulturi

Kako bismo mogli razumjeti reprezentacije *heavy metal* supkulture u specifičnim oblicima popkulture kao što su televizija i film, potrebno je uputiti i na pojam reprezentacije. To je pojam koji pokazuje kako kulturni tekstovi, poput medija, književnosti, umjetnosti i popularne kulture, prikazuju i prezentiraju različite društvene skupine i identitete.

Reprezentacija je središnji pojam suvremene filozofije, kulturalne i književne teorije, koji se odnosi na procese stvaranja i prijenosa značenja između sebe i drugoga, jedne i druge kulture ili povijesnog razdoblja. Ti se procesi dodatno raslojavaju prema tipu diskursa (fikcionalno pripovijedanje, povijest, znanost, filozofija itd.) i umjetničkom mediju reprezentacije (književnost, slikarstvo, kiparstvo, film) (Enciklopedija.hr, 2021).

Problem reprezentacije proizlazi iz spoznaje da kulturni tekstovi nisu neutralni ili objektivni odrazi stvarnosti. Umjesto toga, oni su konstruirani kroz specifične perspektive, ideologije i odnose moći. Kao rezultat toga, određene društvene skupine mogu biti previše zastupljene, krivo predstavljene ili potpuno isključene, što dovodi do pogrešnih tumačenja, stereotipa i marginalizacije. Zastupljenost je važna jer utječe na to kako pojedinci doživljavaju sebe i druge, oblikuje društvene stavove i utječe na dinamiku moći. Kada se određene skupine dosljedno prikazuju na ograničene, pristrane ili stereotipne načine, to može ovjekovječiti nejednakosti i ojačati postojeće društvene hijerarhije. Nedostatak raznolikog i autentičnog predstavljanja može ojačati stereotipe, ojačati diskriminatorne stavove i ograničiti mogućnosti za jednako sudjelovanje i priznanje.

Kulturni teoretičar koji se najviše bavio ovim problemom je Stuart Hall. Bio je istaknuti kulturni teoretičar i sociolog koji je dao značajan doprinos polju kulturalnih studija, uključujući njegov utjecajan rad o reprezentaciji u kulturi. Hallov rad bio je usmjeren na razumijevanje načina na koji se značenje konstruira i prenosi kroz kulturne tekstove i prakse. Tvrdio je da reprezentacija nije jednostavan odraz stvarnosti, već proces koji uključuje proizvodnju i kruženje značenja. Prema Hallu, reprezentacija uključuje dva ključna procesa: kodiranje i dekodiranje (Hall, 1973: 3). Kodiranje se odnosi na proizvodnju kulturnih tekstova, kao što su mediji, slike i jezik, kroz specifične kodove, konvencije i diskurse. Ovi su kodovi oblikovani društvenim, kulturnim i povijesnim kontekstima u kojima su proizvedeni. Dekodiranje se, s druge strane, odnosi na to kako publika tumači i daje značenje kulturnim tekstovima. Hall je tvrdio da je dekodiranje aktivan proces pod utjecajem društvenog, kulturnog i ideološkog položaja pojedinca. Publika u proces dekodiranja unosi vlastita iskustva, znanja i uvjerenja, što može dovesti do različitih tumačenja i značenja. Hall je također naglasio ulogu moći u reprezentacijama. Tvrdio je da reprezentacija nije neutralna, već je duboko ukorijenjena u odnose moći i društvene hijerarhije. Naglasio je kako dominantne skupine, poput onih s političkom, ekonomskom i kulturnom moći, često imaju sposobnost oblikovati i kontrolirati reprezentacije, dok marginalizirane skupine mogu biti isključene ili pogrešno predstavljene. Nadalje, Hall je uveo koncept „preferiranih“, „dogovorenih“ i „oporbenih“ čitanja kako bi objasnio različite načine na koje publika dekodira i tumači kulturne tekstove (Hall, 1973: 9). Preferirana čitanja u skladu su s dominantnom ideologijom i namjeravanim značenjem teksta, dogovorena čitanja uključuju djelomično prihvaćanje dominantne ideologije uz uključivanje alternativnih tumačenja, a oporbena čitanja izazivaju i odupiru se dominantnoj ideologiji nudeći alternativna tumačenja (Hall, 1973: 18).

Hallov rad na reprezentacijama u kulturi imao je dubok utjecaj na kulturne studije, studije medija i kritičku teoriju. Sve u svemu, doprinosi Stuartu Hallu proučavanju reprezentacije u kulturi pružili su vrijedne uvide u to kako se značenje konstruira, cirkulira i osporava unutar područja kulturne proizvodnje i potrošnje. Njegov rad i dalje je utjecajan kada govorimo o razumijevanju složenog odnosa između kulture, moći i identiteta.



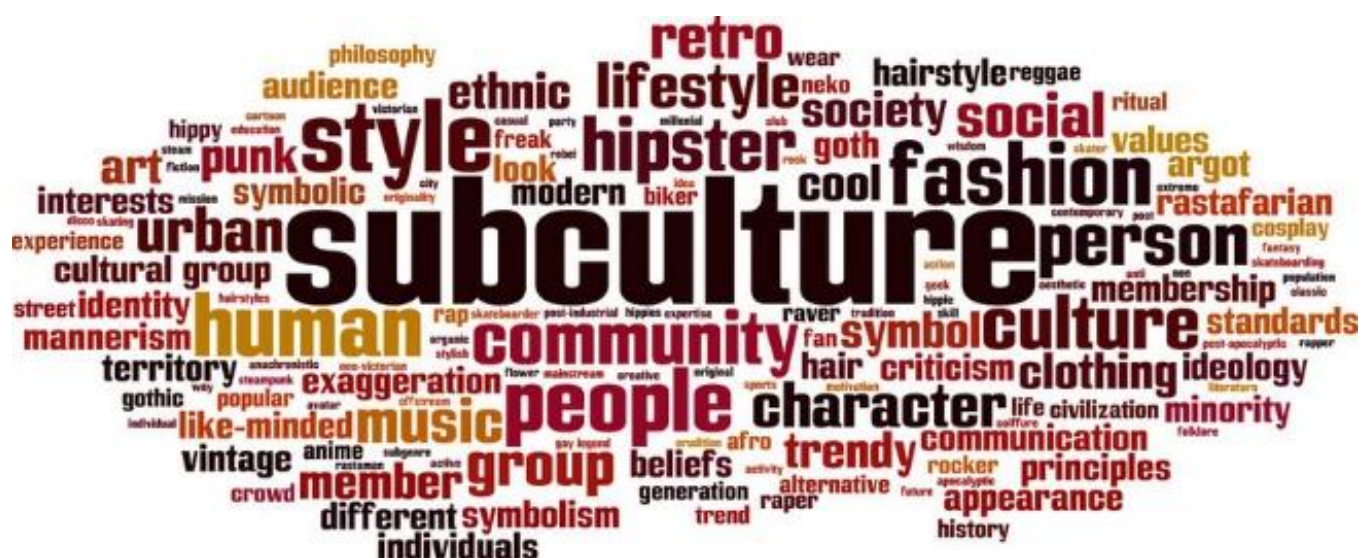
## 2.5. Supkultura

Prema definiciji s mrežne stranice *Hrvatske enciklopedije*: „Supkultura je bilo koje odstupanje adolescentskih i drugih aktera od normi i vrijednosti uže i šire roditeljske kulture; često je vezana uz koncept društvene klase kao socijalizacijskoga svijeta. Iako postoje različite interpretacije pojma supkulture, mnogi ju autori, premda raznovrsnih paradigmatičkih polazišta, određuju kao kolektivni odgovor mladih iz nižih društvenih slojeva na probleme socijalne strukture i mobilnosti. Supkulture su kulturne skupine unutar šire kulture koje dijele posebne karakteristike, vrijednosti, uvjerenja i prakse koje ih razlikuju od dominantne kulture. Identitet u supkulturama često se gradi kroz zajedničke vrijednosti, vjerovanja i prakse, kao i kroz rituale, modu, glazbu i druge kulturne izričaje. Grupe vršnjaka i društvene mreže također su važni u formiranju supkulturnih identiteta, budući da pojedinci često traže prihvaćanje i potvrdu od drugih koji dijele njihovu supkulturnu pripadnost. Osim toga, jezik, sleng i drugi kulturni simboli često se koriste u supkulturnim kontekstima za označavanje pripadnosti i identiteta, kao i za isključivanje drugih koji nisu pripadnici te supkulture. Općenito, konstrukcija identiteta u supkulturama složen je proces na koji utječu različiti društveni, kulturni i individualni čimbenici“ (Encikopedija.hr, 2021).

U svojoj knjizi o supkulturama, Hebdige (1979: 5) navodi kako su tijekom povijesti većinu istraživanja i interesa prema supkulturama temeljenim na glazbi provodili sociolozi. Supkulturni identitet prvenstveno se prikazuje kao fiksni kolektivni identitet koji je oblikovan društvenim silama i neodvojiv je od društvenog konteksta i društvenog svijeta. U tom smislu, društvo koristi glazbu kao jedan od brojnih utjecaja u formiranju supkulturnog identiteta. Iako supkulturni članovi i dalje mogu birati glazbu koja definira njihove supkulturne granice, još uvijek ih samo postojanje supkulture čini odvojenima od društva. Pojam „supkultura“ prošao je različite evolucije od svog nastanka u prvoj polovici dvadesetog stoljeća na Sveučilištu u Chicagu. Ove rane teorije čikaške škole, koje se u današnje vrijeme smatraju zastarjelima, konceptualizirale su skupine mladih koji dijele slične stilove koji se uobičajeno povezuju s bandama i društvenim devijantnostima. Ovo je istraživanje dalo okvir za teorije Centra za suvremene kulturne studije iz Birminghama (CCCS) i antologiju *Otpor kroz rituale* (1976.), koja je tumačila mlade poslijeratne britanske radničke kulture kao simbol otpora dominantnoj hegemoniji društva. Teorije CCCS-a prve su ispitale ulogu supkulturne publike u pripisivanju značenja popularnoj glazbi, stilu i popularnoj kulturi. Prva CCCS studija supkultura koja uključuje etnografske elemente i dalje je najutjecajnija: Dick

Hebdigeova *Supkultura: Značenje stila* (1979.), koja prati razvoj britanske *punk rock* supkulture i predstavlja ju kao studiju slučaja „spektakularnih supkultura“, koji stilskom inovacijom označavaju svoju različitost i otpor društvu (Hebdige, 1979: 99).

Hebdigeov rad legitimizirao je akademsko proučavanje supkultura temeljenih na glazbi i dotaknuo se onoga što je postalo glavna tema u supkulturnim studijama: formiranje grupnog identiteta kroz razlike, te važnost i stvaranje supkulturnog stila metodom „uradi sam“, prisvajanje *mainstream* stilova za služenje subverzivnim svrhama te putanja supkultura koje neizbježno postaju uključene u *mainstream*. Kritika i analiza supkulture sastavni je dio suvremenih supkulturnih istraživanja.



