SVEUČILIŠTE SJEVER
POSLIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI DOKTORSKI STUDIJ
MEDIJI I KOMUNIKACIJA

Morana Franov

SEMIOTIČKI ELEMENTI KODIRANJA TETOVAŽA U FILMSKOM NARATIVU

DOKTORSKI RAD

Koprivnica, 2024.

SVEUČILIŠTE SJEVER
POSLIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI DOKTORSKI STUDIJ
MEDIJI I KOMUNIKACIJA

Morana Franov

SEMIOTIČKI ELEMENTI KODIRANJA TETOVAŽA U FILMSKOM NARATIVU

DOKTORSKI RAD

Mentor: izv. prof. dr. sc. Nikša Sviličić

Koprivnica, 2024.

UNIVERSITY NORTH
DOCTORAL STUDY PROGRAMME MEDIA AND COMMUNICATION



Morana Franov

SEMIOTIC ELEMENTS OF TATTOO CODING IN FILM NARRATIVE

DOCTORAL THESIS

Koprivnica, 2024.

Mentor rada: titula, ime i prezime

Doktorski rad obranjen je dana_____ u/na _____

_____, pred povjerenstvom u sastavu:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

ZAHVALA

Od srca zahvaljujem svima koji su mi pružili pomoć i podršku tijekom studiranja i izrade ove disertacije.

Posebnu zahvalu upućujem svom mentoru, izv. prof. dr. sc. Nikši Sviličiću, na savjetima, strpljenju, razumijevanju te poticanju samostalnosti i kreativne slobode u radu. Njegova potpora, vjera u mene, stručnost i učinkovitost iznimno su pridonijeli ne samo nastanku ove disertacije, već i mom osobnom i profesionalnom razvoju.

Zahvaljujem i izv. prof. dr. sc. Gordani Tkalec te kolegicama sa studija, dr. sc. Miri Ognjan, Petri Ercegovac i Steli Novak, na suradnji u zajedničkoj izradi i objavi znanstvenih radova. Također zahvaljujem izv. prof. dr. sc. Ivi Rosandi Žigo, izv. prof. dr. sc. Dariju Čerepinku i dr. sc. Višeslavu Kiriniću na podršci i korisnim savjetima tijekom studija.

Zahvalna sam i kolegicama i kolegama iz Centra za odgoj i obrazovanje „Vinko Bek“ koji su mi pružali veliku podršku tijekom studiranja. Posebno zahvaljujem Damiru Štefotiću, Heleni Krilić i Ivani Požgaj Šuveljak, koji su, unatoč brojnim obvezama, uvijek nalazili vremena za povremenu lekturu i ugodne razgovore.

Posebno zahvaljujem Ivani Rovačanić na beskrajnoj podršci i njezinoj strastvenoj znatiželji, kao i Dadi Maglajlić na nesebičnom dijeljenju iskustava iz dugogodišnjeg rada u znanosti, na poticajima da slijedim vlastite želje i na bezbroj puta ponovljenoj misli: „*The impossible just takes a little longer*.“

Na kraju, ovu disertaciju posvećujem svojim roditeljima, uz iskrenu zahvalnost na iznimnoj podršci u svemu što radim. Hvala vam što vjerujete u mene, što me ohrabrujete i što se radujete svakom mom uspjehu.

SAŽETAK

Tema disertacije usmjerena je na semiotičke elemente koji se upotrebljavaju pri kodiranju značenja tetovaža u filmskim narativima. Filmovi i televizijske serije, kao masovni mediji, uobičajeni su način provođenja slobodnog vremena te kao takvi podložni komunikacijskom procesu prijenosa poruka od autora navedenih sadržaja do gledatelja, koje su, u kontekstu filmskih narativa, pod utjecajem tekstualnih, socijalnih i interpretativnih kodova. Tetovaže, kao dugotrajno prisutan društveni fenomen prisutne su u filmovima i televizijskim serijama, međutim, u kontekstu znanosti, iako, u određenoj mjeri područje znanstvenog interesa, relativno neistražene.

Utemeljena na teorijama iz područja masovnih medija, komunikacije, semiotike, kodiranja i dekodiranja poruka, filmskih narativa te društvenih i komunikacijskih aspekata tetovaža, kao i njihove upotrebe u filmskim narativima, disertacija je usmjerena na istraživanje semiotičkih aspekata kodiranja tetovaža kao znakova u filmskim narativima te na poruke koje se takvim znakovima prenose.

Istraživanje kvalitativnim i kvantitativnim pristupom upotrebljava analizu sadržaja u pet tematskih cjelina: znak, tijelo, filmski lik, komunikacijska uloga poruke i djelo. Time bi se doprinijelo trenutno ograničenim spoznajama o primjeni komunikacijskog procesa i kodiranju poruka masovnih medija na temelju implementacije tetovaža u filmskim narativima, definiralo i kategoriziralo njihovu upotrebu u odnosu na tematske cjeline istraživanja te generiralo kvantitativno utemeljen referentni okvir podataka o upotrebi tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u filmovima i televizijskim serijama.

Ključne riječi: semiotika, filmski narativ, kodiranje i dekodiranje, tetovaže, znakovi, poruke

EXTENDED ABSTRACT

Summary

The dissertation is focused on semiotic elements that are used for coding the meaning of tattoos in film narratives. Films and television series, as mass media, are a common leisure activity and are subject to the communication process of transmitting messages from the authors of the said content to the viewers, which, in the context of film narratives, is influenced by textual, social and interpretive codes. Tattoos as a long-standing social phenomenon are present in films and television series. However, in the context of science, although, to a certain extent, an area of scientific interest, usage of tattoos in films is a somewhat unexplored subject.

Based on theories that include mass media, communication, semiotics, encoding and decoding of messages, film narratives and social and communicative aspects of tattoos as well as their use in film narratives, the dissertation is focused on researching the semiotic aspects of coding tattoos as signs in film narratives and on messages which are conveyed by such signs.

Through five thematic units: the sign, the body, the character, the communicative role of the message and the film as a medium, using a qualitative and quantitative approach, the research uses content analysis in order to contribute to the currently limited understanding of the communication process application and the coding of mass media messages based on the implementation of tattoos in film narratives. Furthermore, the research aims to define and categorize the use of such signs in relation to the forementioned thematic units, and generate a quantitatively based reference frame of data on the use of tattoos as semiotically coded signs in films and television series.

Keywords: semiotics, film narrative, coding and decoding, tattoos, signs, messages

Research propositions

The main research hypothesis is: the semiotic aspects of tattoos affect the transformation of a simple visual sign into a more informationally complex message that contributes to the layering of the film narrative.

The research questions are:

IP1: What forms of signs, that is, the visual design of tattoos are used and how are tattoos implemented as messages in the film narratives?

IP2: What is the relationship between the body as the carrier of the message in the film narrative and the semiotically designed sign?

IP3: What are the characteristics of film characters as the carriers of messages in film narratives and semiotically designed signs?

IP4: What are the communicative roles of the message of tattoos as semiotically designed signs in the film narratives?

IP5: Does the use of tattoos as semiotically formed messages in films and television series differ, and are there specifics of use in relation to plot characteristics and genre?

Hypotheses are:

H1: The visual design of the tattoo, i.e. the form of the sign as a carrier of a semiotically designed message, is related to the positioning on the body, the gender and age of the characters on which the semiotically designed signs are displayed.

H2: There is a connection between the visual design of the tattoo, that is, the form of the sign as a carrier of semiotically designed messages and the characteristics of the film characters on which semiotically designed signs are shown.

H3: There is a connection between the semiotically shaped message and the visual design of the tattoo, i.e. the form of the sign with the characteristics of the film characters on which the semiotically shaped signs are shown.

H4: The use of tattoos as a semiotically shaped message differs in relation to the characteristics of the plot and to the specific characteristics of individual genres.

The aim of the research is the analysis of tattoos as semiotically designed signs in relation to the body, the film character, the communicative role of the message conveyed and the film as a medium, while its purpose is to define and categorize the use of tattoos as semiotically formed communication elements of film narratives.

Research results summary

The first research question is aimed at defining the semiotically designed types of signs that are used and how tattoos are implemented as messages in film narratives. When it comes to visual

design (the type of signs) a difference has been observed in the complexity of the motifs used and therefore there are tattoos that contain one motif and tattoos that are a combination of several motifs. In respect of the motifs, the use of ideological, religious and cultural connotations of tattoos in more complex characterizations of film characters stands out. The difference between the use of tattoos in films and television series has also been noticed. In films, the use of tattoos for quick and easy characterization and creating a relation to the plot can be highlighted, while in television series, due to their duration, the possibilities of using tattoos as more complex characterizations and opportunities for connecting parts of the plot arises. As a conclusion of the first research question, the possibility of using tattoos in the creation of personal narratives of film characters through visual elements that contribute to the complexity of the characters and the depiction of their (inter)relationships is highlighted, of course, on the condition that they contain information or create an emotion, in other words to convey a message and have a communicative purpose for the plot of a film or television series.

The second research question and the first hypothesis are focused on the relationship between the semiotically designed sign and the body. Tattoos are more present in male film characters than female characters and they mostly appear on adults. However, certain differences have been observed in the visual design of signs in relation to age groups. The parts of the body where tattoos appear on film characters are aligned with standard film frames, i.e. film photography, and accordingly, tattoos predominantly appear on the arms, torso, head and neck where they are easily visible. Quantitative research has established that there are statistically significant connections between semiotically shaped signs and gender and the part of the body where the tattoo is placed. Differences in the visual design of tattoos in relation to age can potentially be connected to the motivations for tattooing and the stages of identity creation in accordance with the age of the film characters shown, and with the differences in the application of tattoos in relation to the gender of the film character; therefore, it can be suggested as an area for further research.

The third research question and the second hypothesis analyse the relationship between semiotically designed signs and film characters. Of the analysed characters, the main and supporting characters are relatively evenly represented, and from their description, the use of tattoos as an indicator of past and present affiliations to various groups can be singled out, which is in line with the perception of the connection between tattoos and deviant behaviour, risky behaviour and subculture affiliations. Furthermore, from the description of the film

characters, there is a more significant association with crime. However, their polarity is predominantly positive. Given the very nature of film as a medium, as expected, film characters are predominantly more extroverted in nature, and in relation to the visual design of the sign, there is a greater representation of religious tattoos among extroverts and tattoos of mythical creatures among introverts. The types of signs used in relation to the archetypes of the movie characters are evenly distributed, but it can be stated that, in the context of the archetype, tattoos are mostly used by allies, heroes, shadows and threshold guardian. In accordance with theoretical approaches to the influence of tattoos on a person's attractiveness, it has been found that characters with tattoos are predominantly portrayed as attractive throughout the plot, while no significant connection has been found with the influence of having a tattoo on a person's premature death, i.e. the tendency to risky behaviour. A comparison of real motivations for tattooing has also been carried out in relation to the presented motivations for tattooing in fictional characters, which have then been summarized and expanded specifically with film motivations and defined as (1) group affiliation and signs of commitment and emotional ties, (2) beauty, art and fashion, (3) personal narrative and resistance, (4) individuality and expressions of sexuality, (5) spiritual and cultural traditions, (6) tattoos made under the influence of alcohol or drugs, (7) forced tattoos and marks of ownership and identity, in other words, tattoos for which there is no intrinsic motivation of the film character, (8) interactive tattoos, as tattoos that achieve magical or pragmatic effects and (9) specific narrative motivation, which are the tattoos that arise from the needs of the narrative, and their purpose is characterization or emphasising certain elements of the character related to the plot of the film or television series. In the relationship between the motivation for tattooing and the visual design of signs, resistance to religious tattoos stands out as unexpected. Through quantitative data analysis, it has been determined that there are statistically significant connections between the sign and the character in the areas of the relationship between the sign and personality and the sign and motivation for tattooing.

The fourth research question and the third hypothesis are focused on the communicative roles of the message conveyed by semiotically shaped signs. The communication roles of the message have initially been set as the characterization role of the message, the role of the message in the presentation of social identity, the dramatization role of the message, the intertextual role of the message and other roles of the message from which specific uses have been associated with the previously mentioned roles and separate roles that differ significantly from those initially defined. The characterizing role of the message through tattoos is

represented as a statement of dedication and commitment to individual people, in the creation of the past and present of film characters, the display of personality, polarity, emotional state, reliability, etc. As a more specific application observed in other roles of the message and associated with the characterizing role of the message are the tattoos of one's own name or nickname and the use of tattoos to characterize another character. The role of the message in the representation of social identity predominantly appears as an expression of affiliation to different groups, with the extension of ideological and religious expressions. The most represented is the dramatization role of the message, and the data analysis indicates that, in addition to the standard use of techniques, tattoos enable more specific possibilities, of which a verbal retrospection can be singled out, in which the visual representation of the past is replaced by a tattoo in the present. The intertextual role of the message includes references to various mythologies, cultures and subcultures, and the use of tattoos related to painting, literature, films and music, as well as real people and fictional characters. Among the other roles of the message, the identifying role of the message, i.e. the use of the tattoo as a semiotically designed sign that serves to reveal the identity of the film character, the genre role of the message, which is connected with the genre characteristics and limitations of the representation of fictitious worlds, the role of the message in the representation of temporal and spatial determinants of the plot as the visual emphasis of the specified determinants, but also the facilitation of the viewer's navigation through the fictitious world and the pragmatic role of the message, i.e. the use of pragmatic tattoos, or in other words, tattoos that have real functions in the fictitious world. According to the above, the communicative roles of messages in film narratives using tattoos are defined as (1) characterization role of the message, (2) role of the message in the representation of social identity, (3) dramatization role of the message, (4) intertextual role of the message, (5) identification role messages, (6) the genre role of the message, (7) the role of the message in the display of temporal and spatial determinants of the narrative, and (8) the pragmatic role of the message. The analysed quantitative data indicate a statistically significant connection between the communicative role of the message and the film characters motivation for getting a tattoo.

The fifth research question and the fourth hypothesis analyse the relationship between semiotically designed signs and the film as a medium. The types of semiotically designed signs in relation to genres are partially aligned with the frequency of genres. The signs in relation to the time determinants of the plot indicate that typographic tattoos are more significantly represented in narratives that take place in the past, and geometric tattoos in narratives located

in the future. The types of signs in relation to the spatial determinants of the plot indicate that geometric tattoos are more significantly represented in narratives that take place in space and alternative worlds, religious and traditional tattoos are partially more represented in films and television series with the narrative located in Australia and New Zealand, and tattoos of persons and body parts in narratives related to the area of South America and Asia. The communicative roles of the message are partially aligned with the frequency of occurrence of genres in the sample. However, it can be concluded that, although there is a relative uniformity in the representation of signs and communicative roles of the message in relation to the genres and temporal and spatial determinants of the action, there are also certain deviations, which implies the existence of specific uses. Quantitative analysis has not indicated the existence of a statistically significant connection between the communicative roles of the message and the specific characteristics of individual genres.

Although it has not been in the research plan, an analysis of statistically significant associations between the type of sign and specific characteristics of the narrative has been carried out, and a statistically significant associations has been established in all areas. The above result, which indicates the connection between the semiotically designed sign in accordance to the genre and the temporal and spatial determinants of the narrative, but not between the communicative roles of the message in relation to the specific characteristics of the narrative, imposes the conclusion that tattoos as semiotically designed signs are associated with certain characteristics of film characters and the specifics of narratives, while the communicative roles of the message are more universal in relation to the narrative and thus, by combining textual, social and interpretation codes, they enter the sphere of film and media literacy. Put simply, although the messages through tattoos as semiotically shaped signs are specific, coded in different ways, they use different visual forms, coordinated with the characteristics of film characters and the narrative specifics of individual films or television series, the very message they try to convey is universal in the potential possibilities of the preferred message meaning.

SADRŽAJ

1. UVOD 1
2. MASOVNI MEDIJI I KOMUNIKACIJA 3
2.1. Komunikacijski proces 4
2.2. Konzumacija medijskih sadržaja i medijska pismenost 9
2.3. Povezanost teorijskih aspekata masovnih medija i komunikacije s istraživanjem 14
3. SEMIOTIKA 16
3.1. Znak 17
3.2. Kodovi 22
3.2.1. Socijalni kodovi 25
3.2.2. Tekstualni kodovi 31
3.2.2.1. Narativne komponente 37
3.2.3. Interpretativni kodovi 42
3.3. Kodovi masovnih medija 45
3.4. Povezanost teorijskih aspekata semiotike, znakova i kodova s istraživanjem 46
4. FILMOVI I TELEVIZIJSKE SERIJE 48
4.1. Filmovi i televizijske serije kao masovni mediji 48
4.2. Teorija filma 53
4.3. Filmska semiotika 56
4.3.1. Znak i značenje u filmovima i televizijskim serijama 59
4.3.2. Kodovi u filmovima i televizijskim serijama 64
4.3.2.1. Tekstualni kodovi u filmovima i televizijskim serijama 67
4.3.2.1.1. Priča, zaplet i narativ 69
4.3.2.1.2. Prostor i vrijeme 77
4.3.2.1.3. Likovi 78
4.3.2.1.4. Dijalog 84
4.3.2.1.5. Fokalizacija 86

4.3.2.1.6. Žanr 88
4.3.2.2. Specifični filmski kodovi u filmovima i televizijskim serijama 92
4.3.2.2.1. Mizanscena 95
4.3.2.2.2. Filmska fotografija 97
4.3.2.2.3. Filmska montaža 102
4.3.2.2.4. Filmski zvuk 104
4.3.2.3. Socijalni i interpretativni kodovi u filmovima i televizijskim serijama 106
4.3.2.3.1. Odnos gledatelja i filmova 106
4.3.2.3.2. Specifičnosti tijela u filmu 111
4.4. Povezanost teorijskih aspekata filmskog narativa s istraživanjem 113
5. TETOVAŽE 115
5.1. Povijest tetovaža i tetoviranja 115
5.2. Tehnički aspekti tetoviranja 119
5.3. Područja istraživanja tetovaža i tetoviranja 120
5.4. Semiotički i narativni elementi tetovaža u filmovima 131
5.5. Povezanost teorijskih aspekata tetovaža i njihove upotrebe u filmovima i televizijskim serijama s istraživanjem 142
6. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA 144
6.1. Glavna hipoteza, istraživačka pitanja, pomoćne hipoteze, cilj i svrha istraživanja te očekivani znanstveni doprinos 144
6.2. Metoda istraživanja, pristupi istraživanju i struktura istraživanja 145
6.3. Uzorak istraživanja 159
7. REZULTATI ISTRAŽIVANJA 163
7.1. Znak 165
7.1.1. Tipografske tetovaže 183
7.1.2. Geometrijske tetovaže 185
7.1.3. Tetovaže životinja 188
7.1.4. Tetovaže biljaka 191

7.1.5. Ostale tetovaže prirode 192
7.1.6. Religijske tetovaže 193
7.1.7. Tradicionalne (kulturne) tetovaže 195
7.1.8. Tetovaže mitskih stvorenja 197
7.1.9. Tetovaže osoba i dijelova tijela 198
7.1.10. Tetovaže predmeta i koncepata 201
7.1.11. Vizualno oblikovanje tetovaža kao nositelja poruke u filmskom narativu 204
7.2. Tijelo 205
7.2.1. Odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu 211
7.2.2. Statistički značajne povezanosti znaka i tijela 217
7.3. Lik 221
7.3.1. Odnos lika i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu 235
7.3.2. Statistički značajne povezanosti znaka i filmskog lika 249
7.4. Poruka 255
7.4.1. Odnos komunikacijskih uloga poruke sa semiotički oblikovanim znakovima 280
7.4.2. Statistički značajne povezanosti komunikacijskih uloga poruke sa znakom i karakteristikama filmskih likova 288
7.5. Djelo 293
7.5.1. Odnos semiotički oblikovanih znakova i komunikacijskih uloga poruke sa specifičnim obilježjima radnje i žanrovskim obilježjima 310
7.5.2. Statistički značajne povezanosti komunikacijskih uloga poruke sa žanrovima te specifičnim obilježjima radnje 323
7.5.3. Statistički značajne povezanosti znaka sa žanrovima te specifičnim obilježjima radnje 325
8. DISKUSIJA O REZULTATIMA ISTRAŽIVANJA 328
8.1. Sumirani rezultati kvalitativnog i kvantitativnog dijela istraživanja 332

9. ZAKLJUČAK 341
10. BIBLIOGRAFIJA 347
11. FILMOGRAFIJA 374
12. POPIS SLIKA 388
13. POPIS TABLICA 389
14. PRILOZI 393
14.1. Prilog 1. Popis kodiranih filmova i televizijskih serija s poveznicom na IMDb 393
14.2. Prilog 2. Obrazac za prikupljanje podataka 399
ŽIVOTOPIS AUTORICE 408

1. UVOD

Filmovi i televizijske serije uobičajeni su način provođenja slobodnog vremena i izvor informacija za konzumente sadržaja masovnih medija koji obuhvaća komunikacijski proces prijenosa poruka od autora sadržaja do gledatelja, a koji, između ostalog, obuhvaća korištenje tekstualnih, socijalnih i interpretativnih kodova. Tetovaže su tijekom povijesti, kao širi društveni fenomen, prošle put od poželjnog iskaza individualnosti i postignuća do društveno neprihvatljive prakse, da bi se posljednjih godina utemeljile kao društveno prihvatljiv trend iskaza individualnosti, odnosno osobnog narativa osobe. S obzirom na to da su filmovi fiktivni prikaz stvarnog svijeta, tetovaže su se, gotovo od samih začetaka filmske industrije, u njima pojavljivale, međutim, njihova povezanost s filmskim narativima te mogućnosti korištenja u kontekstu prenošenja poruka posredstvom semiotički oblikovanih znakova, iako postoje indikacije znanstvenog interesa su, u određenoj mjeri, neistraženo područje.

Tema disertacije usmjerena je na semiotičke elemente koji se rabe pri kodiranju značenja tetovaža u filmskim narativima. Disertacija se na temelju istraživanih tema nalazi u području društvenih znanosti, polju informacijskih i komunikacijskih znanosti, a obuhvaća grane masovnih medija i komunikologije te znanstvenu disciplinu semiotiku. U skladu s opširnosti i interdisciplinarnosti teme istraživanja rad u pojedinim poglavljima objedinjuje, uz prethodno navedeno, i teorijske spoznaje iz filmske teorije, naratologije, antropologije, psihologije, dizajna i sl. Teorijska osnova obuhvaća primarno tri područja:

- masovne medije, masovnu komunikaciju i komunikacijski proces te filmove i televizijske serije kao temeljni predmet istraživanja uz dodatan osvrt na medijsku pismenost te konzumaciju medijskih sadržaja
- semiotiku kao centralni interes istraživanja s posebnim naglaskom na kodove i narativ te filmsku semiotiku uz isticanje specifičnosti filmskog narativa u kontekstu kreiranja filmskih sadržaja
- društveni i komunikacijski aspekt tetovaža s naglaskom na prikaz individualnosti i identiteta kreiranjem neverbalnog osobnog narativa posredstvom vizualnih znakova
- prethodna istraživanja na presjeku područja masovnih medija, komunikologije, semiotike i tetovaža, odnosno istraživanja vezana za upotrebu tetovaža u filmovima i televizijskim serijama te izazove i potencijale ovog istraživanja koji proizlaze iz prethodnih istraživanja.

Istraživanje je podijeljeno na dva dijela, prethodno navedenu teorijsku osnovu te istraživački dio rada. Istraživački dio rada kao metodu istraživanja rabi analizu sadržaja jer omogućava kvalitativni i kvantitativni pristup istraživanju. U skladu s glavnom hipotezom koja glasi: semiotičnost tetovaža utječe na transformaciju jednostavnog vizualnog znaka u informacijski kompleksniju poruku koja pridonosi slojevitosti filmskog narativa, postavljeni su cilj rada, odnosno analiza tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u odnosu na tijelo, filmski lik, komunikacijsku ulogu poruke koju prenosi i djelo te svrha rada, odnosno definiranje i kategoriziranje upotrebe tetovaža kao semiotički oblikovanog komunikacijskog elementa filmskog narativa. Na temelju glavne hipoteze, ciljeva i svrhe rada postavljeno je pet istraživačkih pitanja i četiri pomoćne hipoteze povezane s definiranim tematskim cjelinama rada, odnosno znak, tijelo, filmski lik, komunikacijska uloga poruke i djelo.

S obzirom na uočenu određenu neistraženost područja, očekivani znanstveni doprinos rada obuhvaća produbljivanje teorijskih spoznaja o primjeni komunikacijskog procesa i kodiranju poruka u masovnim medijima implementacijom tetovaža u filmove i televizijske serije te o upotrebi tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova, odnosno poruka, u filmskom narativu. U nastavku na tematske cjeline istraživanja, a u skladu s ciljem istraživanja, očekuje se definiranje, kategoriziranje te utvrđivanje sličnosti, razlika i povezanosti u filmskom narativu između semiotički oblikovanih znakova u odnosu na tijelo, karakteristike filmskih likova, komunikacijske uloge poruka i filmsko djelo kako bi se uvele nove paradigme u kreiranju filmskih narativa. Kao odgovor na uočene neistraženosti područja, uz proširivanje postojećih teorijskih spoznaja generiranjem kvantitativno utemeljenog referentnog okvira podataka o upotrebi s ciljem uvođenja jasnije i sveobuhvatnije na značajnijem uzorku definirane i kategorizirane primjene, izrađen je dostupan te slobodan za korištenje i prilagodbu obrazac za prikupljanje podataka u budućim znanstvenim istraživanjima filmskih narativa. Također, u kontekstu trendova korištenja tetovaža u filmskoj industriji te potencijalnog interesa šire javnosti, moguća je prezentacija spoznaja dobivenih istraživanjem na predavanjima i radionicama, objavom članaka u neznanstvenim publikacijama, izradom priručnika i sl.

2. MASOVNI MEDIJI I KOMUNIKACIJA

Masovni mediji i komunikacija su tijekom 21. stoljeća postali iznimno značajni za povezanost ljudi na globalnoj razini, širu dostupnost informacija i mogućnost razmjene ideja te su se etablirali kao nezaobilazan utjecaj na razvoj i trendove u društvu. Masovni mediji imaju svoje izvorište u masovnoj komunikaciji, odnosno oni mediji za koje se smatra da imaju sposobnost doprijeti do velikog broja osoba, tj. mediji posredstvom kojih se može masovno komunicirati. Schramm (1971:21) navodi da je do pojave masovnih medija došlo usklađivanjem tehnoloških aspekata razvoja društva (novine, radio, televizija…) s postojećim komunikacijskim obrascima kao što su dijeljenje znanja o društvu, socijalizacija novih članova društva, zabava te postizanje društvenog konsenzusa, persuazija i kontrola društva. O distinkciji između medija, Gaines (2010:12) ističe da „priroda medija utječe na poruku jer svaki od medija utjelovljuje jedinstven simbolički sistem ekspresije“ te u fokus postavlja poruku navodeći da „mediji pružaju kontekst za sustavnu isporuku koja je sekundarna u odnosu na poruke za koje se čini da same po sebi imaju smisla“. Slično ističu McLuhan (1994:7) koji smatra da je medij jednako važan kao i poruka uz navod „medij je poruka“ i Paxson (2010:3) koji u centar masovne komunikacije postavlja poruku, a masovne medije promatra kao kanal prenošenja te poruke. Kao što je navedeno, uz pojam masovnih medija veže se pojam masovna komunikacija. Ključni aspekti koji se mogu uočiti u definicijama masovnih medija i masovne komunikacije su korporativni aspekt i poruka, odnosno da “izvor, najčešće organizacija, koristi tehnologiju kao medij za komuniciranje s većim brojem ljudi” (Baran i Davis, 2012:5). Watson i Hill (2012:165) kod definiranja masovne komunikacije navode da je “tradicionalno pojam za opisivanje institucionaliziranih oblika proizvodnje i diseminacije javne poruke koji se vrši u velikim razmjerima“, a ističu i utjecaj tehnološkog razvoja te pojavu novih vrsta sadržaja na tradicionalnije viđenje masovnih medija. Hartley (2004:138) masovnu komunikaciju detaljnije opisuje kao “praksu i proizvod pružanja zabave za slobodno vrijeme i informacija nepoznatoj publici kroz korporativno financirane, industrijski proizvedene, državno regulirane, visokotehnološke sadržaje namijenjene konzumaciji posredstvom medija“.

