

Skoraj tako kot se film deli, denimo, na igranega, dokumentarnega in animiranega, če zanemarim "manjšinske" delitve na žanre ali "globalno" delitev na "komercialni" in "umetniški/avtorski" film, skoraj tako torej tudi literatura o filmu pozna neko delitev na tri kategorije: prva obravnava film kot estetsko dejstvo in zajema "širok spekter" zgodovinskih in kritiško teoretskih študij in analiz, bodisi ožje estetskih ali bolj socioloških in ekonomskih, če upoštevajo film kot industrijo, in ki so objavljene v knjižni obliki ali pa v revijah. Druga kategorija bi bila pop-kulturna, vanjo pa bi sodilo vse od monografij slavnih igralcev in igralk, režiserjev, žanrov itn., ki niso toliko zahtevne ali "teoretsko zatežene", kot so razkošne in "lahkotno berljive", do medijskih tračev o "filmskem svetu". Tretja kategorija pa je priročniška literatura, ki je bila nekoč bolj praktična ("kako posneti film" ali "kako napisati scenarij" ipd.) in faktografska (npr. letne filmografije nacionalnih kinematografij), slovarska in enciklopedična, danes pa so to predvsem razni vodiči ali "guidi" v knjižni ali spletni obliki. Prva kategorija je manjšinska, tako po številu naslovov kot glede naklade, drugi dve pa sta v obeh pogledih večinski in množični.

Skoraj tako kot je večinski in množičen "celovečerni igrani film" v primeri z dokumentarnim in animirani. Toda če nadaljujem s primerjavo med eno drugo delitvijo, se lahko stvari tudi zapletejo. Vzemimo samo "razliko" igrani/dokumentarni film: mar ni tako, da je izjava, ki je nekoč veljala za enega izmed godardovskih paradoksov, namreč da *"vsi veliki igrani filmi težijo k temu, da bi postali dokumentarni, in vsi veliki dokumentarni filmi želijo postati igrani"*, ali ni ta "teza" kmalu našla potrditev v sami filmski praksi, ki svobodno uporablja igrane in dokumentarne metode, tako da se nekatere igrane filmi zdijo tako dobri, ker so videti kot dokumentarni, medtem ko so slednji lahko bolj "imaginativni" kot so najbolj fikijski? Glede animacije pa ni več potrebno nobeno retorično vprašanje, saj še predobro vidimo, koliko ji – zlasti računalniški – dolguje "sodoben igrani film". Skratka, zgoraj postavljena filmska delitev se sesuva (če že ne gre za dovršno glagolsko obliko) in ta proces kontaminira tudi delitve tako na "manjšinski" ravni, kjer se mešajo žanri, kot na "globalni", kjer je zaenkrat še resda tako, da je prej kakšen hollywoodski film videti kot "umetniški" film, kakor pa kakšen "čudaški" avtorski film postane komercialna uspešnica.

Zdaj se pač moramo vprašati, ali je ta proces kontaminiral tudi filmsko literaturo? Odgovor je negativen, vsaj kar zadeva slovensko situacijo, kjer smo pravzaprav še daleč od "osnovne", zgoraj opisane delitve filmske literature. Pojavljajo se njeni zametki, kar je verjetno veliko bolje kot pa "mešanje zvrsti", še preden so zgrajene. Že res, da so "časi takšni", da so naklonjeni zmešnjavi, vendar si tudi lahko rečemo s Thomasom Elliotom: *"dovolj je časa za čaj in prepečenec... Časa za tisoč vprašanj in pomislekov, ki hip obrne jih po svoje"*.