Slika br. 3 „Pojmovi vezani uz supkulturu“  
Izvor: <https://stock.adobe.com/hr/search/?k=subculture>

### 3. HEAVY METAL

#### 3.1. Pojam *heavy metal*

Pojam *heavy metal*, često zvan i samo metal, označava glazbeni podžanr *rock'n'rolla*. *Heavy metal* glazba glazbeni je žanr koji se pojavio kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih godina, karakteriziran agresivnim zvukom, distorziranim gitarama, snažnim vokalima i energičnim izvedbama. Poznat je po svojim glasnim, intenzivnim i često mračnim ili buntovničkim temama. U tekstovima pjesama *heavy metal* pokriva širok raspon tema. Mnoge pjesme istražuju teme moći, slobode i pobune, često izražavajući frustraciju društvenim normama ili političkim pitanjima. Neki *heavy metal* bendovi bave se mračnijim temama, uključujući teme smrti, rata, mitologije i okultnog. Međutim, nemaju sve *heavy metal* pjesme mračne ili agresivne teme; neki se fokusiraju na osobnu introspekciju ili pripovijedanje. *Heavy metal* je imao značajan utjecaj na popularnu kulturu, utječući na modu, vizualnu umjetnost, pa čak i na druge glazbene žanrove. Ima predanu i strastvenu bazu obožavatelja, s fanovima koji se često poistovjećuju s buntovnim i energičnim duhom žanra. *Heavy metal* koncerti i festivali poznati su po svojoj visokoj energiji i entuzijastičnom sudjelovanju publike. Sve u svemu, *heavy metal* glazba raznolik je i dinamičan žanr koji privlači obožavatelje koji traže intenzivnu, moćnu glazbu sa širokim rasponom lirskih tema.

U svome radu pod nazivom „Nenormalnost ili o potrazi za identitetnim osnovama *heavy metala*“, autori Jakić i Beroš naglašavaju:

„Osnovni problem s kojim se suočavamo pri proučavanju *heavy metala* je prilično jednostavan – naime, iako se čini kako svi imamo neku ideju, odnosno neki uvid u to što je to *heavy metal*, vrlo teško ga možemo definirati. Jer uistinu – „što je to (što se nalazi ispred mene)“? Je li riječ samo o vrsti glazbe, određenom glazbenom žanru koji se razvio iz *rock'n'rolla* s polovice dvadesetoga stoljeća ili je već odavno riječ o nečemu više? Je li pak riječ o društvenom pokretu nastalom vezanom uz glazbu te bismo li mogli reći da postoji i određeni pogled na svijet koji je s njim povezan, svojevrsna „filozofija *heavy metala*“ (Jakić i Beroš, 2021: 74)?

Zapravo se radi o pojmu koji je ishodišna točka za ulazak u njegove brojne podžanrove. Neki su žanrovi definirani karakterističnim zvukom, poput *power metala*, kojem je jedini cilj zvučati moćno, neki se definiraju prema korištenim instrumentima, poput *folk metala*, gdje harmonike i

violine prate standardne gitare, basove i bubnjeve, a razlika između *black metala* i simfonijskog *black metala* je da *black metal* nema klavijature i/ili operne vokale. Unutarnje podjele po podžanrovima popularna su tema rasprave unutar supkulture, dok su neupućenoj široj publici te podjele gotovo potpuno nevidljive. Radi se zapravo o specifičnim kategorizacijama, ali svima im je zajednički osnovni pristup glazbi.

Povijesni kontekst vremena nastanka *heavy metala* vrlo je važan za razumijevanje jer daje uvid u duh vremena u kojem je ta mračna supkultura nastala. Hipi pokret i seksualna revolucija dosegli su svoj kraj. Rat u Vijetnamu još uvijek je trajao, Richard Nixon postao je predsjednik Sjedinjenih Američkih Država, demokratskim putem američka šira javnost odbacila je vrijednosti i promjene koje je nudio hipi pokret. Hladni rat još uvijek je bio u punom jeku, Martin Luther King, najpoznatiji borac za prava Afroamerikanaca, ubijen je u Memphisu. Robert Francis Kennedy ubijen je za vrijeme predizborne kampanje. Simboli nade za bolje sutra nisu doživjeli tu sutrašnjicu.

„Obično se tvrdi da su ‘ružičaste’ hipijevske šezdesete godine 20. stoljeća završile krvoprolićem na koncertu Rolling Stonesa u prosincu 1969. u Altamontu. No, to je možda bila samo zanimljiva završna točka na priču koja je naknadno dodana, budući da se kontrakulturni duh koji se širio svijetom dolazeći iz Amerike mijenjao već godinama. Sve manje mladih je išlo u San Francisco s cvijećem u kosi, a sve je više bježalo preko granice u Kanadu i Meksiko da bi izbjeglo sudjelovanje u ratu na drugome kraju svijeta“ (Jakić i Beroš, 2021: 76).

Kako su se mijenjala vremena, tako se mijenjala društvena svijest te se također mijenjala i glazba koja je odražavala duh vremena u kojem je nastala. Glazba je bila medij kojim se prenosila poruka, ali i mehanizam kojim se masa poticala na djelovanje. Bila je u službi glazbenika koji su se na taj način izražavali, ističući kroz glazbu svoje stavove, mišljenja i raspoloženja. Kako obilježja hipi svijeta više nije bilo, tako je i *rock* glazba promijenila raspoloženje u mračnije tekstove i drugačiji zvuk.

„Ne treba smetnuti s uma ni da je ovo razdoblje u kojem su predvodnici prošle generacije glazbenika ostavili svoje živote na ‘oltaru *rocka*’ – Janis Joplin i Jimi Hendrix su preminuli 1970., dok je Jim Morrison preminuo 1971. Također, i razlaz najvećega onodobnog *rock*-benda na svijetu, Beatlesa, sigurno je utjecao na duh glazbe koja će uslijediti“ (Jakić i Beroš, 2021:76).

Kao glazbeni žanr, metal se pojavljuje krajem 60-ih i početkom 70-ih godina prošlog stoljeća. Nema konsenzusa gdje je i kada točno nastao metal. Prvom pjesmom toga žanra često se uzima *Helter Skelter* legendarnog benda The Beatles, iz 1968. godine, a prvim cjelovitim metal albumom *Black Sabbath* benda Black Sabbath koji je izdan 1970. godine. *Helter Skelter* bio je eksperiment benda s distorzijom, relativno novom pojavom u to vrijeme. Pjesma je nažalost postala inspiracija vođi kulta i ubojici Charlesu Mansonu, odgovornim za smrt sedmero ljudi, uključujući i poznatu glumicu Sharon Tate. Dok je *Helter Skelter* doista imao tragičnu priču, album *Black Sabbath* imao je simbolično nesretan početak. Naime, izašao je na petak 13., točnije, 13. veljače 1970. godine. Čini se kako je u najranijim počecima sudbina žanra bila određena kontroverzom i tamom.

Ubrzo nakon što su na globalnoj političkoj sceni John F. Kennedy, Robert F. Kennedy i Martin Luther King podlegli mećima atentatora, začetnici *rock and rolla* počeli su upadati u naivne ekscese. Bio je to kraj 60-ih i svega što su one predstavljale. Kako su nenasilna djeca cvijeća ustupala pred militantnim pokretom Crne pantere, krvoprolićem u kampusu sveučilišta Kent State te sve nasilnijim uličnim prosvjedima frustriranih studenata u Parizu, Berlinu i Italiji, postalo je jasno da je starim nadama došao kraj i da je nastupilo vrijeme za novi pragmatizam (Christie, 2008: 8).

Prema Gallu (2011:144), *heavy metal* je proizvod mutacije i agresivnog odsječka *blues-rocka* i psihodelije na isteku šezdesetih, no izvorna načela – moćni rifovi i bluzerska konstrukcija skladbe – odavno su prepustila mjesto raznorodnim, fuzijskim oblicima.

U kasnim 1960-im i ranim 1970-im godinama britanski poslijeratni gospodarski procvat počeo se približavati kraju. Ovo razdoblje gospodarskog pada nastavilo se u ranim 1980-ima, obilježeno porastom nezaposlenosti, inflacije i radničkih štrajkova. Tijekom tog vremena, mogućnosti za mlade iz radničke klase bile su ograničene, posebno u industrijskom gradu kao što je Birmingham.

*A lot of people in Birmingham never even made it to retirement. They just dropped dead on the floor*<sup>1</sup> (Osbourne, 2009: 27).

---

<sup>1</sup> Prijevod: Mnogi ljudi u Birminghamu nikada nisu ni stigli do mirovine. Samo su pali mrtvi na pod.

Ovim citatom Ozzy Osbourne možda i ponajbolje prikazuje sumornu stvarnost Birminghama krajem šezdesetih godina prošlog stoljeća, a kada se uzme u obzir i povijesni kontekst tog vremena postaje jasno da su se stvorili savršeni uvjeti za stvaranje novog, agresivnijeg zvuka.

Iz Birminghama je došao Black Sabbath, prvi metal bend ikada. *Heavy metal* odražavao je raspoloženje obespravljene mladeži na marginama društva. Poput *punk* scene koja je nastala gotovo paralelno, *heavy metal* izričajem ustajalo se protiv establišmenta, ali odvojeno od *punka*, razvio se u svoj žanr koji prihvaća bijeg od stvarnosti u fantaziju na način na koji *punk* to nije imao namjeru učiniti. Raspoloženje i zvuk metal glazbe duboko su ukorijenjeni u *hard rocku* 1960-ih, crpe inspiraciju iz grupa kao što su Led Zeppelin i Cream (Pearlin, 2014). Tvornički život nije utjecao samo na teme *heavy metal* glazbe nego i na opći ton. Gitarist Black Sabbath, Toni Iommi izgubio je vrhove prstiju u tvorničkoj nesreći te kako bi lakše svirao, morao je olabaviti žice. To je dovelo do tamnijeg, mutnog zvuka.



Slika br. 4: „Black Sabbath“

[Izvor: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/black-sabbath-debut-album-things-we-learned-950937/>]

Metal glazba prošla je kroz mnoge faze u svojoj povijesti i razvili su se mnogi podžanrovi. Deep Purple predstavio je *speed metal* svojim hitom Speed King iz 1969. godine; Iron Maiden je donio mnoge balade i *power metal*, a Judas Priest je donio puno, puno odjeće od kože. *Heavy metal* počeo se širiti globalno, a sa zapadne obale Amerike, posebno Los Angelesa i San Francisca, dobili smo prve primjerke *hair metala*, žanra definiranog glazbenom jednostavnošću i zanosnošću (Pearlin 2014.). Možda najveća grupa koja je nastala na području SAD-a 1980-ih bila je Metallica. Iako je svaki član imao ogromnu, razbarušenu kosu koja prevladava u *hair/glam metalu*, Metallica je *thrash metal* grupa koja utjelovljuje suprotnost *hair metalu*. Metallica je dovela *heavy metal* na čelo popularne kulture, proizvevši tri albuma koji su zauzeli broj jedan na glazbenim ljestvicama u više od 30 godina karijere.

Nakon što je metal postao mainstream 1980-ih godina, žanr je počeo gubiti svoju oštrinu. *Glam* grupe prihvatile su metal slike za pop zvukove. U 90-ima, iako su *thrash metal* grupe kao što su Metallica i Pantera postigle glavni uspjeh, nisu mogle zasjeniti grupe poput Nirvane, koje su imale novopopularni *grunge* zvuk. Tijekom 90-ih i 2000-ih, *rap* i *hip-hop* preuzeli su buntovnički stav metala, što je dovelo do uvođenja hibridnog *nu metal* žanra. Novinar za Observer, Bryan Reesman, tvrdi: „Posljednjih godina, međutim, unatoč mnogim novijim izvođačima na vrhu ljestvica, svjetla reflektora su se smanjila“ (Reesman, 2015).