Kod sličnosti i razlika između klasičnih i novih medija Straubhaar et al. (2012:21) navode da nove medije karakterizira „digitalnost, interaktivnost, socijalnost, asinkronost te da su multimedijski i usko segmentirani“. Iz navedenog se može izdvojiti da je organizacija izvor, a mediji prijenosnik poruke, no ističe i da se perspektiva masovne komunikacije promijenila s razvojem tehnologije te da u skladu s diverzifikacijom sadržaja i publike masovna komunikacija

ne mora više nužno obuhvaćati velike grupe osoba kakve je obuhvaćala u prošlosti da bi i dalje bila "masovna" te da može biti i personalizirana (McQuail, 2010; Turow, 2011; Watson i Hill, 2012). McQuail (2010:12) uz navedeno ističe i da:

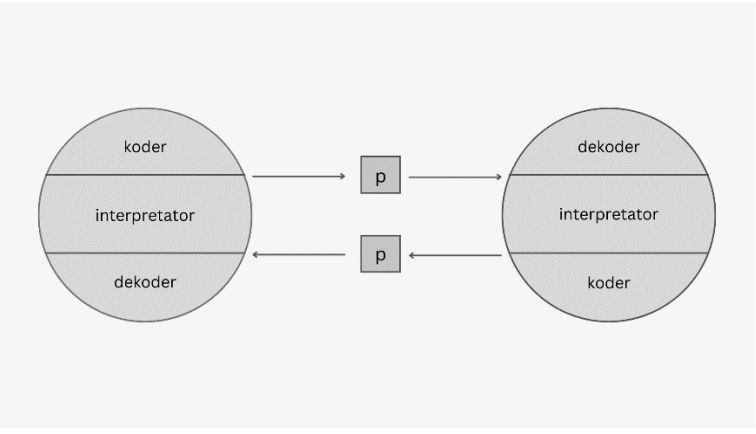
> *"ono što se smatralo ključnim obilježjima masovne komunikacija prije sedamdeset i više godina je i danas na prvom mjestu: sposobnost da se dopre do cijele populacije brzo i s gotovo istim informacijama, mišljenjima i zabavom; univerzalna fascinantnost koju posjeduju; njihova stimulacija nade i strahova u jednakoj mjeri; pretpostavljeni odnos prema izvorima moći u društvu i pretpostavka velikog utjecaja i utjecaja."*

Bez obzira na promjene koje su se dogodile u području opsega masovnih komunikacija te razvoja samih medija i posljedičnog stvaranja novih vrsta i oblika sadržaja, masovni mediji kao prijenosnici društvenih komunikacijskih obrazaca, odnosno njihova informativna, instruktivna, persuazivna i zabavna uloga su još uvijek, možda i više nego ikad prije, pozicionirani kao integralan dio svakidašnjeg života ljudi.

2.1. Komunikacijski proces

Kao osnovni pojam komunikacije, pa tako i masovne komunikacije, ističe se poruka. Turow (2011:7) poruku definira kao "skupinu simbola koji se pojavljuju i djeluju svrhovito organizirani (značajno) onima koji ih šalju ili primaju". Watson i Hill (2012:179) poruku najjednostavnije definiraju kao ono što se komunicira i, iako se može promatrati odvojeno od komunikacije kao procesa, smislena je samo zajedno s drugim elementima komunikacijskog procesa. McQuail (2010:61) za teoretske odlike procesa masovne komunikacije navodi da imaju široku distribuciju i prijem sadržaja, jednosmjerne su, postoji asimetričan odnos između pošiljatelja i primatelja, odnos s publikom je bezličan i anoniman te tržišno usmjeren, a postoji i standardizacija te komodifikacija sadržaja. Efekte poruke Hanson (2014:124-126) sumira kao kognitivne koje se promatraju kao kratkotrajno pamćenje informativnih i edukativnih poruka, zatim, utjecaj na stavove koji je uočljiv kroz razvoj emocija spram proizvoda, mišljenja ili ideje, dok utjecaj na ponašanje svoj efekt postiže aktivacijom primatelja poruke, posljednji je psihološki efekt koji se promatra prizmom emocija koje poruka može proizvesti. Turow (2011:17) i Straubhaar et al. (2012:52) kao socijalne funkcije medija navode uživanje, druženje te nadzor i tumačenje, odnosno što se događa, zašto i trebaju li se na neki način aktivirati.

Pregled nekih od komunikacijskih modela može se započeti s Aristotelom (Roberts, 1924:1358a) koji je za komunikaciju, tj. retoriku naveo da ima tri elementa: govornika, temu i slušatelja te time definirao tri osnovna elementa komunikacije. Naknadni modeli su u znatnoj mjeri utemeljeni na Aristotelu uz suvremeniju formulaciju, odnosno pošiljatelja, poruku i primatelja te proširivanje koncepta procesa komuniciranja. Lasswellov komunikacijski model postavljen je pitanjima: tko, govori što, kojim kanalom, kome i s kojim efektom (Lasswell, 1971:84), a uvodi komunikacijski kanal te efekt komunikacije, odnosno razumijevanje ili, u širem smislu, dekodiranje poruke. Shannon i Weaver (1964:33-34) postavljaju model komunikacije utemeljen na matematici koji se sastoji od izvora informacije koji odabire poruku, transmitera koji mijenja tu poruku u signal koji se prenosi komunikacijskim kanalom do primatelja, a na poruku tijekom prijenosa može utjecati i šum te njime usklađuju proces komuniciranja s tehnološkim razvojem društva čime omogućuju uvođenje medija te postavljaju, s tehnološkog aspekta, ideju kodiranja i dekodiranja poruke. Uz kasnije definiran Schrammov SMCR model (engl. *Source – Message – Channel – Receiver*; hrv. izvor – poruka – kanal - primatelj), značajan je Osgood i Schrammov model (Slika 1) koji uz poruku (p) ističe kružnost komuniciranja, tj. povratne informacije, a navodi i iskustveno polje pojedinaca koji komuniciraju te zaključuje da se za razumijevanje poruke njihova iskustva moraju preklapati, odnosno uvodi se koncept kodiranja i dekodiranja poruke između pojedinaca (Schramm, 1971:24) kao nadopuna tehnološkog aspekta kodiranja i dekodiranja. Osgoodov i Schrammov model može se promatrati u kontekstu obuhvaćanja i integriranja spoznaja iz svih prethodno navedenih ideja o komunikacijskom procesu i modela.



Slika 1. Osgood-Schramm model

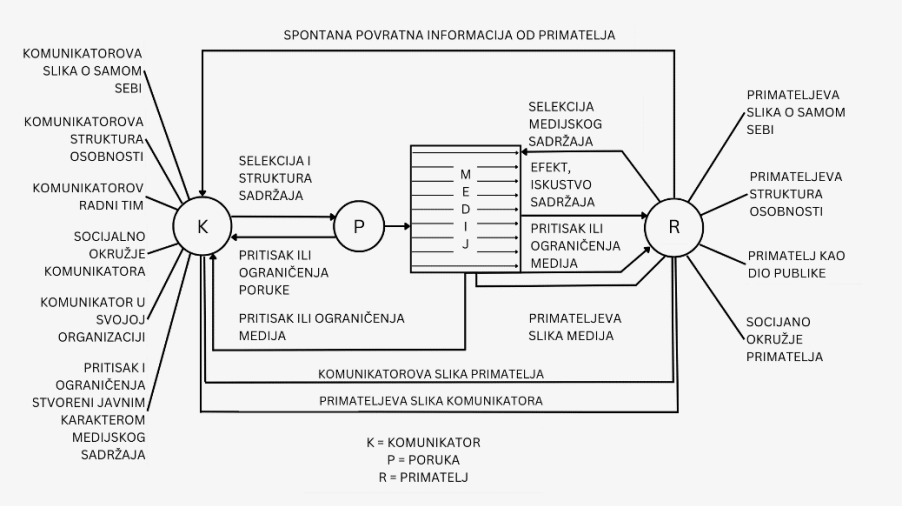
Izvor: izrada autorice prema *How Communication Works* (Schramm, 1971:24)

U analiziranju elemenata masovne komunikacije Turow (2011:9) navodi da je:

- poruka pretežno verbalna i/ili vizualna
- izvor jedna ili više organizacija
- kodiranje se vrši pomoću organizacije i tehnologije
- kanal je zrak i tehnologija
- transmiter je glas i tehnologija
- primatelj je pretežno mnogo osoba na različitim lokacijama
- dekodiranje se vrši pomoću tehnologije i individualno kognicijom
- povratna informacija je trenutna ili odgođena te pretežno indirektna
- šum može biti iz okružja, mehanički, semantički, a ponekad ga izazove organizacija.

Poruka, verbalna i/ili vizualna, u određenoj mjeri izolirana je od značenja dok se ono ne kodira kod pošiljatelja (izvora) te potom uspješno ili neuspješno dekodira kod primatelja poruke. Pojednostavljeno rečeno, ista poruka može imati više različitih značenja, što je objašnjeno u poglavlju vezanom za semiotiku. Izvor je, u slučaju masovnih medija, organizacija koja kreira medijske sadržaje za distribuciju. Kod izvora u kontekstu masovnih medija značajan je utjecaj korporativnosti na poruku kojemu se suprotstavlja manje profitno usmjerena nezavisna produkcijska industrija čime su stvorene dvije struje koje se u različitim omjerima usmjeravaju na profit i poruku. Dakle, izvor u skladu sa svojim željama i interesima, idejama i mislima definira poruku koju želi prenijet te ju kodira kako bi se poruci pripisalo značenje, a primatelj potom tu poruku dekodira kako bi shvatio kodirano značenje. Kod se može opisati kao „prešutna ili temeljna pravila kombinacije priznatih elemenata u bilo kojem komunikacijskom sustavu, od jezika do računalnog koda (Hartley, 2004:30). Već iz same općenite definicije koda uočljiva je njegova kompleksnost koja se dodatno proširuje, kako u odnosu na poruku i izvor, tako i u odnosu na ostale elemente masovne komunikacije. Turow (2011:9) za kodiranje navodi da se „događa kada izvor prevodi poruku u očekivanju njezina prijenosa do primatelja“, a kada je izvor poruke organizacija, kodiranje se događa „tijekom stvaranja poruke“, dok za dekodiranje da je to „proces u kojem primatelj prevodi misli i ideje izvora kako bi imale značenje“. Gaines (2010:99) ističe da „gledatelji traže zadovoljstvo u konzumaciji zabavnih sadržaja te da medijskih producenti kodiraju poruke koje predstavljaju stavove i uvjerenja na diskretan, no istodobno moćan način“. Schramm (1971:38-39) o kodiranju poruke iz pozicije kreatora iste navodi da je svrha kodiranja poruku učiniti “korisnijom usmjeravanjem prema potrebama i interesima ciljane publike” te da je iz poruke potrebno “eliminirati šum i smetnje koliko god je moguće” što se može postići naglašavanjem poruke ponavljajući određene ključne

aspekte poruke. McQuail (2010:61) ističe da je poruka u masovnoj komunikaciji učestalo "proizvedena na standardizirane načine (masovna proizvodnja) te se ponovno koristi i ponavlja u identične forme", a Baran i Davis (2012:257) navode aspekt socijalnog i političkog okružja u kojem se medijski sadržaj stvara i konzumira tj. dekodira. Schramm (1971:39) u okviru komunikacijskog procesa ističe da nakon kodiranja poruke preostaje jedino čekati povratnu informaciju koja će stići ako primatelj odluči prihvatiti poruku te ju interpretirati. Dodatno naglašavajući kompleksnost dekodiranja poruke Morley (2005:129), na temelju spoznaja Stuarta Halla o postojanju dominantnog, interpretativnog i suprotnog dekodiranja (Hall, 1973:14), ističe da se "poruka tretira kao kompleksni znak, u kojem je upisano preferirano značenja te da ako se dekodira drugačije od načina na koji je kodirana, komunicira drugačije značenje". Kompleksnost poruke proširuje i koncept metaporuke tj. osnovne ili temeljne poruke komunikacijskog čina koja se može razlikovati od onog što čini površinsku poruku (Watson i Hill, 2012:180). Kako bi se jasnije prikazala opširnost te kompleksnost komunikacijskog procesa, tj. psihološki aspekti koji utječu na komunikaciju u masovnim medijima, može se navesti Maletzkeov model masovne komunikacije (Watson i Hill, 2012:162) koji opisuje međuodnos pošiljatelja, poruke i primatelja uz navođenje aspekata utjecaja na njihove stavove i mišljenja, odnosno ono što je Schramm definirao kao iskustveno polje, dok je kod promatranja modela nužno uzeti u obzir i problematiku dekodiranja poruke pomoću preferiranog značenja poruke i pomoću metaporuke (Slika 2).



Slika 2. Maletzkeov model procesa masovne komunikacije

Izvor: izrada autorice prema *Dictionary of Media and Communication Studies* (Watson & Hill, 2012:162)

U slučaju masovnih medija primatelji su, dakle, konzumenti masovnih medija koji dekodiraju poruku primljenu posredstvom kanala i transmitera, a osim što poruku mogu i ne moraju

uspješno dekodirati, primatelji poruku ponekad ni ne prime, a ako je prime mogu je prihvatiti ili odbaciti, reagirati na nju ili ne. McQuail (2010:401-402) konzumente razlikuje kao:

- dostupna (ili potencijalna) publika – osobe koje posjeduju osnovne vještine (npr. pismenost) i/ili sposobnosti prijema sadržaja
- publika koja plaća – osobe spremne platiti medijski proizvod, tj. medijski sadržaj
- zainteresirana publika – osobe koje stvarno čitaju, gledaju i/ili slušaju određeni sadržaj
- interna publika – osobe koje obraćaju pažnju na određene dijelove, vrste ili pojedinačne stavke sadržaja
- kumulativna publika – ukupni udio potencijalne publike do koje se doprlo u određenom vremenskom razdoblju
- ciljna publika - onaj dio dostupne publike koju je određeni izvor izdvojio za doseg.

Uz strukturiranje konzumenata kroz prizmu dosega, odnosno s aspekta izvora, nužno je istaknuti utjecaj individualnih karakteristika, interesa, stavova i navika gledatelja na odabir konzumacije sadržaja, tj. žele li poruku primiti ili ne. Hanson (2014:130) o publici i prihvaćanju poruke ističe da postoje značajne razlike u prihvaćanju poruke i vremenu te razlozima odgovaranja na poruku, a navodi i da se publika može promatrati na temelju geografskog položaja, u odnosu na demografske podatke (spol, rasu, etničku pripadnost, prihode, obrazovanje, dob i sl.) te s aspekta psihografskih faktora, odnosno kombinacije demografskih podataka, karakteristika načina života i upotrebe proizvoda. Potter (2019:61-64), kao i McQuail, ističe razliku između dostupne, ciljane i zainteresirane publike te Hansonovu segmentaciju proširuje geodemografskom uz dodatak socijalnih razreda dok dodatno ističe i segmentaciju na temelju interesa primatelja. Turow (2011:43) uz navođenje nekih od već spomenutih načina segmentacije publike ističe i žanr, odnosno medijski sadržaj sličan stilom, formom ili sadržajem, od kojih se kao primarnim smatraju zabava, vijesti, informacije, obrazovanje i oglašavanje. Reakcija na poruku naglašava sferu interesa i odabrano primanje poruke uz razvijanje reakciju na poruku, odnosno direktnu ili indirektnu povratnu informaciju izvoru poruke fizičkom i/ili intelektualnom aktivacijom kako pojedinca, tako i društva te drugih medija te se tu, uz razne novinske članke, televizijske emisije, komentare, recenzije, blogove, objave na društvenim mrežama i druge medijske sadržaje mogu spomenuti i obožavatelji određenih medijskih sadržaja i medijski eksponiranih osoba te fiktivnih likova (engl. *fandom*). Vezano za šum kod primanja i dekodiranja poruke, uz već spomenute tehničke i semantičke aspekte te kulturne i društvene razlike koje mogu utjecati na odabir primanja poruke te njezino dekodiranje, može se istaknuti i dostupnost sadržaja u okviru tehničkih potreba za konzumaciju

sadržaja, restrikcija u dostupnosti i cenzura sadržaja. Uz povratnu informaciju (engl. *feedback*) Silverblatt et al. (2014:18-19) kao ključan element u komunikacijskom procesu navode i smetnje u komunikaciji koje dijele na:

- smetnje komunikatora koje nastaju kada komunikator ometa poruku
- smetnje kanala do kojih dolazi kada greška u kanalu izobliči poruku
- smetnje u okolini koje obuhvaćaju smetnje unutar okruženja u kojem se informacija prima
- smetnje publike koje se događaju kada članovi publike ometaju komunikacijski proces.

2.2. Konzumacija medijskih sadržaja i medijska pismenost

Podaci o medijskim navikama, s naglaskom na korištenje televizije te televizije na zahtjev kao istraživanih medija, na području Europske unije, dostupne u izvješću *Korištenje medija u Europskoj uniji* (engl. *Media use in European Union*[1]) navode da se u EU preferira televizija kao mediji te da 94 % građana EU televiziju gleda barem jednom tjedno od čega 8 od 10 ispitanika svakodnevno ili gotovo svakodnevno te da većina preferira televizijski set dok trećina Europljana za gledanje televizije koristi internet i to barem jednom tjedno (Directorate-General for Communication, 2020). Iako navedeni podaci ne ulaze u distinkciju između konzumiranja informativnih i zabavnih sadržaja, upućuju na visoku prisutnost televizije u svakidašnjem životu ljudi. Kako bi se postigao jasniji uvid u tržište zabavnih sadržaja, može se navesti istraživanje *Motion Picture Association* koje u izvješću *2021 THEME Report*[2] za globalno tržište zabavnih sadržaja navodi da je doseglo razinu od 78,5 milijardi američkih dolara, što je porast od 14 % u odnosu na prethodnu godinu, a ističe i zaključak da je pokretač tog rasta vezan za digitalne sadržaje te da globalnih pretplatnika na platforme kao što su *Netflix, Disney+* i sl. ima 1,3 milijarde. Valja napomenuti i da uz platforme SVOD (video na zahtjev s pretplatom, engl. *Subscription Video on Demand*) postaju popularnije i platforme AVOD (video na zahtjev s oglasima, engl. *Ad-supported Video on Demand*) koje, s obzirom na to da su besplatne za korisnike, imaju potencijal, u budućnosti, dodatno utjecati na povećanje rasta tržišta digitalnih sadržaja. Uz porast vrijednost tržišta sadržaja relevantni su i podaci o dnevnoj konzumaciji zabavnih sadržaja, a podaci dostupni na *Eurostatu* u okviru istraživanja *Anketa o korištenju vremena* (engl. *Time use survey*) pod stavkom *Vrijeme provedeno gledajući televiziju ili druge*

[1] Izvješće je dostupno na: https://data.europa.eu/doi/10.2775/80086
[2] Izvješće je dostupno na: https://www.motionpictures.org/research-docs/2021-theme-report/

medije, u igranju videoigara i sličnim aktivnostima (engl. *Time spent watching TV or other media, playing computer games and any similar screen activities*[3]) u rezultatima izdvajaju stavku "potrošeno vrijeme", tj. srednje vrijeme provedeno na aktivnostima svih pojedinaca u ispitanim državama (18) koje iznosi između jednog sata i 56 minuta te tri sata i 4 minute te stavku "vrijeme sudjelovanja", tj. srednje vrijeme provedeno u aktivnostima onih pojedinaca koji su sudjelovali u aktivnosti, a ono iznosi između dva sata i 18 minuta te tri sata i 17 minuta. U obje navedene stavke stope sudjelovanja, tj. udio pojedinaca koji su proveli određeno vrijeme obavljajući navedenu aktivnost, iznosi između 84,2 % i 95,1 % (Eurostat, 2019) što je u skladu s podacima iz izvješća *Korištenje medija u Europskoj uniji* (2020). Podaci iz navedenih izvješća i istraživanja upućuju da je televizija kao medij iznimno zastupljena u svakodnevnoj upotrebi, da je tržište zabavnih sadržaja u porastu, a da dnevno provedeno vrijeme pojedinca aktivnostima vezanim za zabavne sadržaje iznosi između dva i tri sata. Ako se podatke o konzumaciji promatra u kontekstu osmosatne podjele dana, može se pretpostaviti da pojedinci u prosjeku minimalno 20 % svog slobodnog vremena provode u konzumaciji audiovizualnih zabavnih sadržaja. U vezi s prethodno navedenim podacima o korištenju medija te kako bi se dobio uvid u navike konzumacije filmova i televizijskih serija, uzeti su podaci s platforme *Netflix*[4] kao najkorištenije platforme s oko 220 milijuna[5] pretplatnika (Statista.com, 2022) jer ima dostupne tjedne podatke o gledanosti u satima za dvadeset najgledanijih filmova i televizijskih serija (10 na engleskom jeziku i 10 na ostalim jezicima) (Netflix, 2022). Ukupno je tih 40 najgledanijih filmova i TV serija na tjednoj razini u prvih šest mjeseci 2022. godine gledano, u prosjeku, 93,48 sati po osobi. Podaci za *Netflix*, za samo 40 od svih dostupnih filmova i televizijskih serija, prosječno tjedno vrijeme potrošeno u konzumaciji filmova i televizijskih serija postavljaju na četiri sata po osobi. Na temelju daljnjeg izračuna podataka o tjednoj konzumaciji procjenjuje se da osoba pogleda 186 sati filmova i televizijskih serija godišnje, što ako se pretpostavi prosječno trajanje filma od 90 minuta, na godišnjoj razini iznosi 124 filma, odnosno u prosjeku tri filma tjedno, a ako se pretpostavi prosječno trajanje epizode televizijske serije od 45 minuta, 248 epizoda televizijskih serija godišnje, odnosno šest epizoda tjedno. S obzirom na to da su podaci izračunati samo za jednu platformu te za samo 40 filmova i televizijskih serija tjedno te da na navedeni broj pretplatnika utječe i mogućnost da više osoba koristi isti račun, postoji mogućnost da su vremenski iznosi konzumacije filmova i televizijskih serija

[3] Podaci su dostupni na: https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/tus_00screen/default/table?lang=en
[4] Podaci o satima gledanja dostupni su na: https://top10.netflix.com/. Za izračun sati gledanja po osobi ukupni su sati gledanja od 2. 1. do 26. 6. 2022. podijeljeni s brojem pretplatnika od 220 milijuna.
[5] Podaci o pretplatnicima dostupni su na: https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/

konzervativno procijenjeni, no i kao takvi dostatno informiraju o konzumaciji filmskih sadržaja te značaju filmova i televizijskih serija u kontekstu zabave. U širem kontekstu konzumacije, može se istaknuti da se s porastom dostupnosti te konzumacije filmskih i televizijskih sadržaja, razvio društveni i znanstveni interes za utjecaj takvih sadržaja na društvo, posebno na djecu i mlade.

Usko povezana s masovnom komunikacijom je medijska pismenost. Gaines (2010:11) o međuodnosu primatelja poruke i medijske pismenosti naglašava sljedeće: "Medijska produkcija i distribucija je skupa, a medijske poruke su konstruirane od strane pojedinaca i timova ljudi s namjerom slanja poruka koje utječu na javno mnijenje i individualne postupke stoga je nužno da svaki pojedinac i društvena skupina ima sposobnost kritički analizirati i razumjeti medije". U kontekstu razvoja medija Kress (2003:1) ističe prijelaz višestoljetne dominacije pisma na slike, tj. vizualnu komunikaciju te odmak od dominacije knjige na ekran, tj. video i televiziju što utječe na revoluciju u uporabi i učincima pismenosti kao sredstvima za predstavljanje i komuniciranje na svakoj razini i u svakoj domeni. Silverblatt et al. (2014:4-6) uz raniju definiciju medijske pismenosti utvrđenu 1992. na *Nacionalnoj konferenciji medijske pismenosti,* odnosno „sposobnost građanina da pristupi, analizira i proizvodi informacije za specifične situacije", a na temelju prethodnih definicija i ideja medijske pismenosti te razvoja novih naglašavaju sljedeće elemente:

1. Medijska pismenost promiče vještine kritičkog mišljenja koje omogućuju ljudima samostalno biranje medijskih sadržaja te samostalno interpretiranje informacija koje su primili putem kanala masovne komunikacije.
2. Razumijevanje procesa masovne komunikacije.
3. Osviještenost utjecaja medija na pojedinca i društvo.
4. Razvoj strategija za analizu i diskusiju medijskih poruka.
5. Osviještenost medijskog sadržaja kao teksta koji pruža uvid u suvremene kulture i pojedince.
6. Kultiviranje uživanja, razumijevanja i poštovanja medijskog sadržaja.
7. U slučaju kreatora komunikacijske poruke: sposobnost proizvodnje efikasne i odgovorne medijske poruke.

Kao što se može uočiti, medijska pismenost primarno se odnosi na gledatelje, odnosno njihovu sposobnost konzumiranja medijskih sadržaja na način na koji su oni idejno osmišljeni. Ulazi se u sferu interpretacije i razumijevanja medijskih sadržaja, odnosno dekodiranja, kako u širem, tako i užem kontekstu značenja jer to što su nekome medijski sadržaji dostupni ne znači nužno

da su ih sposobni interpretirati. Kao jedan od, u posljednje vrijeme, učestalijih primjera postojanja mogućnosti pristupa medijskim sadržajima bez uvažavanja koncepata medijske pismenosti, odnosno nastajanja poteškoća u interpretaciji, su lažne vijesti (engl. *fake news*) koje proizlaze iz manipulativnih medijskih sadržaja. Sekundarno, medijska pismenost uzima u obzir izvor poruke, a to, u slučaju masovnih medija, podrazumijeva da organizacije pristupaju odgovorno i objektivno kodiranju poruke kao efikasne i primatelju razumljive što se, također, može povezati s već navedenim o porukama i njihovu kodiranju.

Fang (2016:141) navodi da „pretjerano korištenje medija dovodi do stanja koje često povezujemo s nedostatkom sreće, odnosno, nedostatkom emocionalnog i fizičkog kontakta s drugima, povećanom količinom samoće, smanjenom tjelesnom aktivnosti, prejedanjem i uživanjem u grickalicama te ovisnosti o neljudskim podražajima ili jednom riječju otuđenjem“, dok, nešto drugačijeg stava, Baran i Davis (2012:40) pak ističu da trenutno doba "prepoznaje da masovna komunikacija doista može biti moćna, ili donekle moćna, ili da uopće nije moćna, jer aktivna publika može koristiti medijske sadržaje za stvaranje značajnih iskustava". Od istraživanja vezanih za konzumaciju zabavnih filmskih i televizijskih sadržaja može se navesti Oliver i Raney (2011) koji su istražili hedonistički i eudaimonijski aspekt motivacije na konzumaciju, ističe se i istraživanje nehotičnog učenja stranih jezika na temelju izloženosti medijskom sadržaju (Kuppens, 2010) te istraživanja o promjenama raznih stavova, npr. prema prijetnji nuklearnog rata (Kulman i Akamatsu, 1988), prema osobama s tjelesnim oštećenjima (Bartsch et al., 2016) te mentalnim bolestima (Domino, 1983), ali i utjecaj na poticanje za traženje psihološke pomoći (Vogel et al., 2008). Od knjiga se može izdvojiti Streitmatter (2008) koji istražuje promjenu prikaza članova LGBT zajednice u medijima tijekom vremena i *Lolita efekt* koji istražuje seksualizaciju u prikazu djevojčica i djevojaka (Durham, 2009). Istraživanja usmjerena na štetne utjecaje obuhvaćaju utjecaj prikaza nasilja (Timmer, 2011) i konzumacije duhana na djecu i mlade (Pechmann i Shih, 1999), utjecaj prikaza nasilja nad ženama na ponašanje muškaraca (Mulac et al., 2002) i stav prema silovanju (Weisz i Earls, 1995). O utjecaju prikaza nasilja u medijima, kao najčešćoj temi kritike te nakon pregleda relevantnijih znanstvenih teorija na tu temu Silverblatt et al. (2014:457) sumiraju da "pod određenim okolnostima, neki ljudi mogu odgovoriti na nasilan medijski sadržaj na određeni način", dok Turow (2011:133) ističe i problematiku relevantnosti rezultata takvih istraživanja zbog provedbe u kontroliranim uvjetima, a općenito o istraživanju promjena u stavovima i mišljenjima pod utjecajem masovnih medija navodi da se većina istraživača slaže „da načini na koje većina odraslih i djece reagira na takve materijale uvelike ovisi o obiteljskom podrijetlu,

društvenom okruženju i osobnosti“. Iako su skoro pa od samih početaka postojale, ovisno o razdobljima, razne cenzure i standardi po pitanju primjerenosti sadržaja, pogotovo prikazivanja nasilja i seksualnih sadržaja, ali i političkih stavova, u određenoj mjeri potaknuto i utrkom za gledanošću, filmovi i televizijske serije su, s vremenom, srušili većinu tih tabua, što se može promatrati i kao pozitivni pomak jer je utjecao na društvenu inkluziju određenih skupina ljudi te pomogao određenim temama da uđu u javni prostor i time stvore mogućnost diskusije. Prikaz nasilja i seksualno eksplicitnih sadržaja u određenoj je mjeri riješen certifikatima kao što su PG-13 ili drugim izvorima usmjerenim na informiranje o primjerenosti sadržaja (vodič za roditelje, engl. *Parental Guide*). Uz certifikate može se istaknuti i relativno nova praksa uvođenja dodatnih informacija za gledatelje u slučaju prikaza potencijalno traumatizirajućih sadržaja, primjerice, da se uz prikaz suicida gledatelja informira i o kontakt podacima udruga koje pružaju pomoć osobama u takvim situacijama. Uz navedeno, može se istaknuti i utjecaj filmskih sadržaja na stvaranje interesa za određene proizvode, ali i izgradnjama kulta ličnosti oko glumaca i drugih slavnih osoba.