*Heavy metal* glazba bavi se različitim temama, od seksa i alkohola do smrti i samoubojstva. Deena Weinstein sugerira da se metal glazba može slobodno kategorizirati u dvije teme: dionizijsku temu, koja slavi uživanje u životu kao i „seks, drogu i *rock'n'roll*“, i kaotičnu temu, koja uključuje mnogo mračnije teme, kao što su pakao, kaos, nepravda i smrt (Weinstein, 2009). Obje su teme izvor kontroverzi.

*Heavy metal* tekstovi bili su često predmetom kritika. Tijekom 1980-ih, Parents Music Resource Center podnio je peticiju Kongresu SAD-a da regulira tekstove u ovom žanru. To je rezultiralo naljepnicom „Parental Advisory“ koja se vidi na većini današnje glazbe. Tvrdili su da se *heavy metal* glazba fokusira na nasilje, zlouporabu supstanci, perverziju i sotonizam (Christe, 2008: 315). Godine 1985. grupa Judas Priest tužena je zbog optužbi da su subliminalne poruke u njihovoj glazbi dovele do samoubojstava dvojice mladića. Još jedan slučaj bio je usredotočen na pjesmu Ozzyja Osbournea, „Suicide Solution“. Svi ti događaji utjecali su na popularnost metal glazbe.

Danas je metal glazba globalna, a najpopularnija je u Sjevernoj Americi i Sjevernoj Europi. Popularnost nastavlja rasti među Afroamerikancima i Latinoamerikancima, osobito s uspjehom umjetnika kao što je Tosin Abasi i njegova grupa Animals as Leaders. Obožavatelji *heavy metala* imaju nekoliko različitih imena (*mosher*, *heavy*, *thrasher*), ali *headbanger* i *metalhead* su uobičajeni izrazi koji se odnose na pripadnike ove supkulture. Deena Weinstein piše da metal glazba formira „isključenu zajednicu mladih“ koja je „osobita i marginalizirana u odnosu na *mainstream* društvo“. Snažna muška zajednica oslanja se na kodeks autentičnosti poput *punk scene* za određivanje članstva (Weinstein 2000). Autentičnost i moda dva su obilježja metal supkulture. Stil je labavo formaliziran jer se razlikuje kod svakog podžanra, ali definirajuća obilježja su kožne jakne, traperice, majice kratkih rukava, modifikacije tijela kao što su piercinzi ili tetovaže i metalna spojnica te duga kosa.

Metal supkultura ponekad se pojavljuje u *mainstream* kulturi. Metallica je postigla slavu zahvaljujući velikom uspjehu svog Black Albuma 1991. godine, a grupe kao što su Killswitch Engage, Slipknot i Megadeth postigle su noviju slavu zahvaljujući uključivanju u hit videoigru Guitar Hero. Metal glazbu možete pronaći posvuda, od grupe Mastodon iz Atlante do njemačke *metalcore* grupe Rammstein. Ono što slijedi je kratak uzorak metal glazbe i kulture koji pruža uvid u razumijevanje pojma *metalhead*.

*Heavy metal* predmet je moralne panike usredotočene na ideju da *heavy metal* glazba na neki način povećava šanse za samoubojstvo, posebno kod mladih odraslih osoba. Uočenu vezu između *heavy metala* i samoubojstva neki koriste kako bi objasnili porast stopa samoubojstava u posljednjim desetljećima. O ovoj temi postoji puno literature, ali u empirijskoj analizi tvrdi se da ne postoji uzročna veza između slušanja *heavy metal* glazbe i navedenih problema. Obožavatelji *heavy metala* imaju iznadprosječnu stopu zlouporabe droga i alkohola, delikvencije, nesmotrenosti i nižeg socioekonomskog statusa (Scheel i Westfield, 1999: 259).

Mnogi mladi koji se osjećaju potlačeno ili izopćeno od svojih vršnjaka mogli bi se okrenuti metalu zbog mračnih i turobnih tema koje privlače razočaranu mladež (Haenfler, 2013: 77). Obožavatelji metala često se ponose stanjem izolacije i otuđenosti. Oni odbacuju ciljeve i vrijednosti koje predstavlja društvo (Arnett, 2018: 10).

Osim *glam metala*, metal scenom dominira hipermaskulinizam. Te teme uključuju seksualnu moć, dominaciju nad ženama i rizično ponašanje (Krenske i McKay, 2000: 287).





Slika br. 5: „Manowar – primjer hipemaskulinizma“

[Izvor: <https://tyrannyoftradition.com/2014/06/13/manowar-the-undisputed-kings-of-comedy/>]

### 3.2. Obilježja pripadnika *heavy metal* supkulture

Pripadnici *heavy metal* supkulture, kolokvijalno zvanu metalci, uglavnom se mogu jednostavno prepoznati zbog tipičnoga načina odijevanja i ponašanja koje im diktira njihova odabrana supkultura. Postoje razna vanjska i unutarnja obilježja koja karakteriziraju pripadnike ove supkulture.

Povezanost duge kose s metalcima ukorijenjena je u povijesti i kulturi *heavy metal* glazbe. Iako nemaju svi metalci dugu kosu, ona je postala prepoznatljiv stereotip i simbol supkulture. Postoji nekoliko razloga zašto je duga kosa prevladavala među pripadnicima *heavy metal* supkulture. Utjecaj *rock 'n' rolla* i njegove vizualne estetike na *heavy metal* ne može se podcijeniti. U 1960-ima i 1970-ima bendovi poput Led Zeppelina, Black Sabbath i Deep Purplea, koji su postavili glazbene temelje za *heavy metal*, također su imali dugu kosu. Metalci su prihvatili ovu estetiku i nastavili tradiciju. Također se radi o vanjskom simbolu nekonformizma te se *heavy metal* uvijek

povezivao s pobunom i nesukladnošću. Duga kosa postala je simbol protivljenja društvenim normama. Metalci često koriste svoj izgled kako bi izrazili svoje odbacivanje *mainstream* očekivanja. Duga kosa se smatra oblikom osobnog izražavanja i slobode. Metalci cijene slobodu da puštaju dugu kosu jer je to način da se istaknu i budu vjerni svojoj individualnosti, a često idoliziraju i poistovjećuju se s kulturnim glazbenicima koji imaju dugu kosu. Glazbenici poput Ozzyja Osbournea, Roba Halforda i Jamesa Hetfielda cijenjeni su u metal zajednici, a njihova duga kosa postala je sinonim za njihov imidž. Neki metalci pak vjeruju da udaranje glavom i pomicanje duge kose u skladu s glazbom poboljšava cjelokupno iskustvo i energiju žanra. Vizualni element duge kose u pokretu pridonosi intenzivnoj i dinamičnoj atmosferi metal koncerata. Važno je napomenuti da nemaju svi metalci dugu kosu, a supkultura je raznolika s pojedincima koji mogu imati različite frizure i izgled. Duga kosa kod muške populacije još prije nastanka metala smatrana je devijantnom zato što je duga kosa društveno kodirana kao isključivo ženska karakteristika. Duga kosa se stoga povezivala sa zloupotrebom opijata, alkohola, neradom i prljavošću. *Heavy metal* je tome još dodao bavljenje crnom magijom i sotonizmom. Simbolizira pobunu i slobodu; metalci, kao i pripadnici drugih nekonformističkih supkultura, cijene osobnu slobodu i autentičnost, a duga raspuštena kosa simbolizira upravo to.

Jedan od navedenih signala jesu logotipi bendova. Svaki metalac u ormaru ima barem jednu majicu ili drugi odjevni predmet s logotipom najdražeg benda. Metal je gotovo audiovizualni žanr zato što je vizualni identitet, kako benda tako i publike, gotovo jedno važan kao i glazba koja se svira te stoga svaki bend ima vlastiti logotip koji se obvezno mora nalaziti na njihovim majicama ili drugim predmetima.

Iako svaki bend ima jedinstveni logo, oni slijede određeni obrazac. Dominantne boje su crna i crvena (Weinstein, 2000: 27).

Ruksaci, torbe ili prsluci nerijetko imaju po sebi bedževe s omotima albuma ili logotipima bendova, još jedan od načina raspoznavanja među *heavy metal* supkulturom. Najčešća alternativa bedževima su prišivci i nerijetko će metalci prekriti cijelu jaknu, prsluk ili torbu logotipima bendova koje vole.

Idući vizualni signal jest tzv. *šutka*, oblik agresivnog, hipermuževnog plesa koji prati metal svirke. To je aktivnost koja se događa uglavnom ispred same pozornice u nekoliko prvih redova na koncertu. Sastoji se od nekontroliranog i kaotičnog guranja posjetitelja koncerta, ali bez namjere

da se nanese tjelesne ozljede drugim sudionicima. To može biti i potencijalno opasna aktivnost ako netko padne i ostali sudionici ga jednostavno pregaze. Postoji i ekstremna verzija ovog rituala koja se zove „zid smrti“, gdje se publika razdvoji na dva suprotna kraja sa što većim razmakom između jednog i drugog kraja te se sa što većim zaletom zabijaju jedni u druge. Ova aktivnost je vrlo opasna i rijetka te je sudjelovanje u njoj vrlo rizično. Zato mnogi organizatori preventivno zabranjuju ovu aktivnost jer ozljede su nerijetka pojava, a nažalost zabilježeni su i smrtni slučajevi.

Đavolji rogovi također su simbol koji je često viđen, znak je koji se pokazuje prstima i jedan je od najprepoznatljivijih simbola *heavy metala*. Riječ je o ispruženoj ruci s podignutim kažiprstom i malim prstom, a ostali prsti stisnuti su u šaku. Nije poznato tko ga je prvi upotrijebio niti kada, ali općenito se smatra kako ga je popularizirao Ronnie James Dio kada je postao pjevač Black Sabbath 1979. godine. Tvrdio je da ga je njegova baka koristila za zaštitu od uroka, u Italiji poznato kao *malocchio*. Dio je počeo koristiti znak ubrzo nakon što se pridružio metal bendu Black Sabbath 1979. Prethodni pjevač benda, Ozzy Osbourne, bio je prilično poznat po korištenju znaka „mira“ na koncertima, podižući kažiprst i srednji prst u obliku slova V. Dio je, u pokušaju da se poveže s obožavateljima, htio na sličan način stvoriti svoju prepoznatljivu gestu rukom. Međutim, ne želeći kopirati Osbournea, odlučio je koristiti znak koji je uvijek pravila njegova baka. Rogovi su postali učestali prizor na metal koncertima vrlo brzo nakon prve turneje Black Sabbath s Diom. Gesta je ubrzo postala sveprisutna i znak je raspoznavanja među pripadnicima *heavy metal* supkulture. Na pitanje je li on bio taj koji je uveo gestu ruke u metal supkulturu, Dio je u intervjuu iz 2001. rekao:

„Čisto sumnjam da bih ja bio prvi koji je to napravio. To je kao da kažem da sam izumio kotač, siguran sam da je to netko učinio u nekom drugom trenutku. Mislim da biste morali reći da sam ga ja učinio modernim. Koristio sam ga često i posvuda i postao je moj zaštitni znak sve dok ga nije odlučila koristiti i publika Britney Spears. Tako da je time nekako izgubio smisao. Ali bilo je... Bio sam u Sabbathu u to vrijeme. Bio je to simbol za koji sam mislio da odražava ono što bi taj bend trebao biti. Nije đavolji znak kao da smo ovdje s đavlom. To je talijanska stvar koju sam dobio od svoje bake i zove se „malocchio“. To je za obranu od urokljivog oka ili za odbijanje urokljivog oka, ovisno o tome na koji način to radite. To je samo simbol, ali je imao magične čari i osjećao sam da dobro funkcionira sa Sabbathom. Tako sam postao vrlo zapažen po tome, a onda su svi ostali to počeli prihvaćati i nestalo je. Ali nikad ne bih rekao da si pripisujem zasluge što

sam prvi to učinio. Kažem jer sam to radio toliko da je to postalo nekakav simbol *rock and rolla*“ (Trapp, 2021).