Načini konzumacije medijskih sadržaja također variraju, od same prisutnosti medijskih sadržaja kao nebitne pozadine drugih aktivnosti do aktivne konzumacije, dok razlozi konzumacije imaju spektar od dosade, preko edukativne uloge do zabave, ali i socijalnih te društvenih aspekata. Turow (2011:136) ističe koncept aktivne publike, tj. ideju da „osobe nisu samo pasivni primatelji medijskih poruka već da reagiraju na sadržaj na temelju svojih osobnih pozadina, interesa i interpersonalnih odnosa“ te kao najznačajniji pristup ovoj ideji naglašava istraživanja usmjerenja na odnos upotrebe i zadovoljstva (engl. *uses and gratifications research*). Kao zabrinjavajuće područje može se istaknuti i već spomenuta količina vremena koju osobe provedu uz televiziju, a to vrijeme varira od nekoliko sati do desetak te utjecaj odabira konzumacije medijskih sadržaja na štetu drugih društvenih i fizičkih aktivnosti što može dovesti do negativnih posljedica (Straubhaar et al., 2012; Hanson, 2014; Fang, 2016). Baran i Davis (2012:71) o utjecaju medijskih sadržaja ističu da je ljudsko ponašanje prilično teško kvantificirati, često je vrlo složeno i usmjereno na određeni cilj što dodatno komplicira pristupe iz društvenih znanosti koji često za cilj imaju istražiti uzročne odnose između stvari u okolini i stavovima ljudi, vrijednosti i ponašanja te da, za teoretičare masovnog društva i apologete medija, mediji predstavljaju najgore ili najbolje od modernog života. Također, kao moguć utjecaj na rezultate istraživanja iz područja filozofije i psihologije može se istaknuti nekoliko teorija koje potencijalno utječu na percepciju i donošenje sudova kako ispitanika, tako i istraživača, kao što su teorija implicitne pristranosti koja „sugerira da ljudi mogu djelovati na

temelju predrasuda i stereotipa bez namjere da to učine“ (Brownstein, 2019), aksiologija za koju se smatra da se “prvenstveno bavi klasifikacijom stvari koje su dobre i koliko su dobre”, odnosno “jesu li vrijednosni sudovi subjektivno psihološki ili objektivno stanje svijeta” (Schroeder, 2019), *a priori* znanja u okviru moralne epistemologije te *a priori* opravdanja i znanja, tj. “da osoba može prihvatiti određene tvrdnje neovisno o bilo kakvom dokazu, možda zato što su one razumne pretpostavke nekog područja istraživanja” (DePaul i Hicks, 2021; Russell, 2020), moralni sentimentalizam, odnosno, neki istraživači vjeruju da su “moralne misli u osnovi sentimentalne, drugi da su moralne činjenice povezane s našim sentimentalnim reakcijama ili da su emocije primarni izvor moralnog znanja” (Kauppinen, 2022). Iz navedenoga može se istaknuti, uz problematičnost istraživanja utjecaja i stvaranja uzročno-posljedičnih zaključaka da filmovi i televizijske serije, općenito, imaju istodobno potencijalno pozitivne i negativnu učinke na konzumente koji su u određenoj mjeri povezani s vremenskim trajanjem konzumacije te odabirom vrste sadržaja, no i određeni karakteristikama te socijalnim okruženjem individue. Od pozitivnih efekata, osim opuštanja i zabave, mogu se istaknuti utjecaji na mogućnost pokretanja diskusije o mišljenjima i stavovima vezano za značajne društvene teme te edukacijska svrha, a od negativnih izdvajaju se nepoželjni efekti na razvoj te socijalizaciju, posebno djece i mladih te utjecaj na otuđenje pojedinca od društva.

2.3. Povezanost teorijskih aspekata masovnih medija i komunikacije s istraživanjem

Istraživanje je u kontekstu masovnih medija usmjereno na zabavne filmske i televizijske sadržaje koji su gledateljima dostupni posredstvom klasične televizije, satelitske televizije, kablovske televizije te televizije putem interneta, odnosno raznih platformi i aplikacija.

Za jasnije definiranje teorijskih aspekata i povezanosti istraživanja u kontekstu masovnih medija i komunikacije te komunikacijskog procesa uz naglasak na kodiranje poruke, iako relativno jednostavan model, Osgoodov i Schrammov model (Schramm, 1971:24), postavljen je kao polazni za potrebe istraživanja jer u svojoj jednostavnosti obuhvaća upravo one elemente na koje je rad usmjeren, odnosno interpretiranje, kodiranje i dekodiranje poruke posredstvom semiotički oblikovanih znakova. Uz navedeno, može se sumirati da se kod pošiljatelja poruke ističe korporativna narav, a kod poruke njezine karakteristike u masovnoj komunikaciji te ponavljanje u identičnim formama što je utjecalo (i utječe) na dekodiranje poruke od strane primatelja, tj. gledatelja. Kod primatelja, uz utjecaj navika u dekodiranju ističe se iskustveno polje pojedinca kao mogući utjecaj na dekodiranje poruke te potencijalno postojanje

metaporuke, a određene teškoće mogu nastati zbog nedostatka sposobnosti pojedinca da dekodira preferirano značenje poruke što je povezano i s medijskom pismenošću te raznim stavovima, mišljenjima i preferencijama konzumenata sadržaja.

U skladu s navedenim, a na temelju Turowove (2011:9) analize elemenata komunikacijskog procesa te usklađeno s dijelovima istraživanja, navedene teorije s područja masovnih medija, masovne komunikacije te elemenata komunikacijskog procesa su u radu promatrane, analizirane i kodirane kao:

1. poruka kao verbalni i vizualni prikaz uz dekonstrukciju vizualnog prikaza kroz znak i tijelo te verbalnog i vizualnog kroz lik i komunikacijsku ulogu poruke
2. izvor ili organizacija su postavljeni kao kreatori zabavnih sadržaja
3. kodiranje kao centralni interes rada promatra se u svim aspektima istraživanja, odnosno promatra se s gledišta znak, tijelo, lik, poruka i djelo
4. kanal kao prijenosnik poruke postavlja se kao televizija i televizija na zahtjev, a transmiter kao filmovi i televizijske serije kao vizualni i auditivni prijenosnici poruka
5. primatelji su postavljeni kao dostupna publika, a aspekt gledatelja promatran je teorijski kroz masovne medije i konzumaciju filmskih sadržaja
6. dekodiranje je usklađeno s navedenim teorijskim aspektima primatelja poruke uz naglasak na preferirano značenje kroz komunikacijsku ulogu poruke
7. povratna informacija postavljena je tako da su se postavili uzorci, tj. liste filmova i televizijskih serija te je promatrana primarno kao indirektna, a sekundarno kao utjecaj na stvaranje obrazaca u kreiranju sadržaja
8. šum je promatran u kontekstu primatelja i dekodiranja poruke s naglaskom na preferirano značenje poruke koje ne mora nužno biti i dekodirano.

3. SEMIOTIKA

Kompleksna mreža ljudske komunikacije temelji se, između ostalog, na znakovima i simbolima koji omogućuju prenošenje značenja, odnosno sustavu kojeg izučava semiotika. Povezana s lingvistikom, filozofijom, psihologijom, društvom i kulturom semiotika je usmjerena na duboku povezanost između znakova i interpretacije značenja. Riječ semiotika dolazi od grčke riječi *semeion*, odnosno znak te je u skladu s time semiotika ili semiologija znanstvena disciplina koja se bavi znakovnim sustavima te njihovom ulogom u konstrukciji i rekonstrukciji značenja, a usmjerena je na sam znak i kodove ili sustave u koje su znakovi organizirani te kulture unutar kojih ti kodovi i znakovi djeluju (Watson i Hill, 2012:273). Sebeok (2001:3) semiotiku definira kao znanost koja istražuje funkcije znakova, odnosno znakove koji "omogućuju svakoj vrsti da (1) signalizira svoje postojanje, (2) komunicira poruke unutar vrste i (3) modelira dolazne informacije iz vanjskog svijeta". Eco (1976:3) u oblikovanju opće semiotičke teorije ističe da ona za cilj ima "objasniti svaki slučaj funkcije znaka u smislu temeljnih sustava elemenata međusobno povezanih jednim ili više kodova" te da bi se u teoriji semiotike trebala uzeti u obzir "teorija kodova i teorija proizvodnje znakova, odnosno raspon fenomena kao što su uobičajena uporaba jezika, evolucija kodova, estetika komunikacije, različite vrste interakcijskog komunikacijskog ponašanja, uporaba znakova za spominjanje stvari ili stanja svijeta i slično". O odnosu komunikacijskih znanosti i semiotike Danesi (2004:10) navodi da „iako dva polja dijele veći dio istog teorijskog i metodološkog teritorija, komunikacijske znanosti se više usredotočuju na tehničko proučavanje načina na koji se poruke prenose te o matematičkim i psihološkim zakonima upravljanja prijenosom, prijemom i obradom informacija, dok semiotika obraća više pažnje na to što poruke znače i kako su sastavljene kroz znakove". Bez obzira na to radi li se o verbalnoj ili neverbalnoj komunikaciji, društvo je ono koje definira značenje znaka u određenom vremenu i na određenom prostoru, odnosno iste riječi ili simboli mogu imati, sa šireg aspekta, različita značenja u različitim društvima, u različitim vremenskim razdobljima i na različitim prostorima, a s užeg aspekta, u različitim kontekstima i situacijama te sukladno tome, semiotika polazi od premise da znakovi nemaju fiksno značenje, već su podložni dekodiranju od strane pojedinca koje se temelji na njihovim znanjima i iskustvima, ali i individualnim karakteristikama te emocijama. Navedeno je utemeljeno i povezano s prethodno istaknutim o komunikacijskom procesu, a uvrštavanjem principa semiotike u kodiranje i dekodiranje poruke, odnosno proširivanjem znaka pridavanjem mu novog ili drugačijeg značenja kodiranjem, proširuju se i preferirana značenja poruke, metaporuke te specifičnosti i posebnosti dekodiranja.

Iako se semiotika pretežno promatra kao suvremena disciplina, može se navesti da se o nekima od osnovnih principa semiotike raspravljalo u antici (Platon i Aristotel) te da je uočena razlika između prirodnih znakova, odnosno znakova koji se pojavljuju samostalno kao prirodni te konvencionalnih znakova, odnosno znakova koje je kreiralo društvo sa svrhom komunikacije (Danesi, 2002:29). Tijekom srednjega vijeka Meier-Oeser (2011) ističe Augustina koji je znakove promatrao kao trijadu odnosa, a znak razlikuje kao prirodni (*signa naturalia*) i dani, tj. konvencionalni (*signa data*), a o njegovom doprinosu semiotici navodi da se "Augustinov nauk o znaku temelji na definiciji znaka koja, po prvi put, nastoji obuhvatiti prirodni indeksni znak i konvencionalni jezični znak kao vrste sveobuhvatnog generičkog pojma znaka, označavajući tako prekretnicu u povijesti semiotike", Boethiusa koji na temelju Aristotela razvija „red govora" (*ordo orandi*) te ističe „smjer jezičnog označavanja, odnosno pisani znakovi označavaju izgovorene riječi, dok izgovorene riječi prvenstveno označavaju mentalne pojmove, a pomoću ovih potonjih sekundarno označavaju stvari" i Bacona koji je razvio opću koncepciju označavanja kao i detaljnu teoriju lingvističkog znaka te pojam znaka postavio u kategoriju odnosa. Danesi (2004:4;8-9) navodi da je Hipokrat prvi upotrijebio riječ *semeion* u kontekstu znanosti o simptomima, britanski filozof John Locke prvi uveo formalno proučavanje znakova u filozofiju pod nazivom *semeiotika*, Saussure uvodi pojam semiologija, dok se na temelju utjecaja Peircea danas preferira pojam semiotika. Morris (1938:11) je semiotiku jasno definirao kao znanost o znakovima te predložio područja semiotike: sintaksu, semantiku i pragmatizam.

3.1. Znak

Kao znak može se promatrati bilo što, a referent, tj. označitelj može biti konkretan i apstraktan. Konkretan označitelj jest kada se znak odnosi na nešto što postoji u stvarnom svijetu, apstraktan se odnosi na ideje i druge koncepte, a oba utječu na formiranje koncepta značenja i klasifikaciju znaka u mislima te potom razumijevanje značenja znaka sukladno njegovoj društveno utvrđenoj formi (Danesi, 2004:5; Chandler, 2007:36). Kao što znak može biti bilo što, tako on može i značiti bilo što, a na problematiku definiranja značenja osvrnuli su se Ogden i Richards (1923) ističući problematiku interpretacije značenja, percepcije, simbolike te kompleksnost definiranja i apstraktni aspekt pojma značenje. Da bi se moglo razumjeti značenje znaka, prvo je potrebno identificirati znak kao znak što Danesi (2004:14-15) naziva strukturom znaka koji je (1) osebujan, odnosno paradigmatska dimenzija i (2) konstruiran na predvidljiv način, odnosno sintagmatska dimenzija. Nužno je osvrnuti se i na koncept diskursa koji se može definirati kao

„skup kulturno strukturiranih jezičnih reprezentacija i obrazaca za stvaranje značenja o nekome aspektu ljudske stvarnosti" (Struna, 2011), odnosno „kako su tekstovi kodirani i kako se značenje tih tekstova, koji djeluju unutar i pod utjecajem konteksta dekodiraju" (Watson i Hill, 2012:274). Jakobson i Halle (2002:91) navode da se razvoj diskursa odvija u dvije semantičke linije, metaforu kada se značenje tvori na temelju sličnosti te metonimiju kada se do značenja dolazi kroz logičku povezanost te ističu da se „manipuliranjem s te dvije vrste veza (sličnost i kontigvitet) u oba njihova aspekta (pozicijski i semantički) kroz odabir, kombiniranje i rangiranje pojedinac izlaže svoj osobni stil, verbalne sklonosti i preferencije". Chandler (2007:137) detaljnije obrazlaže da je Jakobson utvrdio da je „metafora paradigmatska dimenzija (vertikalna, temeljena na selekciji, zamjeni i sličnosti), a metonimija sintagmatska dimenzija (horizontalna, temeljena na kombinaciji, kontekstu i kontigvitetu)". Danesi (2004:15) ističe da „X dio znaka može poprimiti bilo koji oblik ili 'veličinu' koju mu želimo dati, sve dok ne narušava paradigmatsku i sintagmatsku strukturu i na neki način preuzima značenje (X = Y)", obrazlaže da se „u suvremenoj semiotičkoj teoriji takvi 'veći X-ovi' nazivaju tekstovima, a ne samo znakovima; a značenja ili 'veći Y-i' koja kodiraju nazivaju se porukama" te naglašava da „pojam poruka nije sinonim za značenje". Peirce (1931) objašnjava proces semioze kao „proces neprekidnog prevođenja znakova u druge znakove", a Danesi (2004:16) semiozu opisuje kao „sposobnost osoba da proizvode i razumijevaju znakove, dok je aktivnost stvaranja znanja koju ova sposobnost omogućuje svim ljudskim bićima poznata kao reprezentacija" te naglašava i važnost interpretacije znakova.

U semiotici se ističu dva dominantna suvremena modela onoga što čini znak, dijadni i trijadni model, odnosno strukturalistički i pragmatički pristup znaku. Kao predstavnik prvoga pristupa ističe se lingvist Ferdinand de Saussure, a kao drugog filozof Charles Sanders Peirce. Saussure je proširio postojeći pristup lingvistici tijekom povijesnoga razvoja (dijakronija) pristupom koji promatra lingvistiku u određenom vremenskom trenutku (sinkronija), a oba pristupa odnose se i na semiotiku. Istaknuto Saussureovo djelo *Tečaj opće lingvistike* (1959:67) objavljeno je posthumno na temelju bilježaka s njegovih predavanja, a u njemu je naveden dijadni model znaka, odnosno dualnost znaka kojeg je promatrao kao materijalni znak, tj. zvuk (označitelj ili akustična slika; engl. *signifier;* franc. *signifiant*) i kao mentalni koncept (označeno; označenik ili pojam; engl. *signified,* franc. *signifié*) te time postavio znak u odnos ta dva relacijska entiteta. Materijalna forma znaka osim zvuka obuhvaća i formu koja se može dodirnuti i/ili vidjeti, dok mentalni koncept označava značenje koje znak poprima, a Chandler (2007:14;18) napominje i da u "suvremenoj literaturi, postoji tendencija opisati označitelja kao oblik koji znak uzima, a

označeno kao koncept na koji se odnosi" te ističe da je Saussure smatrao da „znakovi imaju smisla samo kao dio formalnog, generaliziranog i apstraktnog sustava" i da se „prvenstveno odnose jedni na druge". Promatranjem povezanosti materijalnog znaka i njegovog značenja Saussure ističe različitost od ostalih znakova te navodi arbitrarnost (1959:76) kao temeljnu značajku jezičnog znaka te naglašava da u materijalnom znaku „kao proizvodu određenog društva i vremena, nitko ne može promijeniti bilo što, ali da istodobno teoretski podrazumijeva slobodu uspostavljanja bilo kakvog odnosa fonetskog aspekta znaka i ideje", dok kao drugu temeljnu značajku navodi linearni karakter materijalnog znaka (1959:70), odnosno da se razvija kroz vrijeme. Hjelmslev (1980:52-53) se osvrće na znakovne funkcije koje se uspostavljaju između izraza i sadržaja (označitelja i označenog), zaključuje da „niti može biti sadržaja bez izraza, a niti izraza bez sadržaja" te proširuje promatranje znaka kroz formu i supstanciju sadržaja te formu i supstanciju izraza. Slično kao Hjelmslev smatra Barthes (1983:89-90) te navodi da se „svaki sustav značenja sastoji se od sfere izražaja (E) i sfere sadržaja (C), a značenje se usklađuje s relacijom (R) dviju sfera: E R C[6]" te detaljnije obrazlaže da se drugi red označenog može implementirati na dva načina kao E (ERC) R C u kojem je „prvi sustav denotativan, a drugi (širi) sustav konotativan" kojeg naziva i konotacija te kao E R C (ERC) u kojem „prvi sustav postaje sfera sadržaja označenog drugog sustava", odnosno denotacija ili metajezik. Peirce (Atkin, 2022) definiranju znaka pristupa filozofski te jednostavno navodi da „znak dobiva značenje interpretacijom", a kao i mnogi drugi autori znak definira trijadnim modelom. Peirce u razradi suvremenog koncepta semioze, odnosno „neprekidnog prevođenja znakova u druge znakove" znak promatra kroz tri elementa: „reprezentamen (ono što predstavlja), predmet ili objekt (ono što je predstavljeno) i interpretant (ono što organizira odnos među prvim dvama elementima)", uz napomenu da „reprezentamen nije izravno povezan sa svojim predmetom, nego jedino posredstvom interpretanta, drugoga znaka koji reprezentamen pobuđuje u svijesti tumača" (Hrvatska enciklopedija, 2021). Reprezentamen je u određenoj mjeri sličan Saussureovom materijalnom znaku (označitelju), a interpretant mentalnom konceptu (označenom) dok je glavna razlika uvođenje predmeta (objekta) koji može biti fizički objekt, ali i apstraktni koncept. Peirce je znak promatrao i kao ikonu koja nalikuje objektu koji želi opisati, indeks (indicija) koji uspostavlja izravnu vezu između znaka i objekta te simbol koji ne mora imati ni veze ni sličnosti sa znakom i objektom te komunicira značenje samo jer je ono društveno dogovoreno (Watson & Hill, 2012:276), a može se napomenuti i da znakovi ne moraju nužno pripadati samo jednoj od navedenih kategorija. Eco (1976) znakove promatra

[6] hrv. izražaj/relacija/sadržaj (engl. Expression/Relation/Content)

kroz prizmu kodiranja i dekodiranja poruka te ističe povezanost s društvenim i kulturnim okružjem u definiranju takvih kodova te je time proširio Saussureov i Peirceov model znaka jasnijim definiranjem postojanja konteksta i utjecaja sociokulturnog okružja na znak. Chandler (2007:36-37) povezuje Augustinove i Saussureove ideje s Peirceovom podjelom znakova te ističe da se prirodni znakovi (*signa naturalia*) mogu povezati s ikonama i indeksima, a konvencionalni (*signa data*) sa simbolima, a u Peirceov model uvrštava Saussureove pojmove označitelja i označenog kao:

1. Ikona/ikoničnost: način u kojem se označitelj percipira kao sličan ili oponaša označeno (prepoznatljivo izgleda, zvuči, osjeća, ima okus ili miriše), a sličan je u posjedovanju nekih svojih kvaliteta: npr. portret, crtani film, maketa, onomatopeja, metafore, imitativne geste.

2. Indeks/indeksikalnost: način u kojem označitelj nije proizvoljan nego je na neki način izravno povezan (fizički ili uzročno) s označenim (bez obzira na namjeru), a ta se veza može promatrati ili zaključiti: npr. 'prirodni znakovi' (dim, grmljavina), medicinski simptomi (bol, osip, puls), mjerni instrumenti (termometar, sat, libela), 'signali ' (kucanje na vratima, zvonjenje telefona), pokazivači (kažiprst koji pokazuje, putokaz), snimke (fotografija, film, video), osobni 'zaštitni znakovi' (rukopis, doskočice).

3. Simbol/simbolizacija: način u kojem označitelj ne nalikuje označenom, ali koji je u osnovi proizvoljan ili čisto konvencionalan – tako da se s tim odnosom mora složiti i naučiti: npr. jezik općenito, brojevi, Morseov kod, semafori, nacionalne zastave.

Slično kao i Chandler, a prošireno sa spoznajama drugih autora, Sebeok (2001:8-11) ističe šest osnovnih „vrsta“ znakova koji se pojavljuju u suvremenoj semiotici, uz napomenu da ne klasificira znakove već aspekte znakova koji se opetovano pojavljuju u okruženju podložnom hijerarhiji te ih opisuje kao:

1. Signal – znak koji kao mehanički (prirodni) ili konvencionalni (umjetni) izaziva neku reakciju kod primatelja koji može biti stroj, organizam ili koncept.

2. Simptom – kompulzivan, automatski, neproizvoljan znak, primjerice kada je označitelj povezan s označenim prirodnom vezom, a koji se može povezati sa sindromom kao ustaljenom kombinacijom simptoma sa stabilnim značenjem.

3. Ikona – znak kod kojeg postoji topološka sličnost između označitelja i označenog.

4. Indeks – znak kod kojeg postoji sličnost ili kontigvitet između označitelja i označenog.

5. Simbol – znak bez sličnosti ili kontigviteta već samo s konvencionalnom vezom između označitelja i označenog te s utvrđenom klasom na što se znak odnosi (*designatum*).

6. Ime – znakovi kao imena, odnosno nazivi koja nemaju zajedničkih karakteristika izuzev toga da imenuju stvari ili osobe.

Nadalje, Sebeok (2001:136-137) znakove promatra i kao verbalne znakove za koje navodi da su učinkovito sredstvo modeliranja svijeta razvijeno kako bi osobe mogle učinkoviti opisati svijet te neverbalne znakove za koje ističe da su dio ponašanja osoba od rođenja koji im omogućava stjecanje znanja o svijetu prije nego steknu sposobnost verbalnog sporazumijevanja, te zaključuje da je „lingvistika strukturalna, a ne funkcionalno autonomna grana semiotike, dok ostatak obuhvaća široku raznolikost neverbalnih sustava označavanja i komunikacije koji su međusobno, kod ljudi, povezani u reciprocitetu“. U kontekstu neverbalne komunikacije, znakove se može promatrati kao tjelesne i vizualne te ih razlikovati kao neverbalnu i vizualnu semiotiku. Tjelesni znakovi obuhvaćaju govor tijela i tjelesne ekspresije, odnosno neverbalne signale, facijalne ekspresije, geste i sl., a prošireno, u kontekstu umjetnosti, ples, glumu, performans i sl. No, valja napomenuti, što je već i u određenoj mjeri istaknuto, da u kontekstu semiotike ljudsko tijelo nije samo prijenosnik znaka, već na kognitivnoj razini služi i za dekodiranje znaka, pa tako Danesi (2004:45) ističe da je „tijelo primarni izvor značenja i sredstvo za razumijevanje veze između prirode i kulture u ljudskom životu“. Vizualni znakovi su znakovi koje se može vidjeti, za razliku od znakova koji se mogu doživjeti posredstvom drugih osjetila. Naravno, vizualni znakovi mogu biti i kombinirani sa znakovima koji se vežu za druga osjetila, no vid se pretežno smatra dominantnim osjetilom. U kontekstu osjetila ističe se koncept mentalnih slika koji nadilazi samu vizualizaciju predmeta u ljudskom umu te „ima ključnu ulogu ne samo u percepciji, već i u pamćenju, emocijama, jeziku, željama i izvršavanju radnji te značajnu ulogu u odnosu spram umjetnosti, što ga čini ključnim pojmom, ne samo u filozofiji uma, već i u estetici“ (Nanay, 2021). Uz mentalne slike može se kao značajan faktor u vizualnoj percepciji navesti i boja, koja sa psihološkog aspekta ima različita značenja, ali i utjecaje na ponašanje osoba koje je, u određenoj mjeri, također društveno uvjetovano. U kontekstu verbalne komunikacije, Jakobson (1960:3) ističe šest faktora za koje smatra da su konstitutivni čimbenici u bilo kojem činu verbalne komunikacije, a to su: (1) adresant šalje (2) poruku (3) adresatu, koja, da bi bila operativna, zahtjeva da se navede (4) kontekst koji primatelj može shvatiti kroz (5) kod koji je u potpunosti ili barem djelomično, zajednički za adresanta i adresata (kodera i dekodera poruke) i (6) kontakt, tj. tjelesni kanal i psihološka veza između adresanta i adresata, čime se omogućuje da oboje ostvare i ostanu u komunikaciji. Nadalje, Jakobson (1960:3-6) ističe da svaki od navedenih čimbenika ima komunikacijsku funkciju:

1. Referencijalna se odnosi na poruku (kontekst) koja je konstruirana da prenese određenu informaciju.

2. Emotivna (ekspresivna) se odnosi na adresanta i njegov stav prema onome o čemu govori, odnosno njegove emocije, mišljenja i sl.