Slika br. 6: „Dio i znak rogova“

[Izvor: <https://bljesak.info/kultura/glazba/podario-je-rock-glazbi-znak-rogova-pjevao-u-rainbowu-i-black-sabbathu/387984>]

Ovaj citat opisuje nastanak te geste i upućuje na još jedan prevalentni aspekt metal supkulture, a to je elitizam. *Heavy metal* se radije drži margine društva kao alternativni glazbeni i umjetnički stil i ne želi biti dio *mainstream* kulture. Čak i unutar same supkulture postoje podjele na „pravi“ metal i pozere. „Pravim“ metalom smatra se onaj metal koji je napisan kao stvarni i beskompromisni izričaj autora, bez uzimanja u obzir što bi bilo komercijalno i što bi se moglo puštati na radiju. Za izvođače koji prvenstveno razmišljaju o komercijalizaciji i kako zagrabit što veći dio slušateljstva smatra se da su se prodali i time nisu „pravi“ metal. Najpoznatiji primjer ovog fenomena je bend Metallica koji je i dandanas sinonim za ovaj žanr. Ponekad se koristi nostalgично u kontekstu starih bendova čime se odbacuju novi bendovi i pravci, ili radi odbacivanja specifičnih podžanrova i pravaca. Devedesetih godina prošlog stoljeća javlja se spoj *heavy metal* a s *rap* glazbom i nastaje *nu metal*, koji je doveo do novog uzleta popularnosti među mlađom populacijom, ali stariji poklonici ga uglavnom nisu prihvaćali.

### **3.3. Kontroverze vezane uz *heavy metal***

U sljedećem poglavlju, navedeni su neki od najmračnijih i najgorih trenutaka *heavy metal* supkulture. To su događaji koji su podigli najviše medijske prašine i najviše utjecali na percepciju šire javnosti o *heavy metal* glazbi i njezinim pripadnicima. Glavne negativnosti koje se vežu uz *heavy metal* supkulturu jesu sotonizam, samoubojstva te pretjeranost u određenim tekstovima, oblačenju i ponašanju pripadnika supkulture. Kombinacijom navedenih čimbenika stvorile su se skupine ljudi koji su žustri protivnici *heavy metal* glazbe i načina života. Kroz njihovo protivljenje, stvorio se još veći otpor i želja za provokacijom, što je dovelo do navedenih događaja koji su kreirali povijest ove supkulture. Kada obje strane nisu spremne popustiti, stvaraju se neredi te se iskrivljuje slika pripadnika koji se u tom trenutku na određeni način isključivo brane, ali možda ne biraju najbolje načine, stvarajući tako loš dojam i sve manju prihvaćenost u društvu.

#### **3.3.1. PMRC**

Još od samih svojih početaka, *heavy metal* bio je podvrgnut kritikama i kontroverzama zbog svoje naklonosti prema mračnim tekstovima i nekonvencijalnom izgledu izvođača i obožavatelja. Osamdesetih godina prošloga stoljeća, *heavy metal* globalno je dostigao je svoj vrhunac popularnosti, što je značilo i najviše moguće pažnje. Stvorila se moralna panika o tome kako mladež sluša sotonističku, perverznu i nasilnu glazbu koja narušava njihov moralni integritet. Predvodnice ove panike bile su Tipper Gore, Susan Baker i još nekolicina supruga američkih senatora, te su formirale konzervativni Parent's Music Resource Centre, odnosno PMRC (Christe, 2008: 132). *Heavy metal* supkultura u svim svojim oblicima smatrana je degutantnom i degeneracijom najgore vrste. Već je 1975. u Južnoj Koreji nekoliko pjesama Black Sabbatha bilo zabranjeno jer su ih vlasti proglasile „subverzivnim i proturatnim“, radio stanicama bilo je zabranjeno puštati tu glazbu, a dugokosi mladići podvrgnuti su obveznim šišanjima koje je provodila policija (Christe, 2008: 133). Takve ekstremne mjere nisu nikada zaživjele u Americi, ali demonizacija je bila u punom zamahu, što možemo jasno vidjeti u izjavi profesora glazbe na Sveučilištu Texas u San Antoniju, Joeu Stussyju, koju je dao pred američkim Senatom:

„Današnja *heavy metal* glazba kategorički se razlikuje od prijašnjih oblika popularne glazbe. Sadrži element mržnje, podlosti duha. Glavne teme su joj ekstremno nasilje, ekstremna pobuna, zlouporaba supstanci, seksualni promiskuitet te perverzija i sotonizam. Ne znam osobno nijedan oblik popularne glazbe prije koji je kao jedan od svojih središnjih elemenata imao element mržnje. Martin Luther je rekao: „Glazba je jedan od najvećih darova koje nam je Bog dao; ono je božansko i stoga je Sotona njegov neprijatelj. Jer uz njegovu pomoć, mnoga se strašna iskušenja svladavaju; vrag ne ostaje gdje je glazba” (Weinstein, 2000: 2).



Slika br. 7: „Naljepnica PMRC-a“  
[Izvor: <https://logos-world.net/parental-advisory-logo/>]

Iako su imali namjeru zabraniti *heavy metal* na sve načine, činjenica da se radi o Sjedinjenim Američkim Državama, gdje je sloboda govora i izražavanja zaštićena prvim amandmanom njihovog ustava, nisu uspjeli u svome naumu, iako su ovo bili tek prvi pokušaji koji su se dogodili prije mračnijih trenutaka ovog žanra. Pirova pobjeda PMCR-a bila je uvođenje crno bijelih naljepnica na omotima albuma s upozorenjem za roditelje, koje su sveprisutne i dandanas.

### 3.3.2. Zapadnomemfiška trojka

Ime Zapadnomemfiška trojka odnosi se na trojicu mladića optuženih za ubojstvo trojice osmogodišnjih dječaka u Memphisu 1993. godine. Ubojstva su prezentirana kao sotonistički ritual,

a mladići Damien Echols, Jesse Misskelly Jr. i Jason Baldwin završavaju na optuženičkoj klupi samo zato što su bili metalci. Echols je osuđen na smrtnu kaznu, a Misskelly i Baldwin na doživotni zatvor. U trenutku uhićenja jedino je Echols imao navršених 18 godina. Ovaj slučaj podigao je veliku medijsku prašinu, djelomično jer je dijelu javnosti opravdao strah od *heavy metala* i opasnosti koju sa sobom donosi, a djelomično jer što je više informacija izlazilo, to je slika postajala mutnija i na početku neupitna krivica mladića izgledala je sve manje vjerojatnom. Krunski svjedok na suđenju bio je Dale W. Griffs, samoprozvani stručnjak za okultno. Tek 2007. godine napravljena je DNK analiza uzoraka s tijela ubijenih dječaka; pronađen je jedino DNK žrtve i još uvijek nepoznat DNK koji ne pripada ni žrtvama niti osuđenim krivcima. Tek 2011. godine zapadnomemfiška trojka puštena je na slobodu, ali pravi krivac ili krivci su i danas na slobodi (Christe, 2008: 323).

U ovom je slučaju vidljiva opasnost koju donosi stereotipizacija i generalizacija pripadnika metal ili bilo koje druge supkulture jer je nevine ljude mogla odvesti u smrt. Zbog predrasuda, lažnih etiketa, zavaravanja, tuđih zlih pobuda i ciljeva te straha od drugačijeg svjedočimo ovakvim strašnim posljedicama i danas kada se dogode ubojstva, premlaćivanja i maltretiranja ljudi samo zato što su drugačiji.

### **3.3.3. Varg Vikernes**

S druge strane, postoje pripadnici *heavy metal* supkulture koji joj svojim ponašanjem narušavaju ugled. Varga Vikernes u svojem je dokumentarnom filmu *Metal: A Headbanger's Journey* Sam Dunn, glazbenik, redatelj i antropolog, opisao kao najopasnijeg metalca ikada. Vikernes je i dandanas ozloglašen zbog svojih zločina i pogleda na svijet. Bio je jedan od najutjecajnijih glazbenika i pionira *black metala*, posebne podvrste najraširenije u Skandinaviji, početkom devedesetih godina prošloga stoljeća. Imao je bend Burzum, koji nikada nije imao koncert uživo, ali je objavio pet studijskih albuma koji su utjecali na daljnji razvoj tog žanra. Svirao je također u bendu Mayhem, koji je ostvario legendarni status, ali ne zbog glazbe nego zbog ubojstva gitarista Euronymusa, pravog imena Oystein Aarseth. Ubio ga je iz još uvijek ne potpuno jasnih razloga. Moguće je da se radilo o dijeljenju novaca koje su zarađivali glazbom, nesuglasticama oko benda ili da je zapravo Euronymus planirao ubiti Varga (Moynihan i Soderlind, 1998: 120). Ono što ovaj

slučaj čini još šokantnijim i bizarnijim nije samo počinjeno ubojstvo, nego i ostali popratni zločini Varga Vikernes. Naime, Vikernes je također okrivljen za spaljivanje četiri crkve u Norveškoj zbog svojih uvjerenja kako se čitava Europa treba vratiti u pogansko predindustrijsko doba (Moynihan i Soderlind, 1998: 88). Godine 1994. osuđen je na 15 godina zatvora koje je odslužio i pušten je na slobodu. Imao je kanal na YouTubeu na kojem je objavljivao svoje pjesme, ali je ugašen 2019. godine kada je YouTube postrožio svoja pravila o diskriminaciji (Childers, 2019).

### **3.4. Predrasude prema pripadnicima *heavy metal* subkulture**

Kao i svaki (novi) glazbeni žanr, *heavy metal* je tijekom godina bio podložan određenim predrasudama i stereotipima. Važno je napomenuti da su ove predrasude generalizacije i da se ne odnose na sve obožavatelje. Ovo su neke od uobičajenih predrasuda povezanih s *heavy metalom*. Osnovna predrasuda je ta da je *heavy metal* sotonistički ili glazbeni žanr koji promovira zlo. *Heavy metal* često se nepravедno povezuje sa sotonizmom, okultizmom i promicanjem zlih ili mračnih ideologija. Ovaj stereotip djelomično je nastao zbog kontroverznih slika i tekstova koje koriste neki bendovi, ali ne odražava uvjerenja cijelog žanra, a bendovi koji koriste takve prikaze uglavnom to rade iz bunta i zbog izazivanja šoka kod šire publike. Nasilje i agresija česte su teme koje se povezuju s *heavy metal* glazbom te se ponekad pogrešno shvaćaju kao promicanje nasilja, agresije, pa čak i kriminalnog ponašanja. Agresivan i energičan zvuk glazbe, uz vizualnu estetiku nekih bendova, doveli su do ovog stereotipa. U stvarnosti, slušanje *heavy metal* glazbe može poslužiti kao olakšanje i pružiti osjećaj osnaženosti svojim slušateljima. Zloupotreba droga i alkohola još je jedna predrasuda povezana s *heavy metalom*. Pretpostavka je da su fanovi i glazbenici skloniji zloupotrebi droga i alkohola. Iako se zloupotreba supstanci može pojaviti na bilo kojoj glazbenoj sceni, nepravедno je generalizirati to na cijelu zajednicu *heavy metalaca*. Pjesme i tekstovi o hedonističkom konzumiranju alkohola česte su u gotovo svim glazbenim žanrovima, a korijene vuku još od Anakreonta. Antisocijalno ponašanje također se često povezuje s ovom supkulturom te su nerijetko označeni kao društveno izolirani ili antisocijalni pojedinci. Ovaj stereotip proizlazi iz percepcije da obožavatelji *heavy metala* možda nisu u skladu s glavnim društvenim normama. Međutim, mnogi obožavatelji metala aktivno su uključeni u svoje zajednice i vode normalne, društvene živote. Ova se predrasuda najčešće javlja u adolescenciji, kada odudaranje od norme može imati veće društvene posljedice nego kasnije u životu. Nedostatak



muzikalnosti jedan je od razloga zašto neki ljudi odbacuju *heavy metal* kao žanr, jer smatraju kako se ne radi o glazbi, nego o glorificiranoj buci. Ova predrasuda zanemaruje tehničku vještinu koja je često potrebna za sviranje *heavy metal* instrumenata te različite podžanrove i stilove unutar žanra. Važno je prepoznati da se te predrasude temelje na zabudama, stereotipima i nepoznavanju žanra. *Heavy metal*, kao i svaki žanr, ima širok raspon obožavatelja i umjetnika koji se razlikuju u svojim uvjerenjima, interesima i podrijetlu.

## 4. PRIMJERI REPREZENTACIJA *HEAVY METAL* SUPKULTURE

Na osnovu prethodno napisanoga, nadalje u radu analizirat će se likovi i glazba *heavy metal* supkulture, koja se nerijetko pojavljuje u svim vidovima popularne kulture. Likovi su često predstavljeni u lošem, tamnom, neprijateljskom svjetlu, kao propalice, divljaci i izopćenici koji nemaju što ponuditi društvu, već ga samo narušavaju.

Glazbene i filmske zvijezde, takozvani *influenceri* i *trendseteri* te razne *celebrity* ličnosti, kao medijski protagonisti (odnosno kao prezentna lica industrije masovnih medija), ponuđeni su uzori s kojima će se mnogi uspoređivati i kojima će težiti postati slični. Oni odražavaju društveno kulturne stvarnosti i promjene, nude modele za imitiranje i oblikuju ideje o tome što znači biti muško i žensko, kako bi idealna žena i muškarac trebali izgledati, ponašati se i govoriti. Na taj način sudjeluju u socijalizaciji i edukaciji koristeći društvene i spolne uzore (Sever Globan i Kralj, 2019: 6).

Iz navedenog citata želi se izvući pouka o važnosti masovnih medija i uloge koju imaju u kreiranju identiteta, stereotipa, predrasuda i, u konačnici, samog ljudskog ponašanja.

### 4.1. Reprzentacije na filmu

#### 4.1.1. Detroit Rock City (1999.)

Film Detroit Rock City izašao je 1999. godine, a radi se o komediji koja prati četiri prijatelja koji više od ičega na svijetu žele otići na koncert njihovog najdražeg benda, KISS. Mladići čak i sviraju u KISS *cover bandu* i osvoje karte za koncert preko radijske nagradne igre. Radnja filma smještena je u 1978. godinu, a junaci filma pokušavaju doći iz Clevelanda u Ohiju u Detroit u Michiganu. Sam naslov filma referenca je na istoimenu pjesmu benda KISS u kojoj progovaraju o odlasku na koncert. Prije sjedanja u auto obavezno je popiti i popušiti nešto, glasno slušati radio te voziti što brže moguće. Pjesma završava sudarom s kamionom i smrću junaka pjesme. Prema riječima pjevača KISS-a, Paula Stanleyja, pjesma je napisana u čast jednog obožavatelja koji je poginuo na putu do njihovog koncerta. Stvarna nesreća uopće se nije dogodila u Detroitu niti njegovoj blizini,

ali zbog njegove povezanosti s *rock and roll* glazbom i automobilizmom jednostavno se bolje uklopio u pjesmu. Sama pjesma bila je veliki odmak od dotadašnjeg KISS-ovog opusa zbog odmaka od pjesama posvećenih zabavi i glazbi, dionizijske teme, kako bi ih Weinstein opisala. Sam film nije ni približno mračne tematike kao i istoimena pjesma. Većina filma posvećena je lovu na ulaznice za koncert, koje junaci filma svako malo dobiju pa izgube. Naravno, jedan od problema im je i kako prijeći put od Clevelanda do Detroita. Lokacije sigurno nisu izabrane nasumično. Prvo, zbog relativne blizine od 200-tinjak kilometara udaljenosti, moguće je da četiri tinejdžera prijeđe taj put samostalno u relativno kratkom vremenu. Nadalje, u Clevelandu se nalazi *Rock and Roll* kuća slavnih, koja je otvorila svoja vrata još 1983. godine. Detroit, s druge strane, također ima glazbenu pozadinu i to ne samo s *rock and rollom*, nego i s gotovo svim popularnim žanrovima glazbe, od *soula*, *jazza*, *gospela*, *techna* do *rapa*. Zaplet filma počinje osvajanjem ulaznica za koncert, koji im roditelji naravno brane. Odnos roditelja prema glazbi vrlo je sličan stvarnim događajima i kontroverzama povezanim s PMRC-om. Glazba, ponašanje i stil oblačenja dovodi se u vezu s divljaštvom, poganošću i čistim zlom.



Slika br. 8 „Scena iz filma Detroit Rock City“

[Izvor: IMDB <https://m.imdb.com/title/tt0165710/mediaviewer/rm883949057/>]

Zanimljivo je kako je sam bend KISS imao problema zbog imena koje se piše kao akronim, što je dovelo do nekoliko teorija o tome kako se radi o skrivenom sotonističkom imenu: Knights in Satan's Service, u prijevodu – Vitezovi u službi Sotone.

Protagonisti filma su četiri mladića, Hawk, Lex, Trip i Jam. Svi su još uvijek maloljetni i u srednjoj školi, oblače se u tamnu odjeću, uglavnom traper, jakne s kamuflažnim uzorkom, crne „starke“, a ako je slučajno košulja u pitanju, onda je karirana. Zajedno dijele strast prema glazbi, pogotovo prema bendu KISS. Osim zajedničke strasti, ujedinjuje ih i zajednička mržnja, mržnja prema disko glazbi i njezinim slušateljima s kojima nekoliko puta dolaze u sukob tijekom filma. Također su vrlo radoznali o svemu što im je zabranjeno, poput alkohola i lakih droga. Hawk je vođa grupe i ostali ga slušaju, on je taj koji smišlja sulude planove, a njegovi ih suputnici spremno prihvaćaju. Lex je drugi član ove družine, njegov najveći doprinos je ukradeni auto njegove majke kojim su krenuli na svoju avanturu u Detroit, a u kojem nauči vrijednu lekciju kako nisu sve djevojke koje vole disko zle. Njihove nade da odu na koncert su raspršene kada Jamova vjerski konzervativna majka pronađe njihove karte i spali ih prije nego što Jama prebace u katolički internat. Jamovi roditelji prikazani su kao tipični mrzitelji *heavy metal* glazbe, strogi, staromodni i jako religiozni. Očita je paralela s roditeljima koji su bili aktivni za vrijeme velike kampanje PMRC-a, koji doduše nije postojao 1978. godine, u kojoj je film vremenski smješten. Ipak, vidljiva je jasna paralela, a predrasude koje su dovele do njegovog nastanka 1983. godine nisu nastale s njim niti su nastale preko noći. Sam bijeg iz kršćanskog internata prikazan je na humorističan način: mladići prerušeni u dostavljače pizze stave halucinogene gljive na pizzu koju dostave svećeniku zaduženom za njihovog zatočenog kolegu. Četiri junaka ovoga filma adolescenti su tipičnog izgleda za mlade rokere i metalce toga doba, duge i poluduge kose noseći uglavnom traper, čime vizualno vrlo jasno i direktno prikazuju pripadnost supkulturi. Izgledom, dobnom skupinom, rasom, spolom i rodom uklapaju se u stereotip pripadnika supkulture, mladi cisrodni heteroseksualni bijelci, čime se demografski uklapaju u očekivane segmente društva. Pozadinska glazba čitavog filma su naravno *rock* i *metal* pjesme, neke u izvedbama originalnih izvođača, poput pjesme *Iron Man* benda Black Sabbath, dok pjesmu *Highway to Hell*, koju originalno izvodi australski sastav AC/DC, ovdje izvodi kontroverzni Marilyn Manson. Naravno, dobar dio glazbene pozadine čine pjesme benda KISS, jer ipak je radnja filma prvenstveno vezana za njih. Humor u filmu uglavnom proizlazi iz nepodopština glavnih likova u njihovoj beskonačno dugoj potrazi za ulaznicama za koncert. Njihova zadnja opcija i ideja je pronaći mlađu djecu od samih sebe i opljačkati ih. U toj situaciji jasno se prikazuje kako će naši junaci, kada iscrpe sve opcije koje su im dostupne, upotrijebiti nasilje kako bi došli do željenog rezultata, što ide ruku pod ruku s nasilnim temama *heavy metal* žanra te prikazima pripadnika te supkulture na filmskom platnu.

#### 4.1.2. Bogovi metala - Hunter (2022)

Ovim filmom selimo u suvremenost, gdje se apsolutno ništa nije promijenilo, a možda je i gore po pitanju reprezentacije metal lika. U filmu se radi o natjecanju za najbolji metal bend, a metalac je predstavljen kao užasno iritantan lik, koji svima oko sebe i samom sebi donosi samo nevolje. Napola izbrijana glava, napola duga kosa, traper i kožna odjeća, nakit, gitara i *skateboard* ono je što opisuje vanjski izgled Huntera, glavnog lika. Hunter nije sretan ni sam sa sobom, ni s bilo kime oko sebe, uvjeren je u ideju da mora pobijediti i da je on jedini na svijetu kome je još stalo do metal glazbe. U filmu se javljaju scene koje su u krajnosti pretjerane i sve je namješteno tako da je glavni lik zao i postoji na ekranu samo kako bi iritirao gledatelje, klasični opis metal lika. Ništa se u tom pogledu pop-kulture nije promijenilo. Metalci su tu da šokiraju i da se masa nad njima zgraža.