3. Konativna se odnosi na adresata i ima li poruka učinak na ponašanje primatelja.

4. Fatička se odnosi na funkciju poruke u uspostavljanju i održavanju društvenih odnosa.

5. Metajezična se odnosi na poruke kojima je funkcija prenošenje informacija o leksičkom kodu.

6. Poetička se odnosi na poetiku, estetiku ili kreativnost poruke, odnosno na samu poruku.

Danesi (2004:107-110), uz navedene Jakobsonove funkcije, predlaže i dvije dodatne: mističnu funkciju, odnosno „latentnu percepciju riječi korištenih u komunikaciji kao onih koje imaju iskonsku mističnu snagu“, a funkcija nije „stvaranje novog značenja već naglašavanje postojećeg čime se osigurava kulturna kohezija“ te ekonomična funkcija, odnosno „poruka koja se konstruira i isporučuje na 'najekonomičniji' mogući način, odnosno uz najmanje napora“.

Može se napomenuti da u kontekstu semiotike općenito, medijske i filmske semiotike, kulturne i socijalne semiotike itd., autori znak učestalo navode samo kao znak dok je njegova lingvistička ili semiotička narav očita iz konteksta. Ipak, valja navesti da je Barthes (1983:41) istaknuo razliku, tj. odnos između znaka kao lingvističkog i semiotičkog:

> *„semiotički znak je poput svog modela sastavljen od označitelja i označenog, ali se razlikuje od njega na razini supstancije, odnosno mnogi semiološki sustavi (predmeti, geste, slike) imaju supstancije izraza čija bit nije označavanje značenja već su često predmeti svakodnevne uporabe koje društvo koristi na takav način da označavaju nešto, pa primjerice odjeća služi za zaštitu, a hrana za prehranu, no ujedno se navedeno koristi i kao znak.“*

3.2. Kodovi

Uz već navedeno o kodiranju, Danesi (2004:21) ističe povezanost kodova i konteksta, a Chandler (2007:147) da kodovi „organiziraju znakove u smislene sustave koji u korelaciju postavljaju označitelja i označeno kroz strukturne oblike sintagmi i paradigmi“ te u kontekstu definiranja znaka ističe da „nešto ne može imati status znaka ako ne funkcionira unutar koda“. Lorusso (2015:22) definira dvije kategorije koda, njegovu konvencionalnu i reguliranu prirodu

te pojašnjava da “kod ne mora imati čisto komunikacijsku funkciju, ali unatoč tome uvijek jamči strukturnu dosljednost na temelju regulirane korespondencije između svojih elemenata” te da su “kodovi sustavi društvenih pravila nužni za označavanje, upravljanje i društveno organiziranje značenja”. Danesi (2004:19) navodi da se uz verbalni sustav tvorbe, poruke mogu prenositi i neverbalno (glazba, fotografija), što se u kontekstu semiotike sve naziva kodom, a kodove definira kao “sustave znakova (verbalni, vizualni, gestualni itd.) koji imaju specifična svojstva i stoga se mogu uvijek iznova koristiti za kodiranje i dekodiranje tekstova i njihovih poruka“. Chandler (2007:196) na temelju Morrisove podjele semiotike, ističe da se znakovi u kontekstu dekodiranja od strane primatelja mogu promatrati kao sintaksa (prepoznavanje znaka), semantika (razumijevanje preferiranog značenja znaka) i pragmatizam (interpretaciju znaka) što se može povezati s procesom percepcije. Percepcija je proces koji započinje stimulansom iz okružja, a završava svjesnom iskustvenom percepcijom stimulansa, prepoznavanjem i identifikacijom tog stimulansa i poduzimanjem aktivnosti spram stimulansa (Goldstein i Brockmole, 2017:5). Valja istaknuti i da su percepcija i znanje selektivni te da percipirano značenje može biti objektivno i subjektivno (Leeuwen, 2005:5;107). Percepcija kao kognitivni proces identificiranja i prepoznavanja te posljedične akcije postavljanjem identificiranog stimulansa u kontekst svih znanja, spoznaja i karakteristika te društvenog i kulturnog okruženja individue omogućava prepoznavanje i interpretaciju, tj. dekodiranje kodova kao i njima pripadajućih, željenih ili neželjenih obrazaca akcija, reakcija, ponašanja i preferencija pojedinca. Ako se kodovi, u kontekstu percepcije promatraju kao općeniti obrasci percipiranja okružja, odnosno sintaksa, semantika i pragmatizam, uz navedeno bitno je istaknuti da su kodovi iskustveni, tj. moraju biti naučeni kako bi ih osoba mogla primijeniti na identifikaciju i odabir akcije. Pojednostavljeno rečeno, a u kontekstu verbalne komunikacije, osoba mora znati neki jezik da bi razumjela što joj se govori na tom jeziku i odabrala (re)akciju. Također, pri percepciji ne mora nužno postojati pošiljatelj poruke, odnosno percepcija je univerzalni način doživljavanja svijeta interpretacijom osjetilnih informacija utemeljen na prijašnjem znanju i iskustvima. Nichols (1981:12) ističe da bi se “shvatio fizički svijet on prvo mora biti posredovan i preveden” te da “percepcija ovisi o kodiranju svijeta u ikoničke znakove koji ga mogu ponovno prikazati u našem umu”, a Jandt (2009:37) da „komunikacija zahtijeva zajedničko kodiranje i simbole koji se moraju naučiti“. Chandler (2007:157) ističe da „kodovi nadilaze pojedinačne tekstove povezujući ih u interpretativni okvir koji koriste kreatori i interpretatori poruka“. Kod kreiranja poruke ili djela, kreatori koriste kodove koji su im poznati te njima nastoje prenijeti određeno značenje, a primatelj poruke ili konzument djela će u skladu sa svim svojim znanjima te porukama i djelima s kojima se susreo, a koji zajedno tvore njegov

interpretacijski okvir, sukladno kontekstu, nastojati interpretirati poruku. Stečenim spoznajama osoba nadopunjava svoj interpretacijski okvir koji će potom koristiti za razumijevanje nekog drugog djela, a iz čega proizlazi da je interpretacijski okvir kontinuirano nepotpun, odnosno uvijek se može spoznati i naučiti nešto novo, više ili manje važno za interpretaciju. Uz utjecaj nepotpunosti interpretacijskog okvira u dekodiranju poruke može se istaknuti i mogućnost da osoba ne interpretira poruku na autorov željen način, odnosno da dođe do nesporazuma. Eco (1976:150) navodi da se uz "kodiranje koje nastoji osigurati interpretaciju poruke prema unaprijed predviđenim planovima, može istaknuti i taktika dekodiranja u kojoj se poruka kao izražaj ne mijenja, ali primatelj otkriva slobodu dekodiranja". U skladu s time Hall (1973:9) ističe da "kodiranje i dekodiranje nije simetrično" te da "značenje elementa diskursa može biti polisemično" i predlaže termin "preferiranog značenja" (čitanja), odnosno idejnog značenja koje je autor želio prenijeti, a koje primatelj može, ali i ne mora dekodirati i/ili interpretirati. Morley (2005:129) detaljnije objašnjava da se uz polisemičnu strukturu poruke značenje strukturira kroz dominantnost te zaključuje da je „preferirano značenje (čitanje) dio poruke te može biti identificirano kroz lingvističku i komunikacijsku strukturu", a Leeuwen (2005:160) da autori poruka "nisu usmjereni na apsolutnu istinu, već na istinu kako je doživljavaju govornici, pisci i drugi kreatori znakova te na semiotičke resurse koje koriste za izražavanje značenja". McQuail (2010:72) ističe da je u kontekstu masovnih medija „ideja fiksnog značenja utkanog u medijski sadržaj koje vodi do predvidljivog i mjerljivog utjecaj odbačeno" te da se „značenje mora promatrati kao konstruirano, dok se poruke dekodiraju u odnosu na socijalnu situaciju i interese primatelja".

Gaines (2010:93) ističe da "kultura, ideologija i mit pomažu opisati kako grupe ljudi razumiju aspekte svijeta u kojem žive", što se može promatrati i kroz kodove. Danesi (2004:19-21) razlikuje intelektualne kodove koji se temelje na matematici, logici, filozofiji i sl. i socijalne kodove koji su „strukture za slanje poruka o sebi na društveno primjerene načine i za reguliranje međuljudskih aktivnosti" te naglašava da „kodovi vode interpretaciju u kontekst tj. okruženje, situaciju ili proces (fizički, psihološki i društveni) u kojem se interpretacija odvija". Kako bi se jasnije prikazala kompleksnost kodova u kontekstu semiotike može se navesti Chandler (2007:149-150) koji kodove dijeli na:

1. socijalne kodove koji obuhvaćaju verbalne i neverbalne kodove, robne kodove (npr. odjeća, automobili…) i kodove ponašanja (npr. protokoli, rituali…)

2. tekstualne kodove kojima su obuhvaćeni znanstveni kodovi (npr. matematika), estetski kodovi koji se pojavljuju u raznim umjetničkim djelima, žanrovski, retorički i stilistički

kodovi (npr. ekspozicija, opis, naracija…), kodovi masovnih medija koji obuhvaćaju tehničke i konvencionalne fotografske, televizijske, filmske, radijske i novinske kodove

3. interpretativne kodove koji se odnose na perceptivne kodove (npr. vizualna percepcija) i ideološke kodove odnosno kodove koji se koriste za kodiranje i dekodiranje teksta, a mogu biti dominantni, pregovarački i oporbeni te pretežno obuhvaćaju mišljenja i stavove, primjerice, populizam, materijalizam, feminizam, liberalizam i sl.

Navedeni kodovi šire odgovaraju trima vrstama znanja koje se mogu steći interpretacijom: socijalnom znanju koje pridonosi spoznajama o svijetu, tekstualnom znanju koje se odnosi na spoznaje o mediju i žanru, dok odnos između socijalnog i tekstualnog znanja pridonosi modalitetu prosudbe (Chandler, 2007:150). Ističe se i Hall (1973:3) koji kodiranje i dekodiranje promatra u kontekstu diskursa te ističe da "prije nego poruka postigne 'efekt', kako god da je on definiran, ili zadovolji potrebu ili je stavljena u opticaj, mora biti prvo percipirana kao značajni diskurs te dekodirano njezino značenje". Dakle, uz samo kodiranje značenja kroz znak, dekodiranje poruke obuhvaća percepciju i društveni aspekt te značajnost diskursa kao poticajnog za dekodiranje.

3.2.1. Socijalni kodovi

Danesi (2004:20) navodi da socijalni kodovi „osiguravaju strukture za slanje poruka o sebi na društveno prikladne načine te za reguliranje međuljudskih aktivnosti", a Chandler (2007:158) da „socijalne konvencije osiguravaju da znakovi ne mogu značiti štogod pojedinac želi da znače", odnosno društvo osigurava strukturu kojom se kodira značenje. Leeuwen (2005:93) u kontekstu socijalne semiotike ističe kako osobe „komuniciraju ne samo svojim glasom nego i glazbenim instrumentima; ne samo kroz izraze lica i geste nego i kroz odjeću koju nose i način na koji dotjeruju tijelo". Društvo, općenito i u užem smislu, utječe na definiranje kodova i značenja u verbalnoj i neverbalnoj komunikaciji, a obuhvaća i razne druge kodove koji se mogu promatrati kao komunikacijski u kontekstu društva. Underhill (2011:5-6) ističe postojanje tri dimenzije pogleda na svijet koje razlikuju odnose između jezika i misli, odnosno socijalni sistem koji utječe na taj pogled (1) svjetonazor jezičnog sustava, odnosno način razumijevanja koji nam pruža pojmove i koji organizira odnose između tih pojmova, (2) svjetonazor kulturnog okruženja, odnosno svjetonazor koji je ukorijenjen u nekom jezičnom svjetonazoru no može migrirati između jezičnih sustava i (3) svjetonazor pojedinca koji nalazi svoj najviši izraz u djelima velikih književnika koji njeguju svoj jezik kao što su Tolstoj, Dostojevski, Goethe, Shakespeare ili Orwell.

Thibault (2004:7) ističe da je „stvaranje značenja semiotičko-diskurzivni fenomen u smislu da njegovi dinamički procesi stvaraju smislene obrasce i odnose koji integriraju određenu situaciju u sustave semantičkih i semiotičkih kategorija koje članovi određene zajednice ili društva prepoznaju i tumače kao značajne“. U sferi diskursa Foucault (1972:22) proširuje viđenje znanja kao socijalno konstruiranog kroz određeni kontekst mjesta i vremena, tj. u realnostima koje su, učestalo, prošle i u suvremenom kontekstu izazovne za razumijevanje. Navedeno Kress (2001:66-67) promatra u kontekstu sociolingvistike koja održava socijalne i političke osobitosti vremena te varira od planiranja jezika, istraživanja dijalekata, socijalnih kodova, promjena u kodovima, upotrebe jezika u interpersonalnoj komunikaciji, u različitim kulturama, institucijama i situacijama, strukturiranje verbalnih interakcija, ali i utjecaj sociooloških karakteristika na komunikaciju. U kontekstu socijalnih kodova s jezičnog aspekta može se navesti Bernstein (1962:221) koji je predložio dva tipa jezičnog koda, razrađen i ograničen, a koji utječu na „verbalne orijentacije planiranja koje kontroliraju različite načine samoregulacije i razine kognitivnog ponašanja“, a utvrdio je i razlike u korištenju tih kodova na razini društvenih klasa te zaključio da su „dvije klasne skupine (srednja i radnička) orijentirane na različite razine verbalnog planiranja koje kontroliraju leksik i strukturne odabire“. Iako, u suvremenom kontekstu komunikacija te razlike nisu nužno toliko izražene, verbalno izražavanje osoba, uz samo prenošenje poruke, otkriva i druge karakteristike osoba pa se tako mogu pretpostaviti ili zaključiti primjerice porijeklo, obrazovanje, socijalni status sugovornika i sl., ali i doživjeti osobe kao introverte ili ekstroverte, samopouzdane ili nesigurne, pouzdane ili nepouzdane itd. U verbalnoj komunikaciji učestala je upotreba već spomenute metafore, za koju Danesi (2004:115) navodi da je „vrsta semiotičke strategije koja omogućuje da se apstrakcije učine razumljivima na konkretne načine“ te da novija istraživanja upućuju da je metafora „suština i bit apstraktnog mišljenja“, a samim time i izražavanja apstraktnih misli i pojmova.

Müller (2013:2) o odnosu verbalne i neverbalne komunikacije ističe tjelesnost kao jedan od resursa u stvaranju značenja i konceptualizaciji jezika pri komunikaciji te inkorporiranost tijela kao integralnog dijela jezika i komunikacije, odnosno naglašava da je „verbalni dio poruke onaj koji prenosi sadržaj dok neverbalni dio prenosi afektivno i socijalno značenje“, a Jandt (2009:107) navodi da se neverbalna komunikacija „odnosi se na postupke i atribute izvora koji nisu čisto verbalni” te da neverbalna poruka, u određenim situacijama, može u potpunosti zamijeniti verbalnu. S aspekta neverbalne komunikacije kodovi se mogu razlikovati kao facijalne akcije, vokalni izražaj te proksemika, kinezika i pogled. Lice se može promatrati kao

semiotički sustav koji se sastoji od četiri tipa sustava signala lica: (1) statični (značajke lica koje prenose informacije o identitetu i ljepoti), (2) spori (promjene na licu tijekom vremena, npr. bore), (3) umjetni (kozmetika i plastična kirurgija) i (4) brzi (radnje koje proizvode mišići, tj. izrazi lica, promjene u mišićnom tonusu, protok krvi, temperatura kože i boja), a istraživanja su pretežno usmjerena na „lice i tonus mišića koji se mijenjaju kao nosioci informacije o emocijama i raspoloženju“ (Cohn i Ekman, 2005:10). Vokalni (ton, boja glasa) izražaj osobe omogućuje slušatelju spoznaje o spolu, dobi, porijeklu, socijalnom statusu i fizičkom zdravlju govornika te omogućuje informacije o afektivnom stanju govornika, odnosno njegovim emocijama, raspoloženju, razini stresa i drugim afektivnim karakteristikama pojedinca (Juslin i Scherer, 2005:65). Proksemika je proučavanje percepcije i strukturiranja interpersonalnog i fizičkog okružja, kinezika se odnosi na radnje i položaje tijela, glave i udova, pogled uključuje pokrete i smjer pogleda u vizualnoj interakciji, a istraživanja u području uglavnom su usmjerena na položaj i pokrete tijela te njihovu ulogu u komunikaciji (Harrigan, 2005:137).

Socijalne kodove može se promatrati i u kontekstu kulture te identiteta. Pri definiranju kulture Jandt (2009:394) ističe da je kultura „grupa osoba dovoljno velika da je samoodrživa i da ukupnost mišljenja, iskustava i obrazaca ponašanja, njihovih koncepata i vrijednosti te pretpostavki o životu usmjerava njihovo ponašanje i razvoj“. Lorusso (2015:24;29;68;119), kao značajne osobe za razvoj kulturne semiotike, ističe Lévi-Straussa koji je isticao da je semiotika studija kulture usmjerena na nesvjesne fenomene, veze između pojmova, sistematične odlike kulture te općenite zakonitosti, Barthesa koji semiotiku promatra kao kritiku kulture te da prema Lotmanu postoje „dva elementa koji definiraju kulturu: (1) da sadrži informacije i (2) da se te informacije mogu razmijeniti i proslijediti“ te da je Ecova semiotika „kulturološka perspektiva semiotike, odnosno semiotika čiji duboki korijeni i smisao leže u ispitivanju i analizi kulturnih sustava“. Kulturna semiotika usmjerena je na korelacije koje postoje između znakova, konteksta, kulturno okruženje kao konstantu te strukturne odnose u tekstovima promatrane kao povezanosti, odnosno sličnosti (npr. žanrovi) koje postoje u kulturama. Kao neke od minornih primjera kulturnih promjena u društvu može se navesti da većina osoba danas ne bi mogla dekodirati značenje buketa cvijeća kao što su to mogle osobe u viktorijanskom dobu te da je roza boja prije stotinjak godina bila primjerena „za dječake“, a svjetloplava „za djevojčice“, dok je danas općeprihvaćen trend obratan (Chandler, 2007; Del Giudice, 2017), što ako se postavi u širi kontekst društvenog razvoja u posljednjih stotinjak godina implicira kolika je međuovisnost kulture i kodova koji postoje u određenom vremenu i na određenom prostoru za interpretaciju poruke. Kultura, u svom je najširem smislu živi sustav koji se kontinuirano

mijenja i prilagođava zahtjevima i potrebama društva te se kroz tu mijenu mijenjaju i znakovi, njihovo značenje, mogućnosti interpretacije te formiraju trendovi i društveni stavovi.

Chandler (2007:155) ističe da osobe „uče čitati svijet u smislu kodova i konvencija koji su dominantni unutar specifičnih sociokulturnih konteksta i uloga unutar kojih su socijalizirani te da se u procesu tog učenja, također, usvaja identitet". Hood (2012:XIII), vezano za definiranje identiteta, primarno ističe povezanost tijela i „sebe", odnosno mozga koji regulira i koordinira misli, akcije i tjelesne pokrete, no za razliku od nekih drugih centara koji su identificirani u mozgu, centar za identitet nije otkriven, ali ipak „kreira priču osobe, odnosno konstruira narativ" koji se može opisati, u najširem smislu kao identitet. Mozak pojedincu služi za interpretaciju svijeta te percepcijom i simulacijom procesuira često nepotpune podatke, donosi zaključke te određuje akcije. Iako se može istaknuti postojanje određenih karakteristika osoba koje su genetski uvjetovane i utječu na identitet, ne može se zanemariti utjecaj okoline, posebno tijekom odrastanja i adolescencije u izgradnji identiteta, ali ne kao originalne individualno konstruirane ideje, već kao individualne tvorevine sastavljene od već postojećih društvenih karakteristika, mišljenja i stavova s kojima se osoba povezuje i identificira te ih, svjesno ili nesvjesno, namjerno ili nenamjerno, na temelju doživljenog, spoznanog ili odabranog implementira u svoju sliku sebe, tj. svoj identitet. Identitet, iako je pretežno osobni konstrukt je, dakle, i eksterno uvjetovan, odnosno odraz je užeg i šireg okruženja osobe, suma svega doživljenog i naučenog te temeljen na društvenom konceptu „sebe" kako bi omogućio osobi pozicioniranje te postojanje u određenom društvu. Od raznih pristupa tvorbi identiteta osobe može se izdvojiti postavljanje identiteta u kontekst narativa. McAdams (2011:99) navodi da je „narativni identitet internalizirana i evoluirajuća priča o sebi koju osoba konstruira kako bi svom životu dala smisao i značenje", a ta priča je „selektivna rekonstrukcija autobiografske prošlosti i pripovijest anticipacija zamišljene budućnosti koja služi za objašnjenje, kako sebi tako i drugima, o tome kako je osoba nastala i u kojem pravcu bi njen život mogao ići", no i da se kroz „narativni identitet integrira život u (određenom) vremenu i kulturi". Hood (2012:XV) ističe i da je identitet iluzija kojom osobe stvaraju različite inačice sebe koje, u određenoj mjeri nesvjesno, upotrebljavaju u skladu s zahtjevima situacija, tj. društva, pa tako u jednoj osobi, odnosno u jednom tijelu postoje, primjerice, poslovni „ja", privatni „ja", politički „ja", seksualni „ja", kreativni „ja" itd. koji tvore identitet, čime se povlači pitanje imaju li osobe svoj jasno definiran identitet ili se identitet osobe održava društvenom percepcijom individue.

Jandt (2009:394) kulturni identitet opisuje kao svjesnu identifikaciju članova s nekom grupom, što proširuje citatom kako je „kulturni identitet identifikacija s grupom te percipirano prihvaćanje u grupu koja ima zajednički sustav simbola i značenja te norme ponašanja“ (Collier i Thomas, 1988 navedeno u Jandt, 2009:15) te da poznavanje kultura omogućuje razumijevanje prilika i izazova s kojima su se pojedinci susreli, a specifični su za određene kulture. Hofstede et al. (2010:7-10) za manifestaciju kulture ističu:

1. simbole kao najpovršnije manifestacije koje obuhvaćaju riječi, geste, slike ili objekte koji posjeduju specifično značenje u nekoj kulturi

2. heroje kao žive ili mrtve te stvarne ili fiktivne osobe koje predstavljaju utjelovljenje osobina i karakteristika preferiranih u nekoj kulturi

3. rituale kao kolektivne aktivnosti koje se u nekoj kulturi smatraju važnima

4. vrijednosti kao najdublji oblik manifestacije, odnosno jezgra kulture, a koje se mogu opisati kao tendencije preferiranja određenih stanja stvari.

Minkov (2013:38-53) pri istraživanju kulturnih razlika ističe elemente kulture kao posebne, odnosno specifične za pojedinu kulturu i univerzalne koji se mogu istraživati kao:

1. Samostalno prijavljeni, tj. izjave koje ispitanici daju o sebi, a obuhvaćaju (a) vrijednosti koje osobe smatraju da su bitne za njih, (b) norme i ideologije kojima opisuju poželjne vrijednosti, ponašanja i stavove u društvu, a koji ne moraju nužno biti usklađeni s vlastitima, (c) karakteristike i vrijednosti za koje smatraju da bi ih djeca trebala usvojiti, (d) uvjerenja koja se odnose na slaganja i neslaganja s određenim stavovima, (e) namjere ponašanja, točnije kako bi osobe reagirale u određenim situacijama, (f) samoprijavljena ponašanja odnosno opisi ponašanja, (g) stavovi o slaganju i neslaganju i (h) samoopisivanje koje obuhvaća većinu prethodno navedenog.

2. Izvještaje o dojmovima o drugim osobama koji mogu obuhvaćati (a) opise osoba koje poznaju, (b) idealističke izvještaje o zamišljenim osobama i (c) stereotipe, odnosno sumirane opise nekih grupa osoba.

3. Mentalne vještine i znanja koje osobe posjeduju, a mogu se promatrati u kontekstu (a) opće inteligencije i srodnih domena te (b) karakteristika percepcije.

4. Kognitivne obrasce, odnosno upotrebu logičkog pristupa i svjesnog donošenja odluka.

5. Uočljiva ponašanja koja se mogu prikupiti (a) opservacijom i (b) nacionalnom statistikom.

Iz navedenih elemenata manifestacija kulture te univerzalnih elemenata kultura može se uočiti kompleksnost i opsežnost utjecaja kulturnog okružja na pojedince te njihov identitet. U skladu

s navedenim, u formiranju identiteta kao eksterne faktore Cannadine (2013:10; Jandt, 2009) ističe:

1. religiju kao ekspresiju vjere i vjerovanja, najstariji izvor identiteta i učestalu podjela pojedinaca i društva koja dovodi do konflikata

2. nacionalnost kao zajednički narativ sjećanja pojačan zajedničkim jezikom, kulturom i državom, politička tvorevina koja je alternativa religijskom identitetu te učestalo sinonim za kulturni identitet

3. klasu kao ekonomski položaj osobe u društvu

4. spol u užem kontekstu kao identifikaciju pojedinca u odnosu na spol, a u širem kao seksualnu orijentaciju te odnos religijskog i nacionalnog okruženja prema pojedinim spolovima i rasu, odnosno boja kože i tjelesne značajke te kao društveno-povijesna koja uzima u obzir da sama boja kože nužno ne definira rasu te kulturne značajke pojedinih područja kao utjecaj na rasu

5. civilizaciju koja je utemeljena na razvoju određenih područja, a u identifikaciji kroz civilizaciju obuhvaćeni su religijski, nacionalni i drugi kriteriji.

U razumijevanju povezanosti identiteta i kulture mogu se istaknuti i supkulture koje „postoje unutar dominantnih kultura i često se temelje na geografskoj regiji, etničkoj pripadnosti ili ekonomskoj ili društvenoj klasi“, podgrupe koje „poput kultura, pružaju članovima relativno potpune skupove vrijednosti i obrazaca ponašanja“ kao što je, primjerice, zanimanje i mikrokulture koje se odnose na „bilo koju prepoznatljivu manju skupinu koju povezuje zajednički sustav simbola, ponašanja i vrijednosti“ (Jandt, 2009:20). Kod povezivanja kulture i semiotike, može se navesti Leeuwen (2005:91) koji kod socijalne semiotičke analize kao ključne dimenzije navodi:

1. diskurs kao ključan za proučavanje konstrukcije prikaza događaja

2. žanr kao ključan za proučavanje načina na koji se upotrebljavaju semiotički resursi u ostvarivanju interakcije

3. stil kao ključan za proučavanje kako osobe upotrebljavaju semiotičke resurse u izvedbi žanrova te izrazu svog identiteta i stavova

4. modalitet kao ključan za proučavanja načina na koji osobe upotrebljavaju semiotičke resurse u stvaranju istinitih ili stvarnih vrijednosti reprezentacije i za komunikaciju.

Dakle, socijalni kodovi obuhvaćaju širok spektar koncepata koji su međusobno iznimno isprepleteni. U samoj tvorbi verbalne i/ili neverbalne poruke proces kodiranja obuhvaća, uz fizičke i mentalne procese, poznavanje jezika, simbola i koncepata kulturnog okružja

komunikacije, a sve navedeno potrebno je i za dekodiranje poruke, uz postojanje interesa za dekodiranjem i interpretaciju poruke kod primatelja. Identiteti i karakteristike pojedinaca te njihove kulturne, supkulturne i grupne pripadnosti mogu se uočiti u verbalnoj i neverbalnoj komunikaciji osobe te pridonijeti informiranosti primatelja poruke, ali i utjecati kod primatelja na spoznaje, zaključke, predrasude i sl. o osobi, čak i ako ne postoji direktna komunikacija, odnosno kroz vizualnu percepciju osobe, tj. njezinog fizičkog izgleda prezentiranog posredstvom socijalnih kodova.