Slika br. 9 „Scena iz filma Bogovi metala“

[Izvor: IMDB <https://m.imdb.com/title/tt12141112/mediaviewer/rm496573185/>]

### 4.1.3. Metalci na putovanju (2018.)

*Metalci na putovanju* finski je film o *heavy metal* sastavu koji dobije priliku svirati na metal festivalu u Norveškoj. Radi se o komediji u kojoj protagonisti filma imaju bend već 12 godina i sviraju isključivo u podrumu; vjeruju kako im je uspjeh zacrtan u zvijezdama, ali ipak još uvijek niti jednom nisu svirali pred publikom. Žive u malom ruralnom gradiću Taivalkoski, gdje se većina stanovništva bavi lovom na sobove. Glavni lik i pjevač benda je Turo, izuzetno sramežljiv, plah i društveno nespretan metalac koji je zaljubljen u lokalnu cvjećarku, ali njega i njegove prijatelje njihovo maleno selo tretira kao izopćenike i česta su meta ismijavanja. Jedina svjetla točka im je njihov bend i strast za metal glazbom. Kada razgovaraju o svojim idolima ili ih citiraju, govore to isključivo s najvećim strahopoštovanjem. Njihovo herojsko putovanje kreće kada slučajno susretu organizatora metal festivala u Norveškoj. Veliki proboj koji su cijelo vrijeme očekivali bio je na obzoru, njihova malograđanska sredina promijenila je odnos prema njima, više nisu bili otpadnici društva bez budućnosti, nego mladići s potencijalom za odlazak izvan njihovog gradića i postizanje nekakvog uspjeha koji nema veza s lovom na sobove. Potrebno im je osmisлити unikatni zvuk koji će ih definirati kao bend, a taj zvuk pronalaze u zvuku drobilice za drvo dok drobi usmrćenog soba. Ushićen pronalaskom zvuka koji će ih definirati, basist Pasi prozove ih simfonijskim postapokaliptičnim sobodrobilačkim Kristozlostavljajućim ekstremnim ratnim paganskim bendom.

Turo i njegov bend nisu prikazani kao potpuni divljaci, iako svakako imaju ponešto divljaštva u sebi. Nakaze su i izopćenici kojima se svi rugaju i nemaju ništa što ih veže osim strasti prema glazbi. Sve ih privlače mračne teme i nasilje te želja za brutalnošću. Film *Metalci na putovanju* prikazuje *heavy metal* kulturu na opušten i komičan način, ističući njezinu strastvenu i predanu bazu obožavatelja dok također ismijava neke stereotipe žanra. Film prihvaća i slavi duh *heavy metala*, prikazujući njegovu glazbu, estetike i snažan osjećaj zajedništva koji potiče među svojim sljedbenicima. Film prikazuje energične i intenzivne nastupe fiktivnog benda, prikazujući sirovu snagu i teatralnost *heavy metal* glazbe. Probe benda i nastupi na pozornici prikazani su kao nevjerovatno energični i poletni. Film također prikazuje usko povezanu zajednicu i prijateljstvo unutar supkulture *heavy metala*. Likovi u filmu dijele duboku strast prema glazbi, stvarajući vezu koja nadilazi njihov bend. Film prikazuje posvećenost članova benda glazbi i njihovu težnju za priznanjem u metal zajednici. Vrlo su jasno prikazani i različiti vizualni elementi koji se povezuju

s estetikom *heavy metala*. To uključuje dugu kosu članova benda, kožne jakne ukrašene prišivcima i nitnama, majice benda s tamnim i provokativnim slikama te korištenje logotipa i simbola *heavy metala*. Sve u svemu, Metalci na putovanju prikazuje *heavy metal* supkulturu s ljubavlju i humorom, ističući njezinu glazbu, estetiku i snažne veze iskovane među njenim entuzijastima. Predstavlja *heavy metal* kao izvor strasti, identiteta i jedinstva.



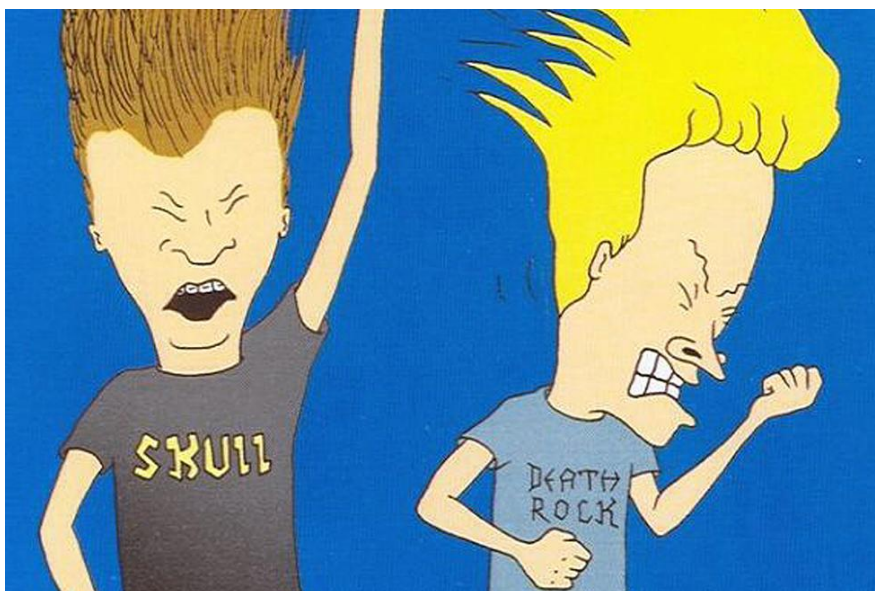
Slika br. 10 „, Scena iz filma Metalci na putovanju“  
[Izvor: IMDB <https://m.imdb.com/title/tt7220754/mediaviewer/rm2634702336/>]

## 4.2. Reprezentacije u TV serijama

### 4.2.1. Beavis and Butt-Head

Beavis i Butt-Head fiktivni su likovi iz istoimene animirane televizijske serije. Serija je počela s prikazivanjem 1993. godine na poznatoj glazbenoj televiziji MTV. Serija prikazuje dva srednjoškolca koji žive u Texasu. Poznati su po svojoj ljubavi prema *heavy metal* glazbi i često ih se viđa u majicama metal bendova, energično mašu glavama kada su sretni i nerijetko raspravljaju

o različitim aspektima žanra. Emisija često prikazuje glazbene spotove, a Beavis i Butt-Head daju duhovite komentare o pjesmama i bendovima, često izražavajući svoje divljenje prema težim i agresivnijim stilovima glazbe. Njihova strast prema metalu glavna je karakteristika njihove osobnosti i tema je koja se ponavlja kroz seriju.



Slika br. 11 „Scena iz animirane serije“

[Izvor: <https://ultimateclassicrock.com/top-beavis-and-butthead-classic-rock-song-commentaries/>]

Prikazani su kao poprilično neugodni, priglupi i nezreli tinejdžeri. Ovo su neke od ključnih osobina i karakteristika Bevisa i Butt-Head. Osobina koja ih možda i najviše definira je njihova priglupost; Beavis i Butt-Head nisu osobito inteligentni i često se muče s osnovnim konceptima i razmišljanjem. Često pogrešno shvaćaju situacije i pokazuju nedostatak zdravog razuma u rješavanju nekog problema ili u interakcijama s drugim ljudima. Također, ovaj dvojac je nevjerojatno nezreo, često se ponašaju djetinjasto i neprikladno. Zabavu nalaze u vulgarnom ili okrutnom humoru, tjelesnim funkcijama ljudskoga tijela i izazivanju nestašluka. Također su izuzetno lijeni, preziru rad ili bilo kakve produktivne aktivnosti i uvijek traže načine kako izbjeći posao ili odgovornost. Najviše više vole sjediti na kauču, gledati TV i sarkastično komentirati glazbene spotove koje gledaju. Nedostatak društvenih vještina čest je izvor njihove patnje i nesreće. Beavis i Butt-Head bore se s društvenim interakcijama i često se nalaze u neugodnim



situacijama. Imaju poteškoća s razumijevanjem društvenih znakova i normi, što dovodi do šaljivih trenutaka koji uglavnom idu na njihovu štetu. Najčešće se radi o interakcijama s nekim oblikom autoriteta, poput profesora u njihovoj srednjoj školi ili odbijanju njihovih ne baš pretjerano romantičnih gesti, koje uglavnom užasavaju njihove vršnjakinje. Njihov izgled i ponašanje odbijaju sve oko njih, prikazani su kao prljavi i prosti te čak i kada šute konstantno proizvode neugodne zvokove stenanja, roktanja, šmrcanja i sl. Opsjednuti su idejom i konceptom slobode, ali u smislu da za njih ne postoje pravila i zakoni kojih se moraju pridržavati. Svaka društveno nametnuta norma njima je lanac koji ih sputava u ispunjenju njihovih želja. Nije važno radi li se o osnovnim higijenskim pravilima, bontonu ili čak zakonima, ako im je naređeno da nešto ne smiju, onda će to odmah poželjeti napraviti. Beavis i Butt-Head imaju sklonost destruktivnom ponašanju, često nenamjerno izazivaju kaos i štetu. Fascinirani su vatrom i skloni su slučajnom izazivanju požara.

Ono što je zanimljivo jest činjenica da u seriji nema niti jedan trenutak u kojem naslovni junaci nauče nešto novo. Niti jedan rasplet nema poučni dio gdje Beavis i Butt-Head shvate kako mogu biti bolji ljudi. Mladići su prepušteni sami sebi, žive zajedno u poluraspadnutoj kući i dane provode pred televizorom gledajući glazbene spotove i akcijske filmove, komentiraju stanje društva iz svog ograničenog svijeta. Njihovi roditelji nikada nisu prikazani, a spominje ih se izuzetno rijetko i to uglavnom u šalama o promiskuitetnosti njihovih majki. Oni zapravo nemaju niti jedan pozitivan uzor u životu i konstruiraju svoje stavove o onome što im je važno isključivo konzumirajući TV sadržaj koji najvjerojatnije nije prilagođen njihovoj dobi. Iako se radi o karikaturama, Beavis i Butt-Head uspješno prikazuju mladiće opsjednute popularnom kulturom koji žive na margini društva zbog svojeg antisocijalnog ponašanja. Beavis i Butt-Head su ikonični likovi poznati po svojim nezrelim i nesavjesnim ludorijama, ljubavi prema *heavy metal* glazbi i jedinstvenoj vrsti humora.

#### **4.2.2. Metalocalypse**

*Metalocalypse* je animirana televizijska serija koja se počela prikazivati 2006. godine na programu *Adult Swim* i namijenjena je prvenstveno odraslim gledateljima. Osnovna premisa su dogodovštine članova fiktivnog *heavy metal* benda Dethklok. Likovi u seriji *Metalocalypse* često utjelovljuju

ekstremne osobnosti i pretjerane osobine, odražavajući pretjeranu prirodu metal žanra. Serija na duhovit način istražuje živote i avanture članova benda, satirizirajući različite aspekte glazbene industrije i *heavy metal* kulture.