3.2.2. Tekstualni kodovi

Danesi (2004:15) ističe da pojam teksta „obuhvaća stvari poput razgovora, pisama, pjesama, mitova, romana, televizijskog programa, slika, znanstvenih teorija, glazbenih skladbi itd.“, odnosno u semiotici tekst se promatra kao širi pojam od pisanog teksta. Chandler (2007:157) navodi da je svaki tekst „sustav znakova organiziran prema kodovima i pod kodovima koji odražavaju određene vrijednosti, stavove, uvjerenja, pretpostavke i prakse”, da kodovi „nadilaze pojedinačne tekstove povezujući ih zajedno u interpretacijski okvir koji koriste njihovi tvorci i konzumenti” te da tekstualni kodovi „ne određuju značenja tekstova nego ih nastoje ograničiti kroz dominantne kodove“. Također, ističe se i isprepletenost kodova pa se tako kod tekstualnih kodova može, iako je logična, napomenuti povezanost sa socijalnim kodovima, primjerice, pri čitanju romana ili gledanju filma osoba mora ne samo poznavati jezik da bi razumjela tekst, već i kulturne te društvene obrasce koje djelo obuhvaća (ili ih naučiti tijekom čitanja/gledanja), a koji variraju od pretežno jezičnih (npr. poštapalice i kolokvijalizmi) do pretežno društvenih (npr. jela, političko okružje i tradicija). Jakobson i Halle (2002:28) u kontekstu dekodiranja jezika ističu „pretpostavlja se da primatelj kodirane poruke posjeduje kod pomoću kojeg tumači poruku“, međutim, ističu razliku između dekodera i kriptoanalitičara, odnosno „kriptoanalitičar dolazi u posjed poruke bez prethodnog znanja o osnovnom kodu i mora ga razbiti vještim manipuliranjem porukom“, odnosno u kontekstu jezika „izvorni govornik odgovara na svaki tekst na svom jeziku kao obični dekoder, dok se stranac, koji ne poznaje taj jezik, se suočava s istim tekstom kao kriptoanalitičar“. Uz znanstvene tekstualne kodove koji su uočljivi u, primjerice, matematici, ističu se i estetski kodovi koji se pojavljuju u umjetničkim djelima te kodovi masovnih medija.

U širem kontekstu estetskih kodova pregled se može započeti definiranjem mita i narativa. Fludernik (2009:2) navodi da „kako bi se objasnio određeni tip narativa u priči, koriste se

razlike definirane narativnom teorijom, odnosno naratologijom". Prince (1982:7) o znakovima u narativu, u kontekstu naratologije, navodi:

> *"Narativ je, između ostalog, kolekcija znakova koji se mogu grupirati u različite razrede. U pisanom narativu, određene karakteristike i kombinacije lingvističkog znaka tvore narativne znakove (naraciju), a predstavljaju narativnu aktivnost, njezin izvor i odredište. Druge karakteristike kombiniraju znakove onoga što se naratira, odnosno događaje i situacije. Oba razreda se mogu podijeliti u podrazrede. Narativni znakovi mogu se odnositi pretežno na naratora, na onog o kome je narativ ili na čin naracije, a naratirano pretežno na likove (...) ili na prostor u kojem se odvija akcija."*

Chandler (2007:114) ističe da je u kontekstu semiotike „naratologija usmjerena na narative u bilo kojem obliku, tj. književnom i neknjiževnom, fiktivnom ili ne fiktivnom, verbalnom ili vizualnom te da se minimalno fokusira na narativne jedinice i 'gramatiku narativa', a pretežno se oslanja na spoznaje Proppa i Lévi-Straussa". Gaines (2010:121) navodi kako „semiotika, kao proučavanje procesa koji predstavljaju ideje, predmete i događaje, može učinkovito pokazati kako pripovijedanje (engl. *storytelling*) kao proces koristi znakove kao što su riječi, zvukovi i slike za predstavljanje ideja, nizova događaja i konteksta interpretacije". Pričanje priča, pripovijedanje (engl. *storytelling*), integralni je dio ljudskog razvoja koji ima društvenu funkciju (prenošenje znanja i spoznaja), psihološku funkciju (utjecaj na raspoloženje, persuazija, suočavanje s poteškoćama), već spomenuti utjecaj na kreiranje identiteta te općenito način na koji osobe provode interakciju sa svijetom oko sebe (Danesi, 2004; Gaines, 2010; Hood, 2012). Danesi (2004:141) ističe da „proučavanje drevnih mitova spada u semiotičku rubriku mitologije, a opće proučavanje pripovijedanja u rubriku naratologije".

Gaines (2010:93) objašnjava kako je mit „konotativni sustav prikaza koji implicira nejasno razumijevanje temeljeno na prošlim praksama i pričama koje nisu potkrijepljene značajnim, provjerljivim dokazima" iz čega se može uočiti da se mit može promatrati kao socijalni, ali zbog svoje narativne karakteristike i kao tekstualni kod. Iako je „mit (riječ, govor, basna, priča), u tradicionalnom značenju riječi, priča o nadnaravnim radnjama bogova ili junaka koje su utemeljile neku kulturu" (Hrvatska enciklopedija, 2021), može se opisati i kao „temeljni narativ kultura" (Danesi, 2004:141), a prema Lévi-Straussu (1963) i Barthesu (1972) može se promatrati i kao jezik. Lévi-Strauss (1963:209) dodatno pojašnjava „mit je dio ljudskog govora, ali da bi se očuvala njegova specifičnost, mora se moći pokazati da je on isto što i jezik, ali i nešto različito od njega", a Barthes (1972:107) da „jezik zahtijeva posebne uvjete kako bi

postao mit", odnosno da je mit „sustav komunikacija; mit je poruka" što omogućuje da se mit „ne može percipirati kao objekt, koncept ili ideja; on je način označavanja, oblik" te ga promatra kao govor (jezik) i kao semiotički sustav. Valja istaknuti da je Barthes (1972:114) mitove u suvremenoj kulturi promatrao kao metajezik. Mitovi se mogu promatrati i u kontekstu socijalnih kodova, a Lotman (prema Doniger, 2009:198) smatra da „mitološki tekst, zbog svoje iznimne sposobnosti za topološku transformaciju, može stvarati pretpostavke o identitetu i sličnosti stvari" te da mitološki tekstovi obiluju „određenim likovima koji su međusobno identični". Ono što se ističe u mitovima su sličnosti i razlike koje se pojavljuju u različitim društvima i kulturama vezano za što Danesi (2004:141) ističe da je „mitološko razmišljanje univerzalno, što može objasniti zašto, iako se pojedinosti priča mijenjaju od kulture do kulture, sve one odražavaju iste vrste mitskih tema (dobro protiv zla, junaštvo itd.)". Navedeno se može promatrati i kroz prizmu intertekstualnosti, koja se definira kao odnos između tekstova, način na koji se međusobno povezuju, isprepliću i međusobno djeluju jedno na drugo (Watson i Hill, 2012:306). Lévi-Strauss (1963:210) sličnosti koje se pojavljuju u mitovima promatra pod terminom miteme, odnosno „temeljne sastavne jedinice" mitova, koje obično uključuju odnos između likova, događaje i teme. Campbell (2004) na temelju analize mitova sumira njihove narativne karakteristike i postavlja koncept monomita, odnosno zajedničke karakteristike mitova, koje se mogu promatrati i kao struktura. Watson i Hill (2012:81) o mitu i diskursu navode kako diskurs „sastoji se od kontinuiranih priča koje podupiru i konsolidiraju mit koji se u konačnici usredotočuje na red i nered". Slično ističe i Doniger (2009:206) navodom da „mitovi pretvaraju paradoks u narativ koji izražava proturječnost; oni istovremeno izražavaju dvije suprotstavljene paradigme, dvije velike ljudske proturječnosti, dvije ljudske istine koje su istovremeno istinite i međusobno suprotstavljene".

Narativni tekstovi, u skladu s definiranjem teksta u kontekstu semiotike, mogu biti verbalni tekstovi, neverbalni tekstovi ili kombinacija verbalnog i neverbalnog teksta te se kao primjer verbalnog narativnog teksta može navesti književni roman, kao primjer neverbalnog narativnog teksta umjetnički performans koji ne uključuje govor i/ili zvuk, a kao primjer kombinacije verbalnog i neverbalnog narativnog teksta, film. Fludernik (2009:2) ističe da su „narativi utemeljeni na uzročno-posljedičnim odnosima koji se primjenjuju na sekvencu događaja", a Stam et al. (1999:70) da se narativi „mogu shvatiti kao prepričavanje dva ili više događaja (ili situacije i događaja) koji su logički povezani, događaju se tijekom vremena i povezani su dosljednom temom u cjelinu". Danesi (2004:142) obrazlaže kako je narativ u tekstu „konstruiran na takav način da predstavlja niz događaja ili radnji za koje se smatra da su logično

međusobno povezane ili se isprepleću na neki drugi način“ te da „interpretacija narativnog teksta nije jednostavan proces određivanja značenja pojedinih riječi od kojih je sastavljen“, već uključuje „holističko tumačenje“ narativa kao znaka, odnosno da je u tekstu „X stvarno pripovjedni tekst, a Y značenje koje se iz njega može izvući“, a to značenje (Y) se često naziva podtekst koji „čitatelji izvlače iz znakova unutar glavnog teksta“, odnosno već spomenuta metaporuka. S aspekta diskursa može se istaknuti da je „priča ono što se događa, a diskurs kako je priča ispričana te konotacije ili značenja koji su ugrađeni u diskurs, odnosno, preferirano značenje (čitanje)“ (Watson i Hill, 2012:81). Metz (1991:17) ističe kako „narativ ima početak i kraj, što je činjenica koja ga istovremeno razlikuje od ostatka svijeta i suprotstavlja "stvarnom" svijetu”, no narativi ujedno zbog svoje sličnosti sa stvarnim svijetom omogućavaju i razumijevanje teksta kroz strukturu, predvidljivost i koherentnost (Chandler, 2007:115). Za jasnije definiranje kompleksnosti narativa može se istaknuti Ryan (2007:24) koja analizom više definicija narativa zaključuje kako bi definicija narativa trebala obuhvatiti sljedeće navode: „narativ je o rješavanju problema; narativ uključuje sukob te međuljudske odnose; narativ opisuje ljudsko iskustvo; narativ uključuje temporalnost postojanja“ te ističe da se većina naratologa slaže da je narativ sastavljen od „materijalnih znakova, diskursa koji prenose određeno značenje (ili sadržaj) i priče te da ispunjava određenu društvenu funkciju“ na temelju čega identificira „tri potencijalne domene za definiciju: diskurs, priču i upotrebu“. Nadalje, Ryan (2007:28-29) navodi kako se narativnost ne može promatrati kao „karakteristika teksta koja postoji ili ne postoji“, već predlaže povezujuće dimenzije narativnosti koje bi tekst trebao imati:

- Prostornu dimenziju:
    1. narativ se mora baviti svijetom nastanjenim individualiziranim pojedincima.
- Vremensku dimenziju:
    2. svijet mora biti smješten u vremenu i proći kroz značajne transformacije
    3. transformacije tog svijeta moraju biti uzrokovane fizičkim događajima koji nisu uobičajeni.
- Mentalnu dimenzija:
    4. neki od sudionika događaja moraju biti inteligentni subjekti koji imaju misli, želje, emocije, sjećanja i svjesnost te emocionalnu reakciju na stanje u svijetu
    5. neki od događaja moraju biti namjerne akcije subjekata.
- Formalnu i pragmatičnu dimenziju:
    6. niz događaja mora tvoriti jedinstven uzročno-posljedični slijed koji ima završetak

7. pojavljivanje barem nekih događaja mora biti činjenično stanje tog svijeta
8. priča mora publici prenijeti smislenu komunikacijsku poruku.

U kontekstu narativa može se navesti koncept strukturalne redukcije, odnosno „induktivno traženje temeljnih strukturnih obrazaca kroz koje se utvrđuje sličnost tekstova koji mogu djelovati narativno vrlo različiti“ (Chandler, 2007:115). Propp (1968:21) analizom ruskih narodnih priča uočio je kako „identični potezi (likova) mogu imati različita značenja” te utvrdio postojanje „funkcija” koje definira kao „čin lika, definiran iz gledišta njegovog značaja za tijek radnje“ za koje ističe da (1) funkcije likova služe kao „stabilni, stalni elementi u pričama, neovisno o tome kako i tko ih ispunjava, odnosno oni čine temeljne komponente priče i (2) da je broj funkcija koje poznaje bajka ograničen. Može se istaknuti i određena razina povezanosti Campbellovog (2004) monomita s funkcijama koje postavlja Propp, odnosno „funkcijama na koju se svaka bajka može rastaviti (odlazak, povratak, kušnja, stjecanje čarobnoga sredstva, kazna), a usko su povezane s ulogama nositelja radnji (junak, protivnik, pomagač)“ (Hrvatska enciklopedija, 2021). Greimas (1987:67) pak postavlja ideju „gramatike narativa” za koju smatra da može generirati bilo koju narativnu strukturu te ističe da je „elementarna struktura ujedno i formalni model koji, zahvaljujući svojim konstitutivnim kategorijama, manipulira organiziranim sadržajima bez da se s njima poistovjećuje” te ističe postojanje dviju razina gramatike narativa, odnosno „površinsku gramatiku narativa“ koju razlikuje od logičke prirode „duboke gramatike narativa“.

Barthes (1977:88-117) ističe kako se pri analizi narativa treba uzeti u obzir diskurs i razine značenja te predlaže tri razine opisa u narativom tekstu (1) funkciju pod kojom obuhvaća (a) utvrđivanje segmenata narativnog diskursa te njihovu klasifikaciju u (b) manje razrede i (c) funkcionalnost sintakse, a iznad koje postavlja (2) razinu radnje pod kojom ističe (a) strukturalni status fiktivnih likova i (b) problem subjekta te navodi da „likovi, kao jedinice razine radnje, svoje značenje (svoju razumljivost)” nalaze kroz integraciju u (3) razini naracije koju dijeli na (a) narativnu komunikaciju, odnosno funkciju razmjene (informacija) unutar narativa te narativ kao objekt komunikacije između kreatora i primatelja narativa i (b) narativnu situaciju koju „zauzimaju znakovi narativnosti, odnosno skup operatora koji reintegriraju funkcije i radnje narativne komunikacije u odnosu na kreatora i primatelja“. Barthes (1977:117-122) sustav narativa povezuje s artikulacijom i integracijom jedinica, odnosno formom i značenjem te ističe postojanje distorzije i ekspanzije, odnosno prožetost narativa znakovima (distorzija) i umetanje proširenja u distorzije (ekspanzija) te kroz mimezu i značenje, odnosno

(re)integraciju u narativu jer „integracija vodi razumijevanju diskontinuiranih elemenata, istovremeno sličnih i različitih“. Također, Barthes (2002:17-20) je identificirao pet vrsta multivalentnih i reverzibilnih kodova koji prožimaju tekstove:

1. Hermeneutički kodovi (HER) su „sve jedinice čija je funkcija na različite načine artikulirati pitanja, odgovore, raznolikost događaja koji služe za formulaciju pitanja, odgađanje odgovora ili konstruiraju enigmu i vode do njezina rješenja”, odnosno „načini na koje se enigma može razlikovati, predložiti, formulirati, zadržati neizvjesnost i konačno razotkriti”.

2. Konotativni kodovi (SEM) koje naziva i označiteljima *par excellence* te navodi da se „pojavljuju na više mjesta u tekstu i predstavljaju transformirajući element koji se može kombinirati s drugim sličnim elementima kako bi kreirao likove, ambijente, oblike i simbole”. Samo se „naznačuju bez povezivanja s likom, mjestom ili objektom i bez grupiranja u tematske skupine; dopušta im se nestabilnost, disperzija karakteristična za prašinu, trunke značenja”.

3. Simbolički kodovi (SYM) kojima se uvode simboličke strukture u tekst te pojavljuje „široko područje antiteze”. Također, nisu strukturirani, već su „multivalentni i reverzibilni”.

4. Akcijski kodovi (ACT) temeljeni na implikaciji da „postoji logika u ljudskom ponašanju” što povezuje s akcijama koje proizvode efekte u odnosu na diskurs. Baza im je više „empirijska nego racionalna”, a njihova interna i eksterna karakteristika je „dostatna za demonstraciju mnogostrukosti značenja koje obuhvaćaju”.

5. Kulturni (referentni) kodovi (REF) formirani „gnomičkim kodovima, jednima od više kodova znanja i mudrosti na koje se tekst kontinuirano referira”. Samo „naznačuju vrstu znanja (fizičko, psihološko, doslovno, povijesno i sl.) na koje se referira bez konstruiranja ili dekonstruiranja kulture koju izražavaju”.

Barthes (2002:21) zaključuje da „konvergencija glasova (kodova) postaje pisanje, prostor u kojem se pet kodova isprepliće: empirijski glas (akcijski kod), glas osobe (konotativni kod), glas znanosti (kulturni kod), glas istine (hermeneutički kod) i glas simbola (simbolički kod)“.

Uz sličnosti kroz prizmu strukture, može se spomenuti i Vonnegut (1981:224) koji je izložio ideju da sve „priče imaju oblik koji se može nacrtati te da je taj oblik priča nekog društva jednako zanimljiv kao i oblik njegovih lonaca ili vrhova kopalja“ te predložio postojanje osam univerzalnih priča. Reagan et al. (2016) su, između ostalog, na temelju Vonnegutovih ideja računalno analizirali 1327 knjiga i definirali šest emocionalnih lukova te zaključili da postoje implikacije kako emocionalni lukovi utječu na popularnost, tj. uspješnost priče. Može se uočiti da postoje određene sličnosti kod ideja i spoznaja navedenih autora, primarno isticanje lika,

radnje i strukture koje mogu dijeliti sličnosti u raznim tekstovima dok potencijalne kombinacije mogu rezultirati kreiranjem sličnog, ali i različitog značenja.

3.2.2.1. Narativne komponente

Danesi (2004:142) kao temeljni dio narativa ističe zaplet, likove i okružje te nadalje objašnjava da je zaplet/radnja „ono o čemu je narativ kao tekst“, a promatra ga kao makrorazinu, likovi su „oni o kojima je narativ“ te ističe da kao znakovi predstavljaju različite osobnosti i karaktere, dok je okružje „mjesto i vrijeme u kojem se narativ odvija“. Prema Hermanu (2007) narativ se može promatrati kroz komponente: (1) priče, zapleta i naracije, (2) vremena i prostora, (3) likova, (4) dijaloga, (5) fokalizacije i (6) žanra.

Abbott (2007:53;50) navodi kako je „razlika između zapleta i priče, poput one između pripovijedanja (naracije) i priče, odnosno implicitna pretpostavka da je priča odvojena od njezinog prikaza, ali baš kao što se priča može ispričati na različite načine, tako se mogu upotrebljavati i različiti zapleti“ te zaključuje da su „priča, zaplet i pripovijedanje međuovisni, a da je pripovijedanje (naracija) umjetnost otvaranja i zatvaranja praznina u kojima leže čitavi svjetovi koji se kroz umjetnost pripovijedanja aktualiziraju ili samo ostave kao mogućnosti“. Aristotel (Bywater, 1924:1451a-1452b) u poeziji, komediji i tragediji određuje sličnosti i razlike u radnji koje su povezane s trajanjem, akcijom, zapletima (koji mogu biti jednostavni i kompleksni), peripetijama, otkrivenjem i patnjom (u tragediji) kao i emocionalnim lukom te se osvrće i na karakterizaciju likova, a narativ promatra linearno kao početak, sredinu i kraj, utemeljen primarno na zapletu, a sekundarno na likovima. Chandler (2007:114) navodi da u „aristotelovskom narativnom obliku, uzročnost i ciljevi pretvaraju priču (kronološke događaje) u zaplet: događaji na početku uzrokuju one u sredini, a događaji u sredini uzrokuju one na kraju“. Freytag (1900:114-115) na temelju Aristotela i Shakespearea dolazi do zaključka da „u modernoj drami, općenito, svaki čin uključuje jedan od pet dijelova starije drame: uvod, rastuću radnju, vrhunac, povratak i katastrofu (rasplet)“, dok se između njih nalaze tri „krize“ kroz koje se navedeni dijelovi drame „istodobno razdvajaju i povezuju u cjelinu“. Danesi (2004:144), uzimajući u obzir Proppove podjele uloga likova, ističe da se osnovna struktura priče sastoji od (1) subjekta (junak priče), (2) koji želi objekt (osobu, predmet ili sl.), (3) susreće se s protivnikom (antagonistom, zlikovcem, lažnim herojem, izazovom ili sl.), (4) pronalazi pomagača, (5) nabavlja objekt, (6) daje ga primatelju, (7) sukladno se razvija akcija, (8) rješenje zapleta manifestira se ili ne manifestira, što vodi prema (9) različitim završecima.

Bridgeman (2007:52-53) navodi kako se „narativi odvijaju u prošlosti, sadašnjosti i budućnosti određenog događaja ili radnje te utječu na tumačenje te radnje, dok likovi koji nastanjuju narativne tekstove se kreću, nastanjuju i doživljavaju različite prostore i lokacije, dopuštajući čitateljima da izgrade kompleksne svjetove u njihovim umovima koji mogu, ali i ne moraju nalikovati onima iz svijeta čitatelja" te da se temporalni aspekt teksta uglavnom može promatrati u kontekstu priče, odnosno „osnovnog slijeda događaja koji se može apstrahirati iz bilo kojeg pripovijedanja" te diskursa, odnosno „prezentacija i prijema tih događaja". Chandler (2007:114) ističe da je „najosnovnija narativna sintagma linearni vremenski model sastavljen od tri faze: ravnoteža/prekid/ravnoteža, odnosno 'lanca' događaja koji odgovaraju početku, sredini i kraju priče". Genette (1980:11;40;217) vremenske odlike narativa promatra kroz redoslijed, trajanje i frekventnost događaja, a u odnosu na vremensko pozicioniranje ističe postojanje „prolepse (naracija događaja koji će uslijediti) i analepse (naracija događaja koji su se već dogodili), odnosno anakronizma kao općeg pojma za isticanje nesklada između vremena i događaja" što detaljnije razrađuje kao „naknadni (klasična pozicija narativa u prošlom vremenu tj. perfektu); prethodni (pripovijest pretežno u futuru); simultani (pripovijest u prezentu, odnosno istodobno s radnjom) i interpolirani (između trenutaka radnje) narativ".

Margolin (2007:66) navodi da „u najširem smislu, 'lik' označava bilo koji entitet, pojedinca ili kolektiv, najčešće ljudski ili čovjekoliki, uveden u fiktivno pripovjedno djelo" te da „likovi postoje unutar svjetova priča i igraju ulogu, bez obzira na to koliko malu, u jednom ili više stanja stvari ili događaja o kojima se govori u pripovijesti". Likovima se može pristupiti iz različitih teorijskih perspektiva, odnosno promatrati (1) likove kao književne figure, odnosno umjetnički proizvod koji je autor konstruirao za neku svrhu, (2) likove kao nestvarne, ali specificirane osobe za koje se pretpostavlja da postoje u nekoj hipotetskoj, fiktivnoj domeni, odnosno lik kao pojedinac unutar mogućeg svijeta i (3) likove kao konstrukt temeljen na tekstu ili mentalnoj slici u umu čitatelja (Margolin, 2007:66). Aristotel (Bywater, 1924:1449b-1450a) ističe da su „prikazani subjekti akcije koje uključuju agente koji moraju imati jasno određene kvalitete karaktera i misli jer se tako pripisuju određene kvalitete njihovim akcijama", razdvaja karakter i misao koji posljedično dovode do uspjeha ili neuspjeha te zaključuje da se „akcija prikazuje kroz radnju ili zaplet, odnosno, kombinaciju incidenata ili događaja u priči", dok karakter „služi za pripisivanje određenih moralnih kvaliteta agentu", a misao je „prikazana u svemu što kažu kada iznose određeni stav ili naglašavaju općenitu istinu". Propp (1968:20) likove opisuje kao *dramatis personae* čije funkcije promatra kao osnovne komponente priče, a razlikuje ih kao zlikovca koji se bori protiv junaka, darivatelja koji priprema junaka ili mu daje

potreban magični objekt, (čarobnog) pomagača koji pomaže junaku, princezu ili nagradu kao objekt potrage te princezinog oca, otpremnika koji ilustrira važnost potrage i šalje junaka u akciju, junaka koji prihvaća potragu, suočava se s problemima te ih rješava kako bi dobio nagradu te lažnog junaka koji pokušava preuzeti junakove zasluge. Greimas (1987:106) ističe da Proppova *dramatis personae* ima svrhu „uspostaviti razliku između aktanata, koji se odnose na narativne sintakse i aktera, koji su prepoznatljivi u pojedinim diskursima u kojima se manifestiraju". Germaisovi *aktanti* mogu se definirati kao „pravi: subjekt, objekt; modalni: pomoćnik, protivnik; i etiološki: pošiljatelj, primatelj, a koji tvore apstraktnu matricu odnosa koja se transformacijama prevodi u konkretno (modalno, žanrovsko, stilsko, jezično) očitovanje pripovjednog teksta" (Hrvatska enciklopedija, 2021). I u slučaju Proppove *dramatis personae* i kod Germaisovih *aktanata,* ističe se da likovi mogu imati više funkcija u narativu, a može se istaknuti i nužnost da se likove u pričama promatra kao sudionike, odnosno da se akcija postavlja kao primarna u odnosu na karakter. Kao značajne doprinose razumijevanju kreiranja likova u narativima, uz navedene, Chatman (1978:113) ističe Todorova koji slijedi Proppov pristup likovima, uz razlikovanje dvije kategorije narativa, odnosno „usmjerene na radnju ili nepsihološke te usmjerene na likove ili psihološke narative".

Bronwen (2007:80) o dijalogu ističe da je „predstavljanje 'glasova' likova u priči učinkovit način oživljavanja narativa" te da "ključni aspekt formiranja načina na koji osobe pamte i zbližavaju se s fikcionalnim likovima je njihov govor, odnosno, njihovi naglasci i dijalekti pozicioniraju ih geografski i društveno, dok njihove verbalne idiosinkrazije i krilatice pomažu da budu nezaboravni, čak i dragi". Dijalog je, bez obzira na vrstu teksta, utemeljen na radnji, odnosno pruža informacije i pokreće ili pomiče radnju naprijed te mora biti usklađen s karakterom lika. Corbett (2013:252) navodi da likovi:

> *"Svoju pozadinu otkrivaju kroz regionalni dijalekt ili idiom; obrazovnu razinu kroz sintaksu, gramatiku i odabir riječi; psihičko ili emocionalno stanje kroz hitnost ili suzdržanost, kao i kroz ritam, fragmentaciju, koherentnost; unutarnji život kroz lapsuse, pogreške, nehotična otkrivanja; otkrivaju svoju udobnost s agresijom, naklonost za samopromociju, predrasude, sramežljivost, duhovitost, inat."*

Dakle, dijalogom se otkrivaju sve fizičke, psihološke i sociološke karakteristike koje je autor pripisao likovima, što se može promatrati i kao karakterizacija likova posredstvom socijalnih kodova sa svrhom prikazivanja likova kao realnijih kreacija. Kristeva (1986:36-37) navodi tri dimenzije ili koordinate dijaloga kao predmet pisanja, adresat i vanjski tekst te ističe da je

„status riječi definiran vodoravno (riječ u tekstu pripada i subjektu pisanja i adresatu) i okomito (riječ je u tekstu usmjerena prema anteriornom ili sinkronijskom književnom korpusu)“ te da se „horizontalna os (subjekt-adresat) i vertikalna os (tekst-kontekst) poklapaju, izvlačeći na vidjelo važnu činjenicu: svaka riječ (tekst) je sjecište riječi (teksta) gdje se može pročitati barem jedna druga riječ (tekst)“ te zaključuje da je „riječ kao minimalna tekstualna jedinica tako postavljena da zauzima status posrednika, povezujući strukturalne modele s kulturnim (povijesnim) okruženjem, kao i status regulatora, koji kontrolira mutacije iz dijakronije u sinkroniju, tj. na književnu strukturu“. Navedeno se ne odnosi samo na dijaloge, već, u skladu s Kristevinim konceptom intertekstualnosti, na tekstove općenito.

Jahn (2007:94) ističe da je „naracija pričanje priče na način koji istodobno uvažava potrebe i potiče suradnju publike, a fokalizacija podnošenje (potencijalno neograničenih) narativnih informacija kroz prizmu perspektive”. Genette (1980:189) razlikuje tri razine fokalizacije u odnosu na narativ:

1. nefokalizirani narativ ili nulta fokalizacija, odnosno kada se događaji pripovijedaju sa sveznajućeg gledišta

2. internu fokalizaciju koja prikazuje perspektivu kroz likove u djelu i njihovo ograničeno gledište na događaje, a može biti (a) statična (iz perspektive samo jednog lika), (b) varijabilna (iz perspektiva više likova) i (c) višestruka (kada više likova iznosi svoju perspektivu određene situacije)

3. eksternu fokalizaciju koja je svojevrsni pogled „izvana“.