Slike br. 12 „Fiktivni bend iz serije – Dethklok“  
[Izvor: IMDB <https://www.imdb.com/title/tt0839188/mediaviewer/rm412061184/>]

Glavni vokal Dethkloka, Nathan Explosion, poznat je po svom dubokom, režećem glasu i imponantnoj fizičkoj veličini. Općenito je ozbiljan i suzdržan, često portretirajući zamišljenu i intenzivnu osobnost. Skwisgaar Skwigelf glavni je gitarist Dethkloka. Prikazan je kao nevjerojatno vješt i egoističan glazbenik, koji često pokazuje egocentričan i arogantan stav. Skwisgaar ima reputaciju promiskuitetne osobe i često se upušta u romantične veze. Toki Wartooth je ritam gitarist Dethkloka. On je prikazan kao naivni i najneviniji član benda. Toki je često dobrodušan, ali je također sklon napadima bijesa i ima mračnu prošlost. William Murderface je basist Dethkloka. Karakterizira ga mizantropija, gorčina i općenito neugodno ponašanje. On često ima komičnu ulogu u seriji, dajući uvredljive i neprikladne komentare. Pickles je bubnjar Dethkloka. Poznat je po svojoj opuštenoj osobnosti i sarkastičnom smislu za humor. Unatoč svom bezbrižnom izgledu, Pickles je vješt glazbenik i često služi kao glas razuma unutar benda. Također, jedan od važnijih likova je Charles Foster Offdensen. Offdensen je menadžer i kompetentni poslovni predstavnik benda. Smiren je, sabran i vrlo učinkovit u upravljanju kaosom koji okružuje bend.

Članovi benda vole se zabavljati uz opscene količine alkohola, čime se stavljaju u neugodne situacije u kojima donose loše odluke, a Offdensenov posao je spriječiti ih da ne naprave prevelike gluposti. U ovoj reprezentaciji zanimljivo je to što se ovdje ne radi samo o ljubiteljima *heavy metal* glazbe, nego o bendu koji stvara tu glazbu, a za razliku od ostalih reprezentacija, ne radi se o pojedincima s margina društva ili bendu koji se pokušava probiti. Bend Dethklok najpopularniji je bend na svijetu s fanatičnom sljedbom obožavatelja. Broj njihovih obožavatelja je u milijardama i spremni su staviti vlastite živote na kocku samo da bi vidjeli koncert Dethkloka uživo, a članovi benda su zato najbogatiji ljudi na svijetu i žive u letećoj tvrđavi u obliku vikinškog ratnog broda. Fantazija koju serija predstavlja je o uspjehu kakav se ne može ni zamisliti te o moći koja dolazi s time. Bendu je dopušteno sve što mogu zamisliti, njihovi koncerti su najpretjeranije manifestacije koje čovjek može zamisliti, ali zato imaju i više poginulih nego neki ratovi. Serija zapravo satirizira metal stereotipe kao hipermuževne i nasilne praznoglavce koji nisu sposobni razumjeti ili pokazati normalne ljudske osjećaje jer su okupirani konstantnom željom za opijanjem i istraživanjem novih oblika brutalnosti, što možemo vidjeti u citatu iz serije: „*Nathan: We are here to make coffee metal. We will make everything metal. Blacker than the blackest black times infinity.*“<sup>2</sup>

#### 4.2.3. Stranger Things - Eddie Munson

Počevši od vanjskog izgleda, Eddie je dugokosi dečko obučen u kožu i traper. Eddie je prikazan kao, na prvi pogled, odbojna osoba koja se ponaša poput vođe kulta te osoba kod koje se dolazi u slučaju potrebe za drogom. U školi je propalica koja već tko zna koji put ponavlja razred te se druži s mlađima od sebe jer je jedini koji od svoje generacije nije uspio. Voli društvene igre i vođa je kluba *Hellfire* u kojem igraju igru *Dungeons & Dragons*. Sam klub ima logo vruga te nepopularan status među ostalim pripadnicima društva, koji smatraju da je to kult koji izvodi ubojstva po gradu te priziva sotonu. Jedna zanimljiva povijesna paralela s metal glazbom i igrom *Dungeons & Dragons* jest to što su je tadašnji dušobrižnici dovodili u vezu sa sotonizmom, iako se radi o tipičnoj aktivnosti *geek* supkulture, čime se Eddie stavlja u sjecište tih dvaju supkultura. Treba napomenuti kako je ta veza jača nego se čini na prvu pomisao jer Ronnie James Dio, jedan

---

<sup>2</sup> „Nathan: Ovdje smo kako bismo i kavu prezentirali kao metal. Sve ćemo napraviti da bude metal. Tamnije od najtamnije crne, puta beskonačno.“, Prijevod F. Š.

od najvećih metal pjevača svih vremena, bio je zagriženi fan upravo igre *Dungeons & Dragons*, a članovi Led Zeppelina pisali su pjesme o svijetu Gospodara prstenova J. R. R. Tolkiena. Eddie je prikazan kao maskota koju zadirkuju pa im se on belji glumeći rogove na glavi. U početku je odbačen od strane većine učenika, pogotovo članova košarkaškog kluba. Prvi je osumnjičen za sva ubojstva u gradu i sve oko njega asocira na loše. Život mu je težak i postaje bjeGUNac zbog lažnih optužbi. Klasična je žrtva neprihvatanja drugoga i drugačijeg u suvremenom društvu.



Slika br. 13 „Eddie Munson“

[Izvor: IMDB <https://www.imdb.com/title/tt4574334/mediaviewer/rm1505757185/>]

Ispostavi se da je Eddie normalna osoba koja je spremna pomoći prijateljima, sa svojim interesima i nadama. Likovi pomalo shvaćaju da on nije nikakvo čudovište, što je vidljivo u idućem citatu:

*„Chrissy Cunningham : You know, you're not what I thought you'd be like.*

*Eddie Munson : Mean and scary?*

*Chrissy Cunningham : Yeah.*“<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> „Chrissy Cunningham : Znaš, nisi onakav kakav sam mislila da ćeš biti.

Eddie Munson : Zao i strašan?

Chrissy Cunningham : Da.“, Prijevod F. Š.

Vidljivo je kako je Eddie svjestan kakvim ga smatraju, što obično dovede do toga da se osoba počne ponašati onako kako društvo od njega i očekuje, iako se tako ne želi ponašati.

Zaključno možemo reći kako je problem u predstavljanju ovakvih likova ponovno generalizacija. Svaki mora izgledati opako, baviti se dilanjem droge, biti izopćen iz društva, biti povezan sa sotonizmom, ubojstvima, mračnim stvarima općenito. Problem kod takvog predstavljanja je taj što će uvijek postojati novi ljudi koji vole metal glazbu i modu, nova djeca kojima se nameću obrasci ponašanja koji ih neće odvesti u dobro. Iako na filmu kraj može biti sretan i osoba može ispasti dobra ili loša, konstantna poveznica između metal glazbe i tamne strane svijeta nije dobra, kao ni bilo koji drugi oblik generalizacije ljudi. Buntovništvo mladih ljudi koji su kreirali ovu vrstu supkulture bilo je nošeno razlozima i raspoloženjima društva toga doba te se nekako ukorijenilo u opis metalaca. Neprihvaćenost, usamljenost, neshvaćenost i bunt opisi su osjećaja metalaca u serijama i filmovima te bi bilo dobro za promjenu uvrstiti ih u prihvaćeno društvo. U današnjem svijetu, svjedoci smo premlaćivanja mladih ljudi samo zato što imaju dugu kosu ili slušaju određenu vrstu glazbe. Luka Ritz i ostali koji su ubijeni, ali im imena nisu odjeknula u medijima, žrtve su neprihvaćanja drugačijeg, a za to možemo kriviti i iskrivljene reprezentacije u popularnoj kulturi. Neka od pitanja koja nasilnici postavljaju žrtvi jesu: „Ideš li u crkvu?“; „Jesi li kršten?“; „Služiš li sotoni?“ i ostala religijska pitanja koja uslijede dok šakama i nogama ozljeđuju žrtvu. Postavlja se pitanje: otkud takva pitanja djeci u glavi? Negdje su se morali susresti s takvim činjenicama i prikazima osoba u takvoj vrsti odjeće. Zbog toga je opasna ovakva vrsta konstantno istog prikazivanja metalaca. U povijesti metal glazbe nailazimo na buntovništvo izazvano šokiranim dušobrižnicima koje se onda nastojalo još više šokirati. Jer što je šokantnije vjernicima od sotone? Zbog toga nastaju pjesme poput one Rolling Stonesa, *Sympathy for the Devil* i slične. Poanta može biti opravdana i ne mora, ali klasičan je to slučaj otpora društvu koje nije bilo spremno za promjene ni tada niti danas. Može se čuti kako su si pripadnici supkulture sami krivi zbog prihvaćanja normi koje supkultura sa sobom nosi, ali kako nasilje prema ikome može biti opravdano? Sama pripadnost supkulturi ljudima donosi određenu vrstu osjećaja pripadnosti i bliskosti s drugim ljudima koji dijele isto mišljenje, slušaju istu glazbu, vole istu odjeću i slično. Također, ne može i ne smije postati pravilo da se pripadnici određene supkulture zatvaraju u svoje krugove i ne druže s ostatkom svijeta. Treba poraditi na prihvaćanju različitosti, što se u zadnje vrijeme čak može i primijetiti u novim TV serijama i filmovima. Primjerice, u filmu Thor: Ragnarok, glavna glazbena tema je pjesma Led Zeppelina *Immigrant Song*, koja u ovom slučaju

predstavlja svemogućeg Thora, koji je pozitivan lik, lik koji spašava. Predstavlja moć i snagu, a ne opasnost i neprijateljstvo, za promjenu.

## 5. REPREZENTACIJA ŽENSKIH METAL LIKOVA U FILMOVIMA I SERIJAMA

Prilikom analiziranja odabranih sadržaja popularne kulture, primijećen je nedostatak ženskih likova povezanih s *heavy metal* supkulturom. Podzastupljenost ženskih likova unutar *heavy metal* supkulture na televiziji i filmu može se pripisati raznim čimbenicima, uključujući stereotipe, povijesne i društvene norme.

Isticanje stereotipnih razlika glavni je način na koji mediji kao prenositelji javnog mnijenja obrađuju seksualnost i rodne uloge, a koje općenito mogu biti stereotipne, neutralne ili kontrastereotipne tradicionalnim rodnim ulogama (Sever Globan i Kralj, 2019: 6).

Supkulturom *heavy metala*, posebno u svojim ranim danima, prvenstveno su dominirali muški glazbenici, fanovi i profesionalci u industriji. To je ovjekovječilo ideju da je *heavy metal* domena muškaraca, stvarajući prepreke ženama da aktivno sudjeluju i budu zastupljene u značajnom broju. *Heavy metal* često se povezuje s hipermaskulinitetom, agresijom i buntovništvom. Ti su stereotipi učvrstili ideju da *heavy metal* nije prostor za žene ili da je prisutnost žena unutar supkulture ograničena na specifične uloge, kao što su obožavateljice ili pozadinski likovi. Takvi ograničavajući stereotipi mogu spriječiti žensku zastupljenost u medijskim prikazima. Manjak glazbenica i istaknutih osoba unutar *heavy metal* industrije rezultirao je nedostatkom vidljivih uzora za ambiciozne žene u supkulturi. Industrija zabave, uključujući televiziju i film, povijesno je posezala za stereotipima pri kreiranju likova marginaliziranih skupina, čime se davao preferencijalni tretman prema muškim narativima. Percipirane sklonosti publike i tržišna razmatranja mogu utjecati na odluke koje donose televizijski i filmski producenti. Ako postoji uvjerenje da se *heavy metal* sadržaj pretežno sviđa muškoj publici, može postojati nevoljkost ulaganju u narative ili likove koje vode žene, održavajući ciklus podzastupljenosti.