Genette (1980:191;188;248) također ističe da se fokalizacija „ne odnosi se uvijek na cijelo djelo, nego na određeni narativni dio, koji može biti vrlo kratak“ te razdvaja fokalizaciju i naraciju, a pod naracijom izdvaja dva tipa naratora, tj. pouzdanog i nepouzdanog, dok ih s aspekta lika promatra kao intradijegetičke i ekstradijegetičke (narator je ili nije lik u djelu), heterodijegetičke i homodijegetičke (narator je ili nije prisutan u priči). Sličnu podjelu navodi i Danesi (2004:142) te ističe da narator može biti „lik u narativu, autor teksta ili neka druga osoba ili entitet“ te da svaki od navedenih tipova naratora „pruža čitatelju drugačiju perspektivu“ što utječe na to da se „čitatelj osjeća kao da je dio narativa i promatra akciju kao da je dio nje, podalje od nje ili potpuno izvan nje“.

Pyrhönen (2007:109) ističe da je žanr “grupiranje tekstova na temelju njihovih zajedničkih odlika” te navodi nekoliko svrha žanrova:

1. žanr kroz analizu tekstualnih sastavnica omogućava izdvajanje važnijih sastavnica što rezultira time da se tekst žanrovski može klasificirati u odnosu na druge (slične) tekstove

2. žanrovi usmjeravaju načine na koji se tekstovi pišu, čitaju i tumače

3. žanrovi impliciraju umjetničke prakse kojima se usmjerava autore što bi trebalo, a što ne bi trebalo žanrovsko djelo sadržavati

4. žanrovi omogućavaju publici da procjeni djelo.

Kristeva (1986:37) ističe da „prvo, moramo razmišljati o književnim žanrovima kao o nesavršenim semiološkim sustavima 'koji označavaju ispod površine jezika, ali nikada bez njega': i drugo, otkriti odnose među većim narativnim jedinicama kao što su rečenice, pitanja i odgovori, dijalozi itd., a ne nužno na temelju jezičnih modela, opravdano načelom semantičke ekspanzije" te zaključuje da je „svaka evolucija književnih žanrova nesvjesna eksteriorizacija jezičnih struktura na njihovim različitim razinama". Aristotel (Roberts, 1924) je u analizi radnje isticao karakteristike i razlike komedije te tragedije, a s razvojem naratologije i književnosti su i drugi autori bilo analizom ili autorstvom stvarali, isticali ili navodili karakteristike djela koje su se ustalile kao žanrovske. U skladu s time, može se navesti Altman (2000:1-11) koji ističe nekoliko povijesnih pristupa žanrovima:

1. Klasičnu teoriju žanrova – uz Aristotela obuhvaća Horacija koji mimezu definira različito od njega, odnosno ne kao imitaciju utemeljenu u prirodi, već kao imitaciju književnih modela koja se pridržava standarda postavljenih kroz model.

2. Neoklasičnu teoriju žanrova – temeljenu na identifikaciji i odvajanju žanrova tijekom koje se propitkuje nastanak novih žanrova kombinacijom postojećih te definiranje drame kao žanra između tragedije i komedije na kojoj počiva kasniji razvoj melodrame.

3. Teoriju žanrova 19. stoljeća – koju karakterizira nastavak ideja kombiniranja žanrova uz usmjeravanje na dubinsko definiranje žanrovskih razlika. Ističe se i Brunetière koji Darwinove evolucijske teorije primjenjuje na žanrove kako bi osigurao znanstvenu opravdanost njihova izučavanja, odnosno „uvjerio teoretičare da žanrovi zaista postoje, da imaju jasne granice, mogu biti točno identificirani, posjeduju sustavnost, njihovo interno funkcioniranje je opazivo i moguće znanstveno opisati te se razvijaju fiksnom i prepoznatljivom putanjom".

4. Teoriju žanrova 20. stoljeća – od koje se izdvajaju Croce s nihilističkim i estetskim pristupom koji dodatno proširuje već kompleksnu problematiku žanrova, Frye koji inspiriran Jungom žanrove povezuje s arhetipovima, ali i Todorov koji ističe razliku između „teoretskih žanrova koji su deducirani na temelju književne teorije i povijesnih žanrova koji se mogu uočiti promatranjem književnih fenomena" čime se u analizu žanrova uvode čitatelji i kritičari što nastavlja Hirsch postavljanjem čitanja i interpretacije teksta izvan konteksta književnosti.

Važno je istaknuti kako je definiranje žanra djela zahtjevno jer su preklapanja u temama, radnji, zapletima, likovima i svemu što se može definirati kao karakteristika žanra učestala te se kod analize djela nastoji odrediti karakteristike kojih žanrova sadrži, odnosno djelo može biti jasno pozicionirano u kontekstu jednog žanra, no učestalo ima i karakteristike nekoliko drugih žanrova u raznim omjerima.

Iz navedenoga se može dodatno istaknuti da je narativ svojevrsna struktura sastavljena od identičnih općenitih jedinica koje se odabirom karakteristika likova, radnje i zapleta te okružja kombiniraju i transformiraju u unikatnu priču, odnosno djelo. U promatranju narativa ističe se važnost koncepta koherentnosti čija je svrha stvaranje narativne cjeline koja ima za cilj utjecati na konzumenta te tranzicija narativnosti iz stvarnog života u djela fikcije. Chandler (2007:115) ističe i da „kada narativ završi nastupa predvidljiva ravnoteža“ te da takvo „strukturno zatvaranje mnogi teoretičari smatraju kao naglašavanje preferiranog značenja (čitanja poruke)“.

3.2.3. Interpretativni kodovi

Kod interpretativnih kodova ističu se perceptivni i ideološki kodovi. Uz prethodno navedeno o percepciji, može se navesti premisa da pojedinac svijet percipira ne samo posredstvom osjetila već i interno, odnosno umom. Pa tako Peirce ističe „senzornu percepciju koju dijeli na eksternu (npr. vid, sluh) te internu (npr. osjećaj gladi)“ (navedeno u Wilson, 2017:1;12), a Thibault (2004:76) propitkuje nužnost eksternog podražaja kao elementa percepcije, odnosno da je „percepcija osjetilnih podražaja primarna za organizaciju djelovanja“ te ističe „središnju ulogu internaliziranih akcijskih shema u organizaciji percepcije“. Damasio (1994:97) navedeno objašnjava kroz konstruiranje perceptivnih slika, uz isticanje unutarnje i vanjske (re)konstrukcije takvih slika (svijeta izvan mozga i svijeta u mozgu, odnosno, kao već spomenute eksterne i interne percepcije) te dodatno navodi distinkciju unutarnjih slika koje, uz svojevrsnu vremensku komponentu, opisuje kao slike sadašnjosti i slike (pri)sjećanja, a razlikuje ih kao prisjećanje slika prošlosti te prisjećanje slika planova o budućnosti, odnosno misli prisjećanja stvarnih ili imaginarnih događaja. U kontekstu percepcije i semiotike Winter (2019:18) uz Peirceovu semiozu ističe tehnički jezik i metaforu kao temelje za razumijevanje senzorne percepcije, dok Eco (1984:203) osvrćući se na Peirceovu semiozu ističe da “nije sigurno je li semioza baza percepcije ili obrnuto” te postavlja premisu da “ikona ne posjeduje identične fizičke karakteristike kao objekt, ali da se oboje oslanjaju na istu perceptivnu strukturu ili na isti sistem odnosa” (Eco, 1976:193). U kontekstu filozofije Fish (2010:3-9) ističe tri teorije

percepcije, koje se, ovisno o različitim filozofskim pristupima te u različitom opsegu mogu prihvatiti ili odbaciti:

- Princip zajedničkog faktora koji se temelji na ideji da "razna iskustva mogu biti više ili manje uspješna i točna" te razlikuje tri slučaja percepcije, odnosno uspješnu percepciju (kada je nešto percipirano kakvo je), iluziju (kada je nešto percipirano kakvo nije) i halucinaciju (kada je percipirano nešto što ne postoji). Princip zajedničkog faktora (C) glasi "fenomenološki nerazlučive percepcije, halucinacije i iluzije imaju zajedničko temeljno mentalno stanje".

- Fenomenološki princip koji ima "kondicionalni oblik (ako-tada) s fenomenološkim prethodnikom i metafizičkom posljedicom". Fenomenološki princip (P) glasi "ako se subjektu osjetno čini da postoji nešto što posjeduje određenu osjetnu kvalitetu onda postoji nešto čega je subjekt svjestan što posjeduje tu kvalitetu" (Robinson, 1994:32, navedeno u Fish, 2010:6).

- Reprezentacijski princip koji nalaže da su "vizualna iskustva namjerna, odnosno reprezentativna", tj. ista stvar s istim značenjem može biti spoznana na različite načine (npr. voda kao: voda u čaši, riječ voda, fotografija vode, kemijski simbol za vodu…). Reprezentacijski princip (R) glasi "sva vizualna iskustva su reprezentativna".

Vološinov (1973:9-10) o međuodnosu znakova i ideologije ističe da „bez znakova ne postoje ideologije" i da „sve ideološko sadrži značenje", odnosno „semiotičku vrijednost" te zaključuje da se „domena ideologije preklapa se s domenom znakova, tj. međusobno se izjednačavaju" i da „gdje god je prisutan znak, prisutna je i ideologija". Chandler (2007:220) kritizira ulogu ideologije jer ona u interesu dominantnih skupina, potiskuje sve nedosljednosti, dvosmislenosti, proturječnosti, propuste, praznine i šutnje koje imaju potencijal postati okidači društvenih promjena. Underhill (2011:127;167-168) o međuodnosu ideologije i jezika navodi da „ideologija utječe na jezik, a jezik sjenča i strukturira ideologiju", no ona se i „prilagođava jeziku, a jezik se zauzvrat prilagođava ideologiji" što rezultira time da „ideologija restrukturira percepciju i poimanje svijeta te ponovno gradi dimenzije unutar kojih živimo" te da, za razliku od propagande koja utječe samo na percepciju, ideologija dublje transformira način razmišljanja na najmanje četiri načina, odnosno (1) transformiraju se simboličke strukture pojmova, (2) transformiraju se odnosi između tih pojmova, (3) asocijacije izazvane pojmovima se radikalno mijenjaju kako bi se pozicionirali način razmišljanja ideologije unutar društvene i povijesne tradicije kulture, prilagodbom pripisanih i s riječima povezanih značenja u nastojanju da se ideologija ukorijeni u svijest te da (4) prilagođavanjem prošlih značenja novim načinima funkcioniranja, ideologija transformira način na koji se doživljavaju pojmovi, ljudi, ideje, ideali, stvari, institucije, pa čak i prošlost te budućnost čime se priprema put ideologiji za

manipulaciju i usmjeravanje stavova te emocija. Barthes (1983:93) ideologiju postavlja u odnos s retorikom, metajezikom, denotacijom i konotacijom te navodi da je „ideologija oblik označenih konotacija, a retorika oblik konotatora“ te ističe da postoji „složeni ansambl, gdje je jezik, na svojoj označenoj razini, metajezik, a taj metajezik je uključen u proces konotacije“ što vizualizira kao:

<table>
<tr><td>3 Konotacija</td><td colspan="2">Sr: retorika</td><td>Sd; ideologija</td></tr>
<tr><td>2 Denotacija:
Metajezik</td><td>Sr</td><td>Sd</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>1 Stvarni sustav</td><td></td><td>Sr
Sd</td></tr>
</table>

Slika 3. Vizualni prikaz retorike i ideologiju u odnosu na konotaciju i denotaciju

Izvor: izrada autorice prema *Elements of Semiology* (Barthes, 1983:93)

Lorusso (2015:37;31) ističe da se “svaki tekst može shvatiti kao isječak ideologije blisko povezan s kulturom, znanjem i poviješću” te da „sustavi razlika, suprotnosti i kontrasta tj. oni koji "govore kroz nas" i oni koji nas tjeraju da uspoređujemo jednu vrijednost s drugom su oni koji ideologiju čine implicitnom u bilo kojem činu označavanja“. Chandler (2007:214) navodi da „semiotička analiza uvijek uključuje i ideološku analizu“ te ističe da su kod prenošenja ideja neke ideologije sustavi znakova koji se upotrebljavaju za naturalizaciju i naglašavanje učestalo prikriveni. Što Lorusso (2015:37:38;144) dodatno obrazlaže navodom da je „ideologija ta koja maskira proizvod povijesti kao prirodni fenomen, a semiotika ga može i mora demaskirati“ te da „ideologija, stvarajući mit od svakodnevice, gradi stereotipe koji se provlače kroz nas i govore istim jezikom“ što sumira kao:

> *„Ideologija je sustav značenja koji dani znak, tekst, diskurs dodjeljuje sam sebi, a budući da taj sustav (koji nije ništa drugo nego dana kultura) odgovara komunikacijskim konvencijama (onim istim konvencijama koje obično nadziru i usmjeravaju jezik), onda analizom tih konvencija (semantičkih kodova, leksičkih kodova, retoričkih kodova) semiotičari mogu ponovno izgraditi pretpostavljeni sustav.“*

O ideologiji Eco (1976:290) zaključuje „ideologija je, dakle, poruka koja počinje faktičkim opisom kojeg potom nastoji teoretski opravdati te se postepeno prihvaća u društvu kroz proces prekodiranja“ te da u kontekstu semiotike kodova „ne postoji potreba utvrđivanja kako je

nastala neka poruka niti iz kojeg političkog ili ekonomskog razloga, već da je potrebno utvrditi na koji način se to novo kodiranje može smatrati ideološkim“.

3.3. Kodovi masovnih medija

Kod promatranja kodova masovnih medija može se istaknuti njihova realistična narav, odnosno realizam koji „uključuje instrumentalni pogled na medij kao neutralno sredstvo prikazivanja stvarnosti“, a nužno je istaknuti da „realistički tekstovi ne proizlaze iz njihovog odraza stvarnosti, već iz njihove upotrebe kodova koji su izvedeni iz drugih tekstova“ te da su „kulturno i povijesno varijabilni“, odnosno ovisni o određenom vremenu i prostoru (Chandler, 2007:161-162). Medijski kodovi su i međusobno povezani tako da se učestalo razvijaju iz svojih medijskih prethodnika, primjerice filmski kodovi su djelomično temeljeni na fotografskim kodovima koji su pak djelomično temeljeni na slikarskim kodovima te postoji određena razina mogućnosti transfera znanja potrebnih za dekodiranje u novi medij, iako taj medij posjeduje i sebi svojstvene specifične kodove. Općenito vezano za medijske kodove Danesi (2002:42) ističe da „za neke posebne reprezentativne potrebe postoji optimalan kod ili skup kodova koji se mogu primijeniti“ dok za svaki od medija navodi:

1. Kod analize tiskanog medija da se verbalni dio teksta konstruira kroz skup kodova (npr. jezični kod, narativni kod i sl.) te da se tisak treba promatrati kroz njegov razvoj od oralnog pripovijedanja koje se tijekom vremena pretvorilo u pisani tekst te kao medij koji se nastavlja razvijati s tematskog (npr. žanrovi) i tehničkog aspekta (npr. digitalni sadržaji).

2. Kod audiozapisa, odnosno glazbe, elemente kodiranja pop-glazbe koji su i danas prisutni u popularnoj glazbi, a temelje se na određenim glazbenim stilovima (swing, jazz, gospel i sl.) te kao suprotnost pop-glazbi, sa specifičnim kodovima, glasnija, brža i tekstualno eksplicitnija rock-glazba, punk kao sirova i buntovna reakciju na komercijalni pop i rock te hip-hop (rap) kao nasljednik reggae i ska stilova koji su se etablirali kao specifični glazbeni kodovi koji određenoj publici prenose određeno značenje (npr. pobunu, glamur i sl.), a koji ujedno služe i za segmentaciju slušatelja pri oglašavanju, posebno putem radija.

3. Kod medija koji se temelje na gledanju (film i televizija) ističe njihovu učestalost u konzumaciji koja je rezultirala nastankom suvremenih poredaka označavanja. Filmovi, kombinirajući slike, naraciju i glazbu, obuhvaćaju i kodove povezane sa svim navedenim koji time postaju i kompleksniji za dekodiranje, dok se televizija može promatrati i kao tekst koji ima socijalnu funkciju, odnosno, informira i utječe na stavove društva.

4. Kod osobnog računala i interneta, izdvaja se dostupnost informacija na internetu te utjecaj na edukaciju i poslovne procese te socijalne mreže koje su stvorile nove sustave i mogućnosti kodiranja, a pojavljuje se i konvergencija medija, dok će daljnji razvoj neupitno utjecati i na stvaranje novih kodova (npr. umjetna inteligencija).

5. Kod oglašavanja ističu se kodovi kojima se za potencijalne kupce ili korisnike usluga kodira značenje te strategije koje čine metakod za oglašavanje kojim se implementira tekstualni kod proizvoda u društvenu svijest, primjerice akcije 1+1 gratis, povezivanje proizvoda sa slavnim osobama koje ih reklamiraju i slični psihološki utjecaji koji za cilj imaju postići kupnju proizvoda ili korištenje usluge te pozicionirati proizvode i usluge u svijesti potrošača.

Kod svih navedenih medija ističe se, u raznim mjerama, nužnost osviještenosti kako su kodovi produkt određenog mjesta i vremena te da ih kao takve treba i promatrati. Značajan je i razvoj novih medijskih sustava označavanja koji prate razvoj tehnologije, a nužni su za dekodiranje značenja te uloge šire dostupnosti osobnog računala koje omogućuje konvergenciju medija uz, naravno, razvoj i dostupnost raznih sadržaja putem interneta.

3.4. Povezanost teorijskih aspekata semiotike, znakova i kodova s istraživanjem

S obzirom na to da je istraživanje usmjereno na neverbalne znakove te poruke koje takvi znakovi prenose, ono je pozicionirano u području komunikacijskih znanosti u kontekstu implementiranja informacija, dok je u području semiotike usmjereno na prenošenje značenja i kodiranje poruka znakovima što obuhvaća, uz preferirano značenje poruke i metaporuku, specifičnosti kodiranja i dekodiranja poruka te utjecaj i značaj socijalnih, tekstualnih i interpretativnih kodova na kreiranje i razumijevanje poruke.

Od, za istraživanje, relevantnih teorijskih navoda općenito vezanih za znakove i kodove koji su primarno usklađeni s ciljem i svrhom istraživanja mogu se istaknuti:

- paradigmatska i sintagmatska dimenzija znaka postavljena u odnos s konstrukcijom značenja poruke, odnosno osebujni znakovi koji ulaze u sferu predvidljivosti čime se postiže istodobna sličnost i različitost implementacije znakova i značenja koja rezultira obrascem korištenja

- tijelo u kontekstu utjecaja kodova na percepciju, recepciju, kodiranje i dekodiranje značenja kroz konstrukciju mentalnih okvira za kodiranje i dekodiranje značenja na temelju već spomenutih obrazaca korištenja

- kodiranje poruke koje se povezuje s prethodno navedenim konceptima preferiranog značenja poruke te ulogom socijalnih, tekstualnih i interpretativnih kodova u konstrukciji preferiranog značenja te posljedičnoj kreaciji obrazaca korištenja koja omogućuje kategorizaciju i klasifikaciju upotrebe;

- sintaksu, semantiku i pragmatizam u dekodiranju poruka te specifičnosti dekodiranja koje obuhvaćaju, od problematike odbijanja ili nemogućnosti dekodiranja poruke te subjektivnosti i objektivnosti kod percepcije i interpretacije značenja, do utjecaja socijalnih, tekstualnih i interpretacijskih kodova na dekodiranje što je povezano s definiranjem uloge gledatelja, odnosno primatelja poruke u kontekstu rada.

Predmet istraživanja ovog rada upotreba je tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u filmskom narativu, stoga su navedeni teorijski aspekti te socijalni, tekstualni i interpretativnih kodovi detaljnije razrađeni u dijelu rada koji se odnosi na filmski narativ kao uži predmet interesa te u istraživačkom dijelu rada kroz pet tematski strukturiranih cjelina: znak, tijelo, lik, poruka i djelo.

4. FILMOVI I TELEVIZIJSKE SERIJE

Filmovi i televizijske serije u svojih stotinjak godina postojanja postali su integralni dio modernog društva i kulture. Filmovi omogućuju gledateljima upoznavanje sa stvarnim i fiktivnim svjetovima, pobuđuju spektar emocija, ali i potiču introspekciju, dok televizijske serije prikazuju kompleksne narative koji se razvijaju tijekom većeg broja epizoda, ali i utječu na formiranje dubljih emocionalnih povezanosti s likovima. Filmovi i televizijske serije teorijski su obrađeni s aspekta nastanka i razvoja tehničkih aspekata, razvoja i promjena filmske industrije i televizije te društvenih aspekata kako bi ih se pozicioniralo u prethodno definiran kontekst masovnih medija te na filmove i televizijske serije u kontekstu filmske teorije prije nego ih se poveže s filmskom semiotikom te socijalnim, tekstualnim i interpretativnim kodovima.

4.1. Filmovi i televizijske serije kao masovni mediji

Tehnički uvjeti za razvoj filmske i televizijske industrije razvili su se krajem 19. stoljeća te je neophodno napomenuti kako je bilo više osoba, inovatora i izumitelja koji su sudjelovali u tom procesu koji su ponekad djelovali u istim vremenskim razdobljima, ali usmjereni na različite aspekte. Razvoj filmske kamere povezan je s razvojem fotografske kamere, a kao osobe koje su imale neizostavnu ulogu u povijesti fotografije mogu se istaknuti Ibn al-Haytham, Nicéphore Niepce, Louis Daguerre, William Fox Talbot i George Eastman. Iako se izum filmske kamere često pripisuje Edisonu na temelju patenta, postoji više drugih osoba koje su svojim radom značajnije nego Edison pridonijele njezinu razvoju. Prva osoba koja se smatra zaslužnom je Louis Le Prince tijekom 1880-ih, no Le Prince je nestao pod nerazjašnjenim okolnostima večer uoči otkrivanja svog izuma i projekcije filma u SAD-u, čime bi prestigao Edisona i braću Lumière za nekoliko godina i bio poznatiji kao izumitelj filmske kamere, kao i po prvoj filmskoj projekciji (Scott, 1931; Gianvito, 1999/2000; Howells, 2006; Coughlin, 2016). William Friese-Greene istih je godina kao i Le Prince radio na razvoju celuloidne vrpce te projektora čime je, također, značajno pridonio razvoju filmske kamere (Spottiswoode, 1955; Coe, 1969; Coughlin, 2016). Edison je, naposljetku, i kasnije od Le Princea i Friese-Greena, 1891. godine, patentirao kameru koju je pak razvio njegov zaposlenik William Kennedy Dickson, a on je ujedno, na temelju Edisonovih ideja, dizajnirao i prvi filmski studio *Black Maria* (Belton, 1990; Jacobson, 2011; Coughlin, 2016). Braća Lumière su 1890-ih kreirala *cinématographe,* odnosno prijenosnu kameru koja se mogla koristiti kao projektor te otvorili prvu kinodvoranu (Hanson,

2014:471). Kao u slučaju Edisona i razvoja kamere, braća Lumière, iako im se pripisuju prve filmske projekcije, uz Le Princa, konkurente za tu titulu imaju i u braći Skladanowsky koji su projekciju svojom kamerom održali nekoliko dana prije Lumièra, no nije bila javna.

Iduća dva značajna tehnološka napretka bila su razvoj zvučnog filma te filma u boji. Zvuk uz filmove je, u određenoj mjeri, bio prisutan kroz orkestralnu pratnju filma ili strojeve za zvučne efekte, a ponekad su i glumci izgovarali tekst iza projekcijskog platna (Fang, 2016:130). Hanson (2014:475) ističe da se film *Pjevač jazza* (1927) često navodi kao prvi zvučni film, iako je i film *Don Juan* (1926) imao audiosegmente, tj. sinkronizirani zvuk, no oba je režirao Alan Crosland pa se ta zasluga može njemu pripisati, dok za upotrebu boje navodi da je prvi put korištena u filmovima 1920-ih, međutim zbog troškova tek je u drugom dijelu stoljeća ušla u širu upotrebu. Krajem 20. stoljeća započinju promjene u tehničkim mogućnostima snimanja i projekcije razvojem digitalnih kamera i upotrebom računala uz uvođenje upotrebe umjetne inteligencije u razvoju filmova.

Sa sadržajnog i kreativnog aspekta razvoja filmske industrije, potrebno je naglasiti da su prvi filmovi bili dokumentarističke naravi, odnosno snimala se priroda, urbane scene i svakodnevni život ljudi, primjerice *Uzburkano more u Doveru* (1895), *Dolazak vlaka na stanicu* (1895) i *Podzemna u New Yorku* (1905).

Između prvih autora koji su u filmsku industriju unijeli kreativni pristup francuski je iluzionist i redatelj Georges Méliès. Od njegovih filmova mogu se izdvojiti *Đavolji dvori* (1896), *Put na mjesec* (1902), *Paklena šetnja kolača* (1903) i sl. u kojima kontinuirano pomiče granice filma, uvodi filmski eksperiment, ali i specijalne efekte što se može promatrati u kontekstu razvoja igranog i eksperimentalnog, odnosno avangardnog filma. Mélièsu se može pripisati i prvi prikaz (djelomično) nagog tijela u filmu *Nakon bala* (1897). Također iz Francuske, mogu se izdvojiti Émile Cohl, kome se pripisuje prvi animirani film *Fantazmagorija* (1908) i smatra se jednim od začetnika animiranog filma te jedna od prvih redateljica, Alice Guy, koja u svojim filmovima koristi fantastične elemente, kao npr. u filmu *Kupus vila* (1896), a kasnije i kompleksnije narative s elementima misterije, npr. *Sjene Moulin Rougea* (1913).

Od američkih autora značajan je Frederick S. Armitage koji je eksperimentirao s preklapanjem snimki u *Nimfa valova* (1900) i protekom vremena (engl. *time lapse*) u *Izgradnja i demoliranje kazališta Star* (1901). U *Velikoj pljački vlaka* (1903) upotrebljavana je, ne samo za to vrijeme

razrađena priča, već i dvije narativne linije koje se spajaju u jednu, odnosno značajan je za razvoj filmske montaže. U kontekstu utjecaja na razvoj filmskog narativa, nezaobilazan je i D. W. Griffith s filmovima kao što su *Rođenje nacije* (1915) i *Netolerancija* (1916). Uz Griffithove, od ranih dugometražnih filmova mogu se izdvojiti australski film *Priča o Kellyevoj bandi* (1906) koji se ujedno smatra i prvim dugometražni filmom, talijanski film *Pakao* (1911) temeljen na Danteovom djelu, ruski film *Obrana Sevastopolja* (1911), britanski *Oliver Twist* (1912) i talijanski *Quo Vadis* (1913) iz kojih se jasno nazire budući razvoj žanrova. Od filmova koji se već tada mogu promatrati kao žanrovski, ističu se triler *Napetost* (1913) u kojem su akcijske scene automobilske potjere, *Plava ptica* (1918) s elementima fantazije, *Aelita* (1924) i *Metropolis* (1927) kao filmovi znanstvene fantastike, film *Licemjeri* (1915) koji se smatra prvim nepornografskim filmom u kojem je prikazano golo žensko tijelo uz (anti)religiozne tematske elemente, *Gospođa Du Barry* (1919) kao povijesni film, *Mlada dama i huligan* (1918) u kojem je prikazana ljubavna priča, *Kabinet doktora Caligarija* (1920) te *Nosferatu* (1922) kao horor-filmovi i dr. Uz navedeno može se spomenuti istraživanje novog medija od strane umjetnika, primjerice Man Ray s filmovima *Morska zvijezda* (1928) i *Misterije dvorca Dé* (1929) te suradnja Salvadora Dalíja i Luisa Buñuela u filmu *Andaluzijski pas* (1929). Ističe se i utjecaj ruskih filmskih autora na razvoj filmske montaže, posebno Lev Kuleshov kao osnivač prve filmske škole te jedan od tvoraca ideje korištenja montaže i reza za emocionalni utjecaj na publiku, tzv. Kuleshov efekt, koji je upotrebljavan u nekim od poznatijih filmova rane ruske kinematografije kao što su *Oklopnjača Potemkin* (1925), *Majka* (1926) i *Čovjek s kamerom* (1929).