Feministička medijska teorija velik problem vidi upravo u održavanju stereotipizacije, trivijalizacije i marginalizacije jednog od spolova, bilo u samom sadržaju, bilo u njegovoj proizvodnji. Stoga se ona zauzima za to da se stereotipizirana muško-ženska paradigma promijeni zbog negativne slike žena koje se nude muškarcima kao idealne, ali i zbog negativne samopercepcije koju one stvaraju kod samih žena (Sever Globan i Kralj, 2019: 7).

Važno je prepoznati da ti čimbenici nisu nepremostivi i da se napreduje prema većoj inkluzivnosti i zastupljenosti. Ulažu se naponi da se izazovu stereotipi, ojačaju glasovi žena unutar *heavy metal* supkulture i daju više mogućnosti da se ženski likovi prikazuju autentično i smisleno na televiziji i filmu. Promicanjem raznolikosti i inkluzivnosti unutar reprezentacija *heavy metala*, industrija može stvoriti točniji i reprezentativniji prikaz supkulture.



## 6. ZAKLJUČAK

Analizirajući reprezentacije *heavy metal* supkulture na filmu i televiziji, dolazimo do zaključka da su prikazi pripadnika ove supkulture u popularnoj kulturi evoluirali tijekom vremena. Ranije su metalci često prikazivani isključivo u negativnom svjetlu, karakterizirani kao buntovnici, devijantni, pa čak i opasni članovi društva. Često su bili povezivani s uporabom droga, promiskuitetom i nasiljem. Na ove negativne prikaze utjecali su i različiti stvarni događaji, prosvjedi, društveni stereotipi i zablude vezane uz *heavy metal* glazbu i njezinu supkulturu. Posljednjih godina došlo je do promjene u načinu na koji su metalci prikazani u medijima. Dok neki negativni stereotipi još uvijek postoje, također postoji i rastuće priznanje raznolikosti i složenosti unutar supkulture metalaca. Televizijske emisije i filmovi sada često prikazuju metalce kao strastvene glazbene entuzijaste sa snažnim osjećajem zajednice i identiteta. Jedan uobičajeni prikaz je onaj „outsajdera“ ili „neprilagođenog“ koji pronalazi utjehu i prihvaćanje unutar metal supkulture. Ovi likovi prikazani su kao ljudi koji imaju duboku povezanost s glazbom i često je koriste kao sredstvo osobnog osnaživanja i samoizražavanja. Prikazani su kao članovi usko povezanih zajednica i pronalaze podršku i razumijevanje među ostalim metalcima. Osim toga, neke TV emisije i filmovi ističu intelektualne i umjetničke aspekte metal kulture. Oni istražuju teme, tekstove i kulturološke utjecaje iza glazbe, naglašavajući njezinu složenost i dubinu. Metalci se ponekad prikazuju kao poznavaoци raznih podžanrova metala, povijesnih utjecaja i društveno-političkih konteksta koji okružuju glazbu. Vrijedno je napomenuti da ovi prikazi još uvijek mogu biti pod utjecajem određenih stereotipa i generalizacija te da možda neće obuhvatiti cijeli raspon iskustava unutar supkulture metalaca. Različite emisije i filmovi mogu predstavljati različite portrete ovisno o njihovim specifičnim narativima i ciljanoj publici. Općenito, prikaz metalaca na televiziji i filmu evoluirao je od negativnih stereotipa do nijansiranih prikaza koji prepoznaju raznolikost i dubinu supkulture. Ovaj pomak odražava rastuće razumijevanje i poštovanje složenosti metal glazbe i s njom povezane zajednice. S druge strane, još uvijek svjedočimo nasilju koje trpe pripadnici *heavy metal* supkulture te se još uvijek može zaključiti da predrasude koje se stvore desetljećima ranije i dalje ostaju prisutne u društvu. Stoga se može zaključiti kako popularna kultura ima veliki utjecaj na razmišljanje i ponašanje pojedinca i društva u cjelini te se na forme filma i televizije stavlja velika odgovornost kao na prenositelje određenih ideja i stereotipa. U

posljednje vrijeme, i filmovi i serije prikazuju zaokret, novu klimu koja donosi promjene i gdje se sve više radi na promicanju međusobnog uvažavanja i prihvaćanja različitosti.

## 7. LITERATURA

1. Arnett, Jeffrey, (2018) *Metalheads: Heavy Metal Music and Adolescent Alienation*. 1  
URL:[https://www.researchgate.net/publication/326843180\\_Metalheads\\_Heavy\\_Metal\\_Music\\_and\\_Adolescent\\_Alienation](https://www.researchgate.net/publication/326843180_Metalheads_Heavy_Metal_Music_and_Adolescent_Alienation) [pristup: 20.5.2023.]
2. Chlders, Chad (2019) Varg Vikernes' Video Channel Banned as Part of New YouTube Policy, Loudwire URL: <https://loudwire.com/varg-vikernes-video-channel-banned-youtube-policy/> [pristup: 06.30.2023]
3. Christie, Ian, (2008) *Urlik zvijeri: potpuna povijest heavy metala*, Zagreb: Ljevak
4. Danesi, Marcel, (2008) *Popular Culture: Introductory Perspectives*. Lanham: Rowman & Littlefield
5. Danesi, Marcel, (2002) *Understanding media semiotics* . Communication Research Trends (Vol. 25, Issue 3), Centre for the Study of Communication and Culture
6. Dobrota, Snježana i Kušević, Dubravka, (2009.) „Glazbeni identiteti u kontekstu popularne glazbe“, *Godišnjak Titius 2*, br. 2, str. 195-206.  
URL: <https://hrcak.srce.hr/112448> [pristup: 12.5.2023.]
7. Duda, Dean, (2002) *Kulturalni studiji – ishodišta i problemi*, Zagreb, AGM
8. Fiske, John, (2001) *Popularna kultura*, Beograd: Clio
9. Fiske, John, (2001) *Television culture*, Taylor & Francis e-Library
10. Gall, Zlatko, (2011) *Pojmovnik popularne glazbe*. Zagreb: Naklada Ljevak
11. Geertz, Clifford, (1973), *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books.
12. Hall, Stuart, *Encoding and Decoding in the television discourse*, 1973., Discussion Paper. University of Birmingham, Birmingham
13. Haenfler, Ross, (2010) *Goths Gamers and Grrrls : Deviance and Youth Subcultures*. New York: Oxford University Press.
14. Hebdige, Dick, (1991) *Subculture: the Meaning of Style*. London; New York: Routledge
15. Ileš, Tatjana, (2016) *Godine dobrih iluzija*. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Odjel za kulturologiju.
16. Ileš, Tatjana, (2019) *Kulturnom geografijom kroz književnu baštinu*. Zagreb : Naklada Ljevak

17. Jakić, Ivan, i Beroš, Marin, (2021). „Nenormalnost ili o potrazi za identitetnim osnovama heavy metala“, *Studia Polensia*, 10, str. 73-86.  
URL: <https://doi.org/10.32728/studpol/2021.10.01.05>
18. Kultura. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. URL: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=34552> [pristup: 3.6.2023.]
19. Labaš, Danijela i Mihovilović, Maja, (2011). „Masovni mediji i semiotika popularne kulture“, *Kroatologija*, 2 (1), 95-121. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/75496>
20. Mesić, Milan, (2007) „Pojam kulture u raspravama o multikulturalizmu“, *Nova Croatica* : časopis za hrvatsku književnost i kulturu, 1, str. 159-184.  
URL: [https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=25779](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=25779) [pristup: 25.5.2023.]
21. Moyniha, Michael i Söderlind, Didrik, (1998). *Lords of chaos: the bloody rise of the Satanic metal underground*. Feral House
22. Osbourne, Ozzy, (2009) *I am Ozzy*. London: Sphere
23. Pearlin, Jeffrey, (2014) *A Brief History of Metal | Heavy Metal 101 @ MIT*.  
URL: <http://metal.mit.edu/brief-history-metal> [pristup: 13.4.2023.]
24. Reprezentacija. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.  
URL: <https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=52505> [pristup: 15.5.2023.]
25. Reeseman, Bryan. (2015) „The Slow Death of Heavy Metal“, *Observer* URL: <https://observer.com/2016/01/the-slow-death-of-heavy-metal/> [pristup: 30.6.2023.]
26. Scheel, Karen i Westefeld John, (1999) „Heavy metal music and adolescent suicidality: an empirical investigation“. *Adolescence*. Summer; 34 (134): 253-73. PMID: 10494975.  
URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/10494975/>
27. Sever Globan, Irena, i Kralj, Ana, (2019). „Akcijske filmske junakinje na početku novog tisućljeća“, *Nova prisutnost*, XVII (1), str. 5-27. URL: <https://doi.org/10.31192/np.17.1.1>
28. Storey John, (2009.) *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson Longman
29. Supkultura. *Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.  
URL: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58838> [pristup: 13.5.2023.]

30. Trapp, Philip, (2021) „Where Did Rock + Metal’s ‘Devil Horns’ Hand Gesture Come From?“, URL: <https://loudwire.com/where-did-metal-devil-horns-hand-come-from/>  
[pristup: 23.5.2023.]
31. Williams, Raymond, (1983), *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana

## 8. PRILOZI

### 8.1. Popis slika

1 „Popularna kultura”

[Izvor: <https://www.artmajeur.com/n-nathan/en/artworks/15468946/pop-culture>]

2. „Industrija kulture“

[Izvor: <https://literariness.org/2016/04/15/culture-industry/>]

3. „Pojmovi vezani uz supkulturu“

[Izvor: <https://stock.adobe.com/hr/search/?k=subculture>]

4. „Black Sabbath“

[Izvor: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/black-sabbath-debut-album-things-we-learned-950937/>]

5. „Manowar – primjer hipemaskulinizma“

[Izvor: <https://tyrannyoftradition.com/2014/06/13/manowar-the-undisputed-kings-of-comedy/>]

6. „Dio i znak rogova“

[Izvor: <https://bljesak.info/kultura/glazba/podario-je-rock-glazbi-znak-rogova-pjevao-u-rainbowu-i-black-sabbathu/387984>]

7. „Naljepnica PMRC-a“

[Izvor: <https://logos-world.net/parental-advisory-logo/>]

8. „Scena iz filma Detroit Rock City“

[Izvor: IMDB <https://m.imdb.com/title/tt0165710/mediaviewer/rm883949057/>]

9. „Scena iz filma Bogovi metala“

[Izvor: IMDB <https://m.imdb.com/title/tt12141112/mediaviewer/rm496573185/>]

10. „Scena iz filma Metalci na putovanju“

[Izvor: IMDB <https://m.imdb.com/title/tt7220754/mediaviewer/rm2634702336/>]

11. „Scena iz animirane serije“

[Izvor:<https://ultimateclassicrock.com/top-beavis-and-butthead-classic-rock-song-commentaries/>]

12. „Fiktivni bend iz serije – Dethklok“

[Izvor: IMDB <https://www.imdb.com/title/tt0839188/mediaviewer/rm412061184/>]

13. „Eddie Munson“

[Izvor: IMDB <https://www.imdb.com/title/tt4574334/mediaviewer/rm1505757185/>]