Prvim kratkometražnim hrvatskim filmom smatra se *Brcko u Zagrebu* (1917), a dugometražnim *Lisinski* (1944) koji je ujedno i zvučni film.

S vremenom uslijedio je specifičan razvoj nacionalnih kinematografija kao odraza društvenih karakteristika, ali i naglašavanje autorskog pristupa i individualnih poetika autora kroz razne pokrete. Na području Europe mogu se spomenuti francuska kinematografija te avangardni pokret (Dulac, Epstein), poetički realizam (Renoir, Carné) i francuski novi val (Godard i Truffaut) te njemačka kinematografija, koja je, iako prvobitno karakterizirana kroz nacistički propagandni film (Riefenstahl) s vremenom ipak postala prepoznatljiva i po novom valu (Fassbinder, Herzog), talijanski neorealizam (Visconti, Rossellini) i *commedia all'italiana* (Fellini, Antonioni). Razvoj američkog filma bio je manje pod utjecajima raznih društveno--filmskih pokreta te se može promatrati kroz dva povijesna razdoblja. Prvo je razdoblje malog

broja dominantnih filmskih studija, tzv. studio sistem, koji je unatoč strogo reguliranom stvaralaštvu proizveo filmove mnoštva kultnih filmova režisera kao što su Welles i Hitchcock. Drugo razdoblje započelo je sredinom stoljeća uvođenjem pravnih regulativa te pojavom i porastom korištenja televizije, a temeljilo se na režiserima značajnije usmjerenima na kreativnije aspekte filmske naracije, primjerice Coppola, Spielberg, Lucas, De Palma, Kubrick i Scorsese (Paxson, 2010; Straubhaar et al., 2012; Fang, 2016). Razvoj američkog filma kao vodeće svjetske produkcije može se promatrati i tijekom tri razdoblja pa tako Monaco (2010) povijest razvoja filma u SAD-u dijeli na klasični Hollywood (1927. - 1948.), Hollywood u tranziciji (1949. - 1974.) i novi Hollywood (1975. - 2009.).

Film i filmska industrija nastavili su se razvijati, a poseban utjecaj na njihov razvoj dogodio se širenjem dostupnosti televizije, porastom broja gledatelja te svojevrsnom integracijom filmskog i televizijskog sadržaja sredinom 20. stoljeća. Straubhaar et al. (2012:185) ističu da je čak i za vrijeme Velike industrijske krize prodaja ulaznica bila oko 70 milijuna tjedno, a Hanson (2014:481) navodi podatak da je u SAD-u 1946. godine kinopublika dosegla svoj vrhunac s tjednom prodajom od 80 milijuna ulaznica, no do 1953. godine taj se iznos gotovo prepolovio na 46 milijuna tjedno. Otprilike sredinom prošlog stoljeća razvoj filmske industrije razdvojio se u dva smjera, prvi, filmska industrija namijenjena primarno kinodistribuciji te potencijalno naknadnom prikazivanju na televiziji, odnosno, u skladu s tehnološkim razvojem dostupnosti sadržaja na videokazetama, DVD-ima i, naposljetku, televiziji na zahtjev, dok je drugi smjer obuhvaćao produkciju televizijskih filmova i serija. No, kod razvoja filmske industrije može se argumentirati i da se nije promijenio film kao medij, već samo način konzumacije. Filmska industrija, točnije produkcijske kompanije i televizijske kuće, segmentirale su tržište, čime su se filmske više usmjerile ka stvaranju kvalitetnijih sadržaja za koje su gledatelji spremni platiti dok su se televizijske oslanjale više na prihode od oglašavanja koji su usko povezani uz trajanje, tj. dugotrajnost prikazivanja sadržaja, odnosno kvantitetu s ciljem postizanja kontinuirane konzumacije, no s povećanjem konzumacije sadržaja i diverzifikacijom tržišta pred kraj stoljeća se i televizijska produkcija počela okretati sve više prema dostizanju jednake kvalitete kao što je u filmskoj industriji. Hanson (2014:520) navodi da filmskom industrijom trenutno dominiraju visokobudžetni *blockbusteri* s unaprijed definiranim tržištem povezanim s marketinškim potencijalom i popratim proizvodima te da se sve više oslanja na digitalnu tehnologiju za izradu i promociju filmova. Uz navedeno, može se spomenuti da je nastao novi val, kako tehničkih, tako i kreativnih inovacija kroz razvoj i dostupnost tehnologije koja je omogućila smanjivanje troškova produkcije i dodatno otvorila vrata nezavisnoj filmskoj i

televizijskoj produkciji, ali i pojedincima te im omogućila da se uključe u stvaranje filmskih i televizijskih, odnosno audiovizualnih sadržaja, pa čak da ih i samostalnu distribuiraju.

Televizija je kao tehnički izum predstavljena 1927. godine, a sistem prijenosa slike i zvuka elektroničkim putem osmislio je Philo Farnsworth, tada 21-godišnjak. Od tada pa do danas televizija je doživjela značajan pomak u razvoju, a najznačajniji događaj je, već naveden, ulazak u opću upotrebu koji je s vremenom samo rastao, a posljedično rastu i prilagodba gledateljima, odnosno segmentacija. Ono što je primarno razlikovalo televizijsku od filmske produkcije je njezina dostupnost u kontekstu da nije postojala potreba za dodatnim plaćanjem sadržaja, iako se i to s vremenom, u određenoj mjeri, promijenilo te dolazi do odmaka od financiranja televizije oglašavanjem. Također, iako i filmovi mogu imati naglašenu informativnu, edukativnu i/ili persuazivnu ulogu, njihova je primarna svrha pružanje zabave, ponajviše jer su u svojim začecima životni uvjeti ljudi bili za većinu teški te se smatralo da gledatelji „imaju dovoljno svojih problema te žele pobjeći u fantaziju“ (Fang, 2016:126). Za razliku od filmova te na temelju utjecaja radijskih programskih shema, televizijski program, od početaka pa do razvoja specijaliziranih kanala, pretežno je imao ujednačenije naglašene sve četiri komponente, odnosno tijekom dana kombinirao je sadržaje kao što su dnevne vijesti, dokumentarne serije, prijenose raznih događaja, rasprave o aktualnim društvenim temama te zabavni sadržaj.

Emitiranje prvog značajnijeg televizijskog programa započelo je 1939. godine (*NBC*), no Drugi svjetski rat usporio je rast i razvoj do sredine 1940-ih. Zabavni je program u početku bio „u živo“, a Hanson (2014:536) navodi kako je mogućnost snimanja i potom filmskog montiranja snimljenog materijala započela 1950-ih s televizijskom serijom *Volim Lucy* (1951–1957), dok je za otvaranje suradnje s filmskim studijima značajan ugovor *Walta Disneya* i *ABC*-a o tjednom programu (Fang, 2016:159). Prvo što se sadržajno počelo pojavljivati na televiziji su vesterni, a uslijedili su sadržaji slične radnje, ali s drugim likovima kao što su tajni agenti, policajci i doktori, no svi su pretežno obuhvaćali površnu karakterizaciju likova i jednostavnu radnju, što je ostalo prisutno, barem u određenoj mjeri te uz neke iznimke, skoro do kraja stoljeća. Utjecaj radija na televizijski program očituje se i u glatkom prijelazu sapunica s radija na televiziju kao izvor zabave za kućanice, forma koja se zadržala i danas, isto kao i *sitcomi* koji su također zadržali interes gledatelja i postali standardni dio televizijskih programa. Emitiranje programa u boji proširilo se tijekom 1960-ih, a značajan utjecaj na gledanost imala je pojava satelitske i kabelske televizije te pojava programa kao *HBO* i *Cinemax*, a na kvalitetu digitalizacija (HDTV).

Filmovi se u odnosu na televizijske serije učestalo promatraju kroz različite znanstvene pristupe i područja interesa, međutim, iako su u određenoj mjeri različiti, imaju znatna preklapanja u kontekstu kodova. Uz isticanje specifičnog povijesnog i tehnološkog razvoja svakog od medija, Thompson (2003:1) navodi da „zasigurno dijele sposobnost pripovijedanja pokretnim slikama, korištenje fotografije, montaže, uprizorenja i sl." što dovodi do zaključka da te „zajedničke tehničke karakteristike pružaju iste mogućnosti i ograničenja u oba medija". Ne ulazeći u problematiku konzumacije, percipiranja kvalitete i diskusije o umjetničkoj vrijednosti oba medija te različite teme, pristupe i usmjerenosti kvalitativnih i kvantitativnih analiza, za potrebe ovog istraživanja, značajne sličnosti u korištenju kodova te konstrukciji narativa omogućavaju promatranje filmova i televizijskih serija kao cjeline.

4.2. Teorija filma

Filmska teorija ili teorija filma je „spekulativna disciplina koja film proučava kao sredstvo komunikacije i kao umjetnost, istražujući suštinu i sastavne elemente filmskog fenomena, postupke koji se primjenjuju pri stvaranju i načine primanja filmskog djela" (Filmska enciklopedija, 2019). Colman (2014:10) pak ističe da je filmska teorija „… interakcija s i o slikama i objektima te idejama produciranim u i o filmu te filmskoj industriji", a promatra je kao gramatiku filma koja se „proteže od iznošenja mišljenja o odgledanom filmu, preko konstrukcije strogog tehničkog i teoretskog okvira za analizu, do produkcije spekulativnih misli i apstraktnih ideja koje mogu, ali i ne moraju biti realizirane". Turković (2012a:9;8) o nastanku filmske teorije ističe da se „teoretiziranje o filmu javilo iz društvene nužde te bilo natjerano da bude izravno korisno u tvoračkom i primalačkom snalaženju u filmu" i da su tri početna izvora filmsko-teorijskih specijalista:

> *„kulturnjaci koji su ionako sustavno razmišljali o fenomenima umjetnosti, pa su ta razmišljanja samo prenijeli na film kad se pojavio (Arnheim, Faure, Malraux, Kracauer), filmski redatelji koji su se posvećivali i pedagoškom i teorijskom radu (Kuleshov, Eisenstein, Pudovkin, Vertov, Claire, Dulac, Epstaina, Grierson, Roth, Deren, Brackhage) te filmski kritičari koji su ponekad pravili teorijske izlete (Bazin)."*

Chandler i Munday (2011) filmsku teoriju opisuju kao „estetsku, povijesnu i/ili ideološku analizu filma ili akademsko proučavanje prirode kinematografskog iskustva, za razliku od filmske kritike, koja se obično bavi evaluativnim tumačenjem filmova" te njen razvoj, kao i Turković, dijele u tri faze, iako uz određene razlike, pa tako navode:

1. formalistički pristup (od 1910-ih do 1930-ih) koji je pokušavao podići status filma kao umjetničke forme nasuprot dokumentiranju stvarnosti (Arnheim, Eisenstein)

2. realistički pristup (od 1930-ih do 1960-ih) koji prihvaća fotografski aspekt filma kao umjetničke forme koja najbliže odražava prirodu (Kracauer, Bazin) i

3. razdoblje eklekticizma (od 1960-ih do 1990-ih) koje se može razdvojiti u tri isprepletene niti: politička teorija pod utjecajem Marxa i Althussera koja je pokušavala identificirati ideološke strategije filma u održavanju buržoaskih vrijednosti (Baudry, MacCabe), formalistička teorija pod utjecajem semiotike Saussurea, povezana s Metzom i Wollenom te psihoanalitička teorija koja se oslanja na Freuda i Lacana (Mulvey), tj. period poznat kao „velika teorija“, dok od 1990-ih utjecaj postmodernizma i reakcija protiv ekscesa velike teorije rezultira povratkom na skromnije interpretativne pristupe povezane s Bordwellom i američkim filozofom Carrollom.

Dakle, iako filmska teorija ima određenih poveznica s definiranjem filmova i televizijskih serija u kontekstu masovnih medija, u kontekstu filmologije, ona se proširuje i na umjetnički uz komunikacijski aspekt filmova kroz prizmu njihovi tvoraca i sastavnih elemenata filma kao djela te kroz prizmu gledatelja uz naglašavanje međuodnosa filmskog djela i gledatelja u društvenom i kulturnom kontekstu. Turković (2012a:14) zaključuje kako „filmologija polazi od onih pojava koje u filmu razabiremo, razumijemo, a cilj joj je da rekonstruira ono u filmu što uvjetuje baš takvo naše pojedinačno razumijevanje“.

Peterlić (1977:9) film definira kao „fotografski i fonografski zapis izvanjskog svijeta“ te ističe da se ta definicija „odnosi na film kao nešto što se pred nama pojavljuje kao dovršen proizvod tehničkog postupka u cjelini“ te da je „televizija elektronski prijenos prizora u izvanjskom svijetu“ pa se kao takva, u kontekstu definicije filma, može promatrati kao film. Peterlićeva definicija filma, iako korisna, ne ulazi u samu kompleksnost definiranja filma kao medija koji je tehnički i umjetnički produkt autora podložan interpretaciji gledatelja i djelo kojim se prenosi značenje. U nastojanju opisa te kompleksnosti mogu se istaknuti Edgar-Hunt et al. (2010:8) koji umjesto diskusije o definiciji filma navode citat Franka Capre - „film je jedan od tri univerzalna jezika, druga dva su matematika i glazba” i Crittenden (2006:60) s citatom Agnes Varde da bi „film trebao svakome nešto ponuditi: slike, zvukove, možda priču, ali iznad svega mogućnost da nešto osjete“, dok Metz (1991:143) zaključuje „film je jezik stvarnosti i njegova je specifična priroda da transformira svijet u diskurs, no, tako da zadržava njegovu 'svjetovnu' karakteristiku“.

Gilić (2016:100) kao glavne filmske vrste navodi dugometražni i kratkometražni film te dvije srodne vrste - filmski serijal i filmska serija - koje su pretežno televizijske vrste, iako postoje i filmski serijali namijenjeni kinodistribuciji, dok prema rodu razlikuje igrani, eksperimentalni i dokumentarni film. Prije definiranja filmskih rodova važno je napomenuti da je film i u sferi umjetnosti, odnosno može se temeljiti na autorskim pristupima što upućuje na mogućnost pomicanja granica propitkivanjem svih elemenata i aspekata filma te sukladno tome nastaju hibridne forme rodova (npr. dokumentarno-eksperimentalni film), ali i neznatna preklapanja u korištenju tehnika koje nisu općenito karakteristične za određeni rod (npr. eksperimentalna sekvenca u igranom filmu). Gilić (2016:100) navodi da se igrani film definira nastankom fikcionalnog, dokumentarni film referencijom na zbilju, a eksperimentalni nekom vrstom autoreferencijalnosti, tj. upućivanjem umjetničkog djela na vlastitu materijalnost, artificijelnost, pripadnost sustavu umjetnosti ili pak na samu ideju umjetnosti. Turković (2012b:6) ističe da se „cilj igranog filma nalazi u tome što angažira imaginaciju te se filmovi koji teže tome cilju nazivaju imaginativni ili fikcionalni“, odnosno, također ističe komponentu fikcije. Iduća učestala klasifikacija filmova je na temelju žanrova, no filmovi su kompleksna djela te, iako postoje čišći žanrovi (npr. vestern i komedija) koji imaju jasno izražene karakteristike i učestalo korištene motive te strukture, u praksi postoje razne iznimke i preklapanja koja su se razvila tijekom godina od kojih su neki postali ustaljene kombinacije kao npr. ratna drama i romantična komedija, dok su druge vrlo rijetke, npr. horor-mjuzikl i znanstvenofantastični vestern, odnosno, slično kao i kod rodova, hibridnost se pojavljuje i kod žanrova. Žanrovi se primarno odnose na igrane filmove, ali mogu se pronaći i karakteristike koje se promatraju kao žanrovske i u dokumentarnom te eksperimentalnom filmu. U skladu s kompleksnosti definiranja žanrova kao egzaktnih kategorija, Gilić (2016:45) navodi „provizornu i radnu definiciju prema kojoj je filmski žanr naziv za skupinu filmova sličnog sadržaja, odnosno teme, a često i forme, pri čemu je i prepoznavanje tih sličnosti u interpretativnoj zajednici (gledatelja, stvaratelja, kritičara…) od presudne važnosti“.

Izrada filma obično započinje idejom filma koja se predstavlja producentu ili producentskoj kući te, ako bude prihvaćena, tada kreće rad na izradi ili prilagodbi scenarija koji traje dok se ne odobri projekt kada kreće faza pretprodukcije u koju su uključeni, uz producenta i scenarista, režiser i glumci. U ovoj fazi producent može odlučivati ili biti uključen u odluke o lokacijama snimanja, rasporedu snimanja, donositi financijske odluke te angažirati osobe koje će raditi na filmu, odnosno direktora fotografije, dizajnera produkcije, dizajnera kostima, skladatelja ili dizajnera glazbe te montažera slike i zvuka. Započinje se i proces audicija za potrebne uloge.

Režiser uz dizajnera produkcije, direktora fotografije i montažera odlučuje o izgledu i ozračju filma te potrebnoj opremi. Faza produkcije uključuje direktora fotografije koji je odgovoran za svjetlo i filmsku fotografiju te nadgleda rad kamermana i osoba zaduženih za osvjetljavanje. Osim tehničkog aspekta, direktor fotografije upotrebljava umjetničke aspekte kompozicije kadrova te ih uz režisera i montažera usklađuje sa željenom vizijom i izgledom filma. Za dijegetički prostor u filmu zadužen je dizajner produkcije koji s režiserom i producentom dizajnira set te nadgleda sve dijelove seta i objekte koji su prikazani u filmu, a koordinira i s dizajnerom kostima te direktorom fotografije, po potrebi i s montažerom. Dijegeza je „svijet prikazan u filmskom djelu, razvijanje događaja u fikciji filma i sve ono što pridonosi inteligibilnosti takva pripovijedanja, nizanje događaja i sve okolnosti koje tu priču čine motiviranom, razumljivom i značenjskom: povijesne okolnosti, ambijentacija, atmosfera, karakteri i sl." (Filmska enciklopedija, 2019), odnosno, „imaginarna konstrukcija fiktivnog prostora i vremena u kojoj se film događa, pretpostavljeni svemir u kojem se odvija narativ" (Stam et al., 1999:39). Glumci surađuju s producentom, režiserom, direktorom fotografije, montažerom i drugima u nastojanju da što bolje portretiraju lik koji glume. Auditivni dio filma sastoji se od dijaloga, zvukova i glazbe te su za njih zaduženi tehničar zvuka, montažer zvuka i skladatelj. Dizajn kostima obuhvaća odjeću, šminku i frizure kojima se nastoji karakterizirati likove te ih uskladiti s fiktivnim svijetom koji je stvoren. Upotrebljavaju se po potrebi i filmski efekti koji mogu biti implementirani za vrijeme snimanja ili računalno u postprodukciji. Postprodukcija je faza u kojoj montažer spaja snimljene video i audiozapise u film, a uz režisera surađuje i s direktorom fotografije te producentom. Ako film ima originalnu glazbu, skladatelj je prilagođava gotovom filmu, također u suradnji s producentom i režiserom. Kada je film završen, mogu se provesti testne projekcije kako bi se procijenile reakcije gledatelja te film prelazi u fazu distribucije. Ovisno o specifičnostima pojedinog filma, svi uključeni u izradu filma, mogu biti uključeni u projekt ranije ili kasnije, jer primjerice, uz to da su neki režiseri ujedno i scenaristi, neki od njih imaju direktore fotografije i/ili montažere s kojima kontinuirano surađuju, a i scenarij se može pisati ciljano za određene glumce, i sl.

4.3. Filmska semiotika

U filmskom izričaju stapanjem slika, zvukova i priča u jedinstvenu cjelinu kreira se značenje koje, kao i njegova interpretacija, ulazi u sferu filmske semiotike. Temeljena na principima semiotike te proširena specifičnostima filma kao medija, filmska semiotika obuhvaća aspekte vizualnog i verbalnog kojima se kreiraju višestruke razine značenja. Worth (1968:0) filmove

postavlja u najosnovniju verziju komunikacijskog modela i navodi da „proces izrade filmova započinje osobnim osjećajem ili zabrinutošću osobe zbog nečega", a kako bi „taj osjećaj prenio drugima, autor filma (pošiljatelj) mora razviti organsku jedinicu koja će osigurati prijenos koji može utjeloviti osjećaj tzv. 'organizam priče' (engl. *story-organism*)", potom „autor filma odabire i organizira seriju znakova, slika i događaja koji prevode 'organizam priče' u poruku", zatim „gledatelj filma (primatelj) obrće ovaj proces", a kako bi se taj proces „razumio semiotika se mora razvijati u odnosu na filmove". Dakle, u filmovima i televizijskim serijama znakovima, slikama i događajima prenosi se značenje, a proučavanje takvih znakova i simbola ulazi u sferu filmske semiotike. Filmska semiotika predstavlja okvir za analizu konstrukcije značenja u filmovima i televizijskim serijama te ih postavlja u društveni kontekst, odnosno povezuje s prethodno navedenim socijalnim, tekstualnim i interpretativnim kodovima. Bateman i Schmidt (2012:1) ističu da „razumijevanje filmova nije toliko povezano s filmovima koliko s općenitim ponašanjem ljudi, ali i da su filmovi konstruirani tako da vode interpretaciju, odnosno razumijevanje kod gledatelja". Navedeno upućuje da filmska semiotika podrazumijeva ne samo sve već navedeno o semiotici, već se nameće implikacija da ne postoji iznimno značajna razlika filmske semiotike u odnosu na druga djela osim samog medija, ali i da film kao medij ima svoje specifične elemente kreiranja značenja u odnosu na druga djela koja se mogu promatrati pod pojmom filmskog jezika.

Jedan od utemeljitelja filmske semiotike, Christian Metz, postavio je tezu da je film jezik koji upotrebljava znakove za prenošenje značenja što se postiže kroz elemente filma kao medija. U knjizi *Filmska semiotika* (Metz, 1991:58-59) ističe da je „film fuzija prethodno postojećih izražajnih formi koje su zadržale svoje zakonitosti" od kojih su neke „realno jezične (govor), a neke figurativno jezične (slika, glazba, buka)" te zaključuje da je film „svojevrsna formula s mnogo prednosti: spaja umjetnosti i jezike u trajnu zajednicu u kojoj njihove pojedinačne sposobnosti teže postati međusobno zamjenjive". Arijon (1976:19) o nastanku filmskog jezika ističe da je „rođen kada su kreatori u filmskoj industriji postali svjesni razlike u spajanju slika i ideje da te serije slika mogu biti međusobno povezane" te „otkrili da kada se kombiniraju dva različita simbola oni prenose novo značenje te omogućuju komunikaciju osjećaja i ideja, kao i u drugim komunikacijskim sustavima". Edgar-Hunt et al. (2010:9-10), uz isticanje da je filmski jezik stvoren od drugih jezika koji se spajaju u filmu kao mediju, kao elemente filmskog jezika izdvajaju semiotiku, narativ, intertekstualnost, ideologiju, kadrove i slike te konstrukciju značenja. Sikov (2010:12) obrađuje „kritički i tehnički filmski jezik i načine na koji se kombiniraju kako bi kreirali značenje", a objašnjava ga pojmom mizanscene kao primarnim

oblikom vizualne reprezentacije te razlikuje mizanscenu unutar snimka (kadar, udaljenost, kut, duljina i kompozicija), kao pokrete kamere, kao snimanje (format, osvjetljenje, crno-bijeli film i film u boji, objektivi) dok od mizanscene odvaja filmsku montažu, zvuk, narativ, scenaristiku, režiju, glumu, žanr i specijalne efekte. Worth (1968:0) ističe videme koje definira kao "generalizirani kadar" te navodi da se oni mogu „promatrati kao pet parametara strukturnih elemenata filmskog jezika – *Slika* u *Pokretu* tijekom *Vremena* i *Prostora* sa *Sekvencom*". Villarejo (2007:24;53) navodi da se filmski jezik sastoji od „jedinica koje se nazivaju snimke, oslanja se na montažu da snimke spoji u veće cjeline koje se nazivaju sekvence, odnosno serija snimki ujedinjene u vremenu i prostoru" te izdvaja „šest elemenata onoga što je u snimci, odnosno mizansceni: ozračje, osvjetljenje, kostimi, frizure, šminka i ponašanje figura", snimanje koje obuhvaća „kadriranje, kutove, fokus, pokret i kompoziciju", montažu koja „ima različite funkcije u različitim kontekstima bilo da se radi o montažnom kontinuitetu povezanim s narativnim formama (…) ili drugim filmskim kontekstima" te tri tipa zvuka „govor, glazba i buka". Petrie i Boggs (2012) ističu tematske elemente filma, fiktivne i dramaturške elemente (priča, dramska struktura, konflikt, karakterizacija, alegorija, simbolika, ironija), vizualni dizajn (crno-bijeli film i u boji, format, produkciju, režiju, kostime i šminku, osvjetljenje, efekte), kameru i specijalne efekte (točke gledišta; engl. *point of view*), elemente filmske kompozicije, tehnike snimanja, vizualne efekte) te montažu (koherentnost, kontinuitet, ritam, vrijeme, *slow motion*, zamrznuti kadrovi (engl. *freeze frame*), jukstapozicija) i zvuk (dijalog, fokalizacija, dijegetički zvuk, zvučni efekti), glazbu, glumu, režiju (autorski pristup) i žanr. Stam et al. (1999:38) filmski jezik definiraju kao „set poruka koje su izražene kroz pet kanala: pokretne fotografske slike, snimljen fonetski zvuk, snimljena buka, snimljena glazba te natpisi (titlovi, krediti, pisani materijali u kadru)". Monaco (2000) pod pojmom filmskog jezika navodi znakove koje obrađuje kroz prizmu percepcije, denotacije i konotacije te sintakse pod kojima podrazumijeva kodove, mizanscenu, zvuk i montažu. Coëgnarts (2019:XXII) ističe da film kao metafora jezika uparuje „tekst i film; čitanje i razumijevanje filma; riječi i kadrove; rečenice i montažne sekvence; sintaksu i principe kombiniranja kadrova". Vaughan (2013:7-8) u nastojanju konceptualizacije značenja u filmu ističe individualne elemente filma koji se kombiniranju:

1. vizualnu kompoziciju (kadar) koja prostorno organizira dijegetički svijet te subjekte i objekte u njemu
2. montažu koja kombinacijom kadrova kreira sadržaj u odnosu na sustav referenci
3. povezanost zvuka i kadra kao sinergiju senzornih elemenata

4. kodifikaciju navedenih elemenata (govor/slika, kadar/sekvenca) kojima se prezentira film u svojoj cijelosti.

Kod filmskog se jezika mogu izdvojiti dva povezana aspekta, odnosno tehnički i komunikacijski obrasci kojima se koristi filmska industrija u komuniciranju i prenošenju značenja gledateljima. Arijon (1976:27) ističe da je za „ispravno razumijevanje vizualnog jezika filma, potrebno da je gledatelj prošao iskustvo učenja pisanog jezika" koje mu omogućuje „korištenje konvencionalnih veza u percepciji pokretnih slika" te da dok „postoji povezanost akcija i reakcija, interpretacija vizualnog jezika ne podrazumijeva poznavanje njegove fizičke konstrukcije". Monaco (2000:152), uz utjecaj edukacije ili iskustva na potencijalni doživljaj filma, ističe distinkciju između „razumijevanja filma od uživanja u filmu".

Slijedom navedenog, nameće se zaključak kako gledatelji ne moraju nužno ili svjesno poznavati filmski jezik da bi razumjeli ili doživjeli film, primjerice, gledatelj ne mora znati filmske kadrove, kompoziciju ili montažu, odnosno tehnički aspekt filma da doživi prikazano. Uz navedeno, o filmskoj semiotici mogu se istaknuti citati Monaca (2000:171) koji zaključuje da je „film teško objasniti jer se lako razumije, a filmsku semiotiku lako objasniti jer se teško razumije, a negdje između je genijalnost filma" i Metza (1991:47) koji ističe da „film nije jezik jer može ispričati divne priče, već da je postao jezik jer je pričao divne priče".

4.3.1. Znak i značenje u filmovima i televizijskim serijama

Jedan od temeljnih izazova filmske semiotike je definiranje znaka, odnosno označitelja i označenog te značenja u filmu u odnosu na ostala djela. Kod prenošenja značenja u filmu Bordwell (1991:3) ističe razliku između razumijevanja filmova koja se odnosi na očito ili direktno značenje i interpretacije filmova koje se odnose na otkrivanje skrivenog značenja. Bordwell (1991:8-9; Bordwell et al., 2017:58-60) ističe postojanje četiri razine značenja koje utječu na razumijevanja i interpretaciju filmova:

1. Referencijalno značenje kod kojeg gledatelj gradi „fiktivan ili približno stvaran svijet" što u narativnim filmovima predstavlja „verziju dijegeze ili prostorno-vremenski određenog svijeta u kojem se odvija radnja". U konstrukciji takvog svijeta gledatelj koristi „ne samo svoje poznavanje filmskih i izvan filmskih konvencija, već i koncepte kauzalnosti, prostora, vremena i konkretne informacije", a značenje može biti „intratekstualno" (interne

reference unutar filmske stvarnosti) ili „ekstratekstualno“ (reference na stvarni svijet ili neko drugo djelo).

2. Eksplicitno značenje odnosi se na konceptualno značenje, odnosno „apstraktno značenje kojim se konstruira eksplicitno značenje”. Podrazumijeva različite vizualne i verbalne elemente u određenom kontekstu, tj. namjerne indikacije koje upućuju na značenje, točnije poantu filma. Referencijalno i eksplicitno značenje „tvore ono što bi se uobičajeno smatra doslovnim značenjem” u filmovima.

3. Implicitno značenje odnosi se na gledateljeve konstrukcije prikrivenog ili simboličkog značenja, supteksta ili metaporuke. Implicitno značenje obično se odnosi na šire koncepte ili teme koje se pojavljuju u filmovima, a gledatelji konstruiraju implicitno značenje kada „ne mogu uklopiti neki element filma u referencijalno ili eksplicitno značenje” te mu pridaju simbolično značenje, odnosno interpretiraju element.

4. Simptomatsko značenje podrazumijeva da „eksplicitno i implicitno značenje može prenositi i društvene vrijednosti”, tj. ideologiju, odnosno „specifične kulturne razlike, religijska uvjerenja, političke stavove, rasne i spolne razlike, i sl.“. koje tvore ideološki interpretativni okvir.

Bordwell (1991:9) zaključuje da se razumijevanje „konstruira kroz referencijalno i eksplicitno značenje, a interpretacija kroz implicitno i simptomatsko značenje“, što je u Bordwell et al. (2017:60) prošireno zaključkom da „filmovi imaju značenje jer im gledatelji pripisuju značenje“, dok „autori filmova ponekad vode gledatelje prema određenom značenju, a ponekad gledatelji sami pronađu značenje koje autor nije naumio prenijeti“.

Uz filmski jezik, Metz (1983:44) je istraživao prirodu filma kao sustava označavanja i kako se u filmovima konstruira značenje te navodi da „ono što je karakteristično za film nije imaginarno koje je možda označeno, nego imaginarno koje je od početka i koje ga konstituira kao označitelja“. Obrazlaže da „interpretacija bilo kojeg filma i njegove unikatnosti (…) obuhvaća specifične kodove (kodove povezane s filmom) i nespecifične kodove (kodove povezane s jezikom i kulturom) koji su međusobno povezani i koji se mogu (…) analizirati kao označitelji i označeno“ (Metz, 1983:35). No ističe i određenu razinu nemogućnosti jasnog definiranja označitelja i označenog u filmovima te navodi da se u filmu „označitelj sastoji od slike i zvuka te je to jedina situacija kada analiza sadrži faktički, potpuno provjerljiv diskurs“ ali, podaci dobiveni iz takve analize ne upućuju na značenje, točnije, označeno u filmovima se „ne može sa sigurnošću znati“ jer je označeno „precizno na svoj način, tj. precizno kao orijentacija, ne kao položaj“, odnosno „otvoreno svim mogućim određenjima te uvijek deiktičko“ (Metz,

2017:173). Također, ističe da su "filmske figure, na razini najopćenitijih filmskih kodova, označitelji bez označenog" te da se „označitelji pojavljuju na razini općih kinematografskih kodova, a označeno ili u filmskim kodovima ili u filmu kao tekstualnom sustavu", drugim riječima, „podrazumijeva se inicijalno značenje koje je prilično općenito na razini pod koda, a koje naknadno poprima dodatno značenje kroz mjesto, odnosno poziciju i dispoziciju unutar tekstualnog sustava određenog filma" (Metz, 2017:80-81). Rushton i Bettinson (2010:43) sumiraju da za Metza „film ne predstavlja samo fiktivnog označitelja (sadržaj priče) već i fiktivno označeno (načine na koji su priče kinematički formirane)" te da je njegova "diskusija o označitelju uokvirena odnosom prisutnog i neprisutnog", odnosno da je "imaginarnost sposobnost prizivanja odsutnosti, drugim riječima, sposobnost zamišljanja da neka stvar postoji, kada je nema".

Vaughan (2013:76) zaključuje da se „razni semiotičari filma slažu u jednoj stvari: postoje dva aspekta značenja u filmovima, ono što je prikazano u slici i način na koji je prikazano". Danesi (2004:88) navodi da se „film može definirati kao tekst koji se, na razini označitelja, sastoji od slijeda slika koje predstavljaju aktivnosti iz stvarnog života, dok na razini označenog predstavljaju metaforičko ogledalo života". Wollen (1972:140) definiranju znakova i značenja u filmovima pristupa na temelju Peirceovog trijadnog znaka te zaključuje da su „ikona i indeks najmoćniji, a simbol ograničen i sekundaran" u filmovima, ali i da je „iznimno važno prepoznati prisutnost simboličke, odnosno konceptualne dimenzije u filmu jer je ona nužna za objektivnu kritiku", dok Eco ističe postojanje sljedećih kodova koji se pojavljuju u filmovima posredstvom ikona: (1) perceptivni kodovi, (2) kodovi prepoznavanja, (3) kodovi prijenosa, (4) tonalni kodovi, (5) pravi kodovi ikona, (6) ikonografski kodovi, (7) kodovi okusa i osjetila, (8) retorički kodovi, (9) stilski kodovi i (10) kodovi nesvjesnog (navedeno u Stam et al., 1999:31-32). Bignell (2002:158;191-192) navodi da:

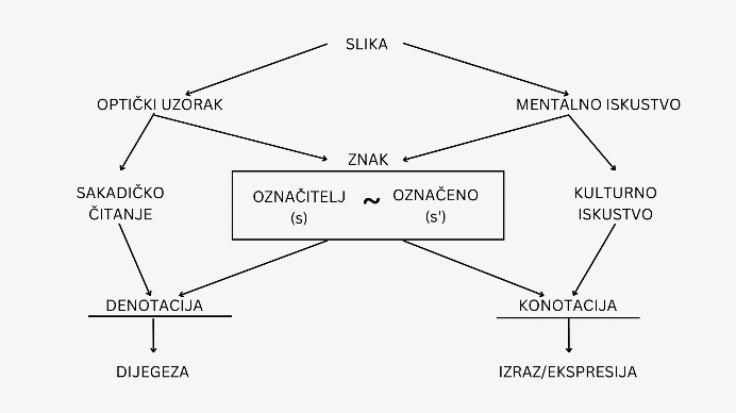
1. U televizijskim serijama „znakovi zanimljivi za dekodiranje su pretežno vizualni (slike i ponekad grafički prikazi) te auditivni (govor, zvuk i glazba)" te da „televizijska fikcija gotovo uvijek uključuje pripovijedanje i stoga su kodeksi i konvencije televizijskog narativa presudni za njegove različite forme (epizodne serije i serije s kontinuiranom radnjom)".

2. U filmovima su kodovi „posebni načini korištenja znakova, fotografskih znakova, dijaloških znakova, glazbe, zvučnih efekata i grafičkih znakova kao resursa koji se koriste za kreiranje filmske sekvence" te se kao takva bilo koja sekvenca može analizirati u kontekstu kreiranja značenja kombiniranjem navedenih kodova. Nadalje, kreiranje značenja u filmovima ne postiže se samo filmskim kodovima, već i socijalnim kodovima, odnosno „značenje se

konstruira na kontinuiranoj prilagodbi gledatelja koji testiraju kodove umjesto da jednostavno tumače značenje iz teksta čime se sugerira aktivno dekodiranje znakova te promjenjivost procesa signifikacije".

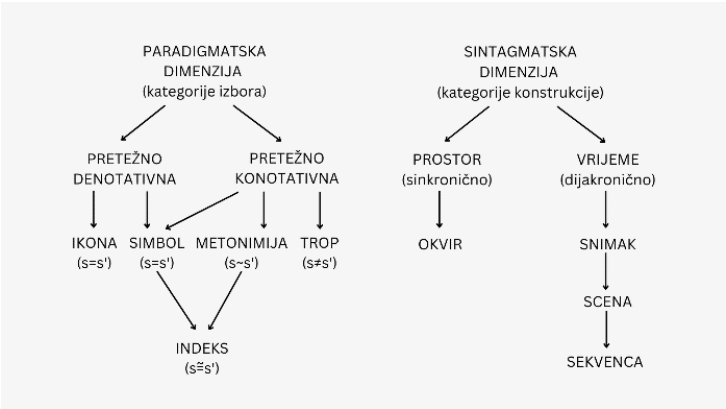
Na temelju analize Eisensteinovih filmova, Barthes (1977:52-65) uočava tri razine značenja: (1) informativnu razinu koju naziva i komunikacijskom razinom, (2) simboličnu razinu koju naziva semiotičkom razinom i razinom označavanja i (3) treću razinu za koju navodi da je razina značenja te ujedno razina na kojoj je „teoretski moguće locirati, ali ne i opisati" filmičnost koja „počinje samo tamo gdje jezik i metajezik završavaju". Barthes (1977:38-41) ističe postojanje i lingvističke poruke u svakoj „slici" što uključuje i filmove, dok kao funkciju takve poruke navodi usidrenje (za sva moguća denotativna značenja objekta) i relej (kada dijalog nema samo funkciju pojašnjenja radnje već je unapređuje kreiranjem značenja koje se ne nalazi u samoj slici) te polisemičnost koja implicira da se „unutar označitelja nalazi plutajući lanac označenog koje gledatelji mogu odabrati ili ignorirati". Andrew (1984:71) navodi kako je Metz prepoznao da je „raskol koji naizgled postoji između denotacije i konotacije u kinematičkim kodovima usklađen s narativom u literaturi, no suprotan sustavima kao što su glazba i arhitektura" te zaključuje da u većini filmova „postoji denotativna baza koju gledatelj prepoznaje kao označeno prije nego se posveti signifikacijama koje su prezentirane". Monaco (2000:162;168) ističe i da, s obzirom na to da je film proizvod određene kulture, nadilazi „značenje dijegeze, odnosno sume denotacija", dok gledateljevo „poznavanje kulturnih konotacija ovisi o razumijevanju odnosa, tj. usporedbi dijelova unutar cjeline (sinegdohi) i asocijaciji detalja s idejama (metonimiji)". Uz navedeno, Andrew (1984:71) ističe i problematiku pri interpretiranju konotacije u odnosu na određeni kontekst što Monaco (2000:163) detaljnije obrazlaže paradigmatskom i sintagmatskom dimenzijom kao iznimno značajnim u razumijevanju značenja filma te ističe kako se navedene dimenzije manifestiraju kod filmskih autora kao odluke što i kako snimiti (paradigmatska dimenzija) i kako to prezentirati, tj. montirati (sintagmatska dimenzija). Nadalje, Monaco (2000:170) ističe trope, tj. „jezične ili govorne, odnosno u užem smislu govorničke figure koje se definiraju kao promjena značenja pojedinačnih riječi, a u koje se obično ubrajaju metafora, metonimija, sinegdoha i alegorija, ali i mnogobrojne druge retoričke figure (simbol, ironija, epitet, personifikacija, eufemizam i dr.)" (Hrvatska enciklopedija, 2021) koje predstavljaju „logični obrat koji stvara novi odnos označitelja i označenog", točnije, trope su „poveznice između konotacije i denotacije", a omogućuju „promatranje filmske semiotike kao dinamične, kao akcije umjesto kao činjenica". Monaco (2000:172;176-177) zaključuje da „film nema gramatiku" već „nejasno definirana

pravila korištenja i filmsku sintaksu, tj. sustavnu organizaciju pravila koja implicira odnose među njima“ te sumira navedene teorije kroz dva dijagrama, čitanje slike (Slika 4) i razumijevanje slike (Slika 5) u filmovima.



Slika 4. Monacov dijagram čitanja slike

Izvor: izrada autorice prema *How To Read A Film: Movies, Media, and Beyond* (Monaco, 2000:176-177)



Slika 5. Monacov dijagram razumijevanja slike

Izvor: izrada autorice prema *How To Read A Film: Movies, Media, and Beyond* (Monaco, 2000:176-177)

Uz navedeno se može navesti Odinov (2022:13;16) semio-pragmatični model (engl. *semio-pragmatic*) koji zagovara tezu da „značenje nije samo stvar teksta već i konteksta” te da „što film znači ovisi ne samo o onome što govori i kako govori, već i kada govori te kome”, odnosno predlaže „demokraciju u konstrukciji značenja temeljenu na ideji ravnopravnosti i raznolikosti široko spektra potencijalnih modela čitanja”. U kontekstu kreiranja značenja u filmovima, iako se odnosi na fotografiju, mogu se spomenuti *studium* i *punctum* kojima se analizira odnos fotografija s konzumentom (promatračem ili gledateljem) gdje *studium* predstavlja svojevrstan površni ili opći interes koji se može povezati s kulturom, dok *punctum* „ometa *studium*” kod

promatrača te uzrokuje interes na osobnoj, emocionalnoj razini, a kod kojih se ističe da je „*studium* uvijek kodiran, dok *punctum* nije" (Barthes, 1981:27;51). Dakle, uz samo kreiranje značenja u filmovima ističe se, pri prenošenju značenja i postojanje interesa, odnosno volje za razumijevanjem značenja filma koja se pojavljuje ili ne pojavljuje kod gledatelja, a može se povezati s prethodno spomenutim vezano za gledatelje i dekodiranje medijskih sadržaja. Od filozofskih pristupa definiranju znaka i značenja u filmovima može se izdvojiti „Baudrillardov postmoderni koncept simulakruma kojim se implicira da film nije ni reprodukcija stvarnosti ni njegova formalistička apstrakcija budući da je sama stvarnost simulacija" (Ben-Shaul, 2007:28). Na primjeru Beaubourga, Baudrillard ističe da „red prethodnih simulakruma (red značenja) puni praznu supstancu naknadnog reda, koja ni sama više ne zna razliku između označitelja i označenog, niti između oblika i sadržaja" (Baudrillard, 1994:45), odnosno „označitelj se izmješta iz označenog, označavajući odsutnost (umjesto prisutnosti) stvarnosti, koja tako naglašava odsutno središte čime plutajući označitelji istisnuti iz označenoga postaju simulakrumi" (Zeng, 2012:39).

Bignell (2002:196), uz navedeno, ističe i da „značaj znakova u filmovima ovisi i o društvenom kontekstu vremena u kojem je film izrađen, vremena u kojem je gledan te tko ga gleda". Pregled znaka i značenja može se zaključiti navodom da se „globalizacija pop kulture dogodila na razini označitelja jer su svi mediji, u svojoj osnovi, specifične vrste označitelja, tj. fizički sustavi s karakteristikama koje omogućavaju osobama da kodiraju ili reprezentiraju istu vrstu označitelja na posebne načine", odnosno da je razlika u medijima „razlika u 'fizičkoj' reprezentaciji znaka, a ne razlika u sadržaju" (Danesi, 2002:203) što implicira da se sve prethodno ovom poglavlju navedeno u kontekstu semiotike o znakovima, označiteljima, označenom te značenju, također odnosi na filmove i televizijske serije.

4.3.2. Kodovi u filmovima i televizijskim serijama

Stam et al. (1999:31) navode da je „u okviru analize filma, pojam koda postulirao postojanje unutar filma relativno autonomnih razina značenja organiziranih kao dio ukupnog sustava", a Monaco (2000:175) da je „filmska struktura definirana kodovima unutar kojih postoji i kodovima koji postoje unutar nje", točnije, kodovi su „sustav logičnih odnosa". Dakle, kao što je već spomenuto, filmovi, zbog svoje prirode, ulaze u sfere kodova drugih djela čime obuhvaćaju više elemenata kojima kodiraju značenje, a ti se elementi mogu promatrati kao općeniti, tj. socijalni, tekstualni i interpretacijski kodovi, ali i kao za film specifični kodovi, tj.

filmska fotografija i montaža. Od svih elemenata filma kojima se može kodirati značenje, jedino montaža nema konkretniju povezanost s nekom drugom umjetnošću (npr. fotografijom, književnošću ili kazalištem), dok ostali elementi imaju svoju specifičnu primjenu u filmu u odnosu na primjene u drugim djelima što obuhvaća i aspekt semiotike. Jasno definiranje pojma i elemenata filmskih kodova iznimno je zahtjevno, primarno jer se razni autori referiraju na iste ili slične elemente koji su već obuhvaćeni pod pojmom filmskog jezika ili navode iste elemente bez jasne klasifikacije. Sličnost u navođenju elemenata filmskog jezika i filmskih kodova može se uočiti na primjeru Chandlera (2007:164) koji izričito definira filmske i televizijske kodove, a navodi da oni uključuju „žanr, kameru (veličinu kadra, fokus, pokret u kadru, pokret kamere, kutove snimanja, odabir leće, tj. objektiva, kompoziciju), montažu (rezovi, količina rezova i ritam), manipulaciju vremenom (kompresiju, retrospekciju, prospekciju, *slow motion*), osvjetljenje, boju, zvuk (zvukovi i glazba), grafiku i narativni stil. Navedeni primjer, u odnosu na već spomenute elemente filmskog jezika raznih autora, upućuje da postoji značajna razina preklapanja, iako ona nije nužno izričito teorijski određena.

Bordwell et al. (2017:70) ističu pojam filmske forme kao kombiniranje elemenata u filmu kroz „kreativne odluke autora“ koje se odražavaju na usmjeravanje gledatelja, koji pak uočavanjem natruha razvijaju određena očekivanja ili ih postavljaju u kontekst već postojećeg znanja, čime se utječe na emocije gledatelja, ali i konstrukciju značenja. Nadalje, navedena načela filmske forme predstavljaju u obliku pitanja koja se mogu postaviti o bilo koje filmu (Bordwell et al., 2017:71):

1. Za bilo koji element u filmu, koje su njegove funkcije u cjelokupnom obliku? Kako je motiviran?
2. Ponavljaju li se elementi ili obrasci u filmu? Ako da, kako i u kojim trenucima? Traže li motivi i poveznice da ih gledatelji uspoređuju?
3. Kako se elementi suprotstavljaju i razlikuju jedni od drugih? Kako se različiti elementi suprotstavljaju?
4. Koji se principi progresije ili razvoja koriste u filmskoj formi? Upućuje li usporedba početne i završne točke filma na ukupnu filmsku formu?
5. Koji je stupanj jedinstva prisutan u cjelokupnoj filmskoj formi?

U radu se oslanja na spoznaje raznih autora koji, na različite načine, odvajaju tehničke aspekte, odnosno prezentaciju ili drugim riječima izradu djela od semantičkih struktura, odnosno kreiranja značenja u filmovima te povezuju s gledateljima kao konzumentima sadržaja (Arijon,

1976; Barthes, 1977; Bordwell, 1985, 1991; Chandler, 2007; Danesi, 2002, 2004; Edgar-Hunt et al., 2010; Metz, 1983, 1991; Monaco, 2000; Vaughan, 2013:27 i dr.). Također, na temelju navedenog u ovom poglavlju te u odnosu na prethodno definirane društvene, tekstualne i interpretativne kodove definirana su područja od značajnog interesa za rad kao:

- tekstualni kodovi u filmovima i televizijskim serijama s posebnim naglaskom na narativ i autorski pristup izradi filmova
- mizanscena, filmska fotografija, montaža i zvuk kao specifični filmski kodovi
- socijalni i interpretativni kodovi u kontekstu međuodnosa filmskih autora i gledatelja, konzumaciji filmskih i televizijskih sadržaja te specifičnosti prikaza tijela u filmovima.

Dakle, detaljnija razrada kodova u kontekstu stvaranja filmskih sadržaja razrađena je na temelju socijalnih, tekstualnih i interpretativnih kodova proširenih teorijskim aspektima kodiranja značenja posredstvom mizanscene, filmske fotografije, filmske montaže i filmskog zvuka, odnosno za filmove specifičnih kodova uz uvažavanje autorstva, tj. uključenih u produkciju po sektorima (producenti, režija, scenaristi, gluma, kamera i montaža) te utjecaja na kreatore i konzumente sadržaja. Producenti su prethodno djelomično spomenuti u kontekstu produkcijskih kuća koje stvaraju medijske sadržaje, a može se dodatno navesti da ih se može promatrati kao voditelje projekta uključene u sve dijelove produkcije filmova i televizijskih serija. Režija je objašnjena u kontekstu organizacije izrade filma i nadgledanja prenošenja priče koja se nastoji prikazati, a gluma likom i prikazom tijela na filmu. Scenaristika se odnosi na scenarij, tj. strukturirani tekst koji ima za cilj prenijeti osim radnje i ozračje filma. Filmska fotografija[7] obuhvaća planiranje vizualnog aspekta filma te obuhvaća snimanje i osvjetljavanje, filmska montaža spajanje snimljenog materijala u usklađenu priču, a filmski zvuk glazbu i akustičke aspekte filma. Tan (1996:6) ističe da „filmska tehnologija, uključujući glumu, režiju i kameru, služi za predstavljanje fiktivnog događaja na takav način da proizvede željeni učinak na gledatelja" pa, u skladu s time, valja istaknuti da je sve navedeno iznimno međuovisno te je potrebno da bude usklađeno u koherentnu cjelinu s jasnom vizijom poruke, odnosno da bi sve u filmskom djelu trebalo biti pomno planirano.

[7] Pojmovi snimanje (engl. cinematography) i kamera (engl. camera) u skladu s definiranjem i kontekstom u kojem ih koriste razni autori u literaturi na engleskom jeziku, u hrvatskom su jeziku obuhvaćeni pojmom filmska fotografija u skladu sa sadržajem knjige Filmska fotografija (Tanhofer, 1981).

4.3.2.1. Tekstualni kodovi u filmovima i televizijskim serijama

Greimas (1987:64) ističe da se narativne strukture, osim u prirodnim jezicima, mogu pronaći u filmovima, snovima, slikarstvu i sl., dok Chandler (2007:115) navodi da „pretvaranje iskustava u narativ djeluje kao osnovni način ljudskog nagona za kreiranje značenja" i obrazlaže da neki teoretičari, upravo zbog njegove prilagodljivosti, smatraju da je narativ „drugačiji od svih drugih kodova te mu pridodaju privilegirani status metakoda". Bordwell (1985:XI) ističe da se narativ može promatrati kao reprezentacija koja ima određenu povezanost sa stvarnim svijetom, kao struktura koja „na specifičan način kombinira dijelove u cjelinu" i kao proces, odnosno „aktivnost odabira, uređivanja i prikazivanja 'materijala' priče kako bi se postigao specifični efekt na gledatelja utemeljen u vremenu" kojeg opisuje kao naraciju. U definiranju povezanosti narativa, stvarnog svijeta i filma Edgar-Hunt et al. (2010:44) navode da se na „presjeku stvarnog života i filmske forme stvara značenje za gledatelje", a Barthesove spoznaje vezane za strukturalnu analizu narativa povezuju s filmovima i izdvajaju četiri ključne točke:

1. narativi se pojavljuju u mnogo formi (verbalni, vizualni) što utječe na kompleksnost filmskog jezika

2. u filmovima su narativi namjerno konstruirani

3. narativi se odnose na sve ljudske i kulturne interakcije što filmove čini kompleksnim predmetom za analizu, ali i utječe na autorsku slobodu u filmskom stvaralaštvu

4. uvijek su postojali, čime je filmski jezik postao tek još jedan jezik s kojim se ljudi susreću na dnevnoj bazi.

Nastavno, Bordwellovo promatranje narativa može se navesti u kontekstu strukture Edgar-Hunt et al. (2010:39) koji analizu filmskih narativa opisuju kao „studiju specifičnosti komunikacije u odnosu na strukturu, odnosno detalje jezika kojeg film koristi" i s aspekta narativa kao procesa, Tan (1996:6;4) koji ističe da „film kao narativ manipulira individualne i lako uočljive karakteristike medija kako bi se prenijela suptilna značenja i proizveli vrlo specifični učinci" od kojih posebno ističe „kreaciju, održavanje i modulaciju emocija". Navedeno Sviličić (2016a:14) proširuje semiotičkim elementom te ističe da se „problem narativno-semiotičke filmske strukture može sagledati partikularno i holistički" pri čemu „partikularan pristup podrazumijeva analiziranje različitih varijabli (atributa) strukture filmske radnje, s ciljem izdvajanja ključnih pokretača interesa za filmsku radnju (kodovi, znakovi, motivi, scenografija, mizanscena, kostimografija, emocija …)" dok „holistički pristup filmu sugerira cjelokupnost semiotičko-narativnih elemenata filma koji su u službi općeg filmskog dojma".

Mittell (2007:162) o narativu u filmovima i televizijskim serijama u odnosu na književnost ističe da „iako film i televizija ne mogu uspješno oponašati (…) književnost, razumijevanje potencijala koji proizlaze iz specifičnosti upotrebe pokretnih slika u pripovijedanju, omogućuje nam da cijenimo ono što oni nude“, odnosno „upotrebom vizualnih detalja, vremenskom konstrukcijom i načinom prezentacije, film i televizija mogu ponuditi posebne užitke i estetska postignuća jedinstvena za taj medij”. Prethodno definiranje elemenata narativa izrađeno je na temelju Hermana (2007) komponentama: (1) priče, zapleta i naracije, (2) vremena i prostora, (3) likova, (4) dijaloga, (5) fokalizacije i (6) žanra, što se može usporediti u kontekstu filmova s Chandlerom (2007:159) koji ističe da najčešće tekstualne karakteristike filmova koje navode teoretičari uključuju:

1. Narativ koji obuhvaća „slične zaplete, strukture, predvidljive situacije, sekvence, epizode, prepreke, konflikte i rješenja“.
2. Karakterizaciju koja se ističe u „sličnosti likova, ulogama, osobnim kvalitetama, ciljevima i ponašanju“.
3. „Osnovne teme, uže definirane teme, prikazane sadržaje (socijalne, kulturne, psihološke, profesionalne, političke, seksualne, moralne) i vrijednosti“.
4. Ozračje koje obuhvaća „geografsko i povijesno“.
5. Ikonografiju koja „odražava narativ, karakterizaciju, teme i ozračje“, a obuhvaća „prepoznatljive prikaze, motive, ustaljene konotacije, elemente kao što su dekor, kostimi, predmeti, ponavljajući obrasci u dijalozima, karakteristična glazba i zvukovi i slično“.
6. Filmske tehnike koje se odnose na „stilske i formalne konvencije snimanja, osvjetljavanja, oblikovanja zvuka, upotrebu boje, montažu i slično“.

S obzirom na to da navedene tekstualne karakteristike filmova imaju znatnu razinu preklapanja s definiranim komponentama narativa u književnosti, navedeno je u strukturi rada obrađeno na temelju Hermanove (2007) podjele u okviru tekstualnih kodova u filmovima i televizijskim serijama, u kontekstu mizanscene, filmske fotografije, montaže i filmskog zvuka kao specifičnih filmskih kodova te prošireno utjecajem socijalnih i interpretativnih kodova u filmovima i televizijskim serijama, odnosno usklađeno s prethodno definiranim područjima interesa.

4.3.2.1.1. Priča, zaplet i narativ

Priče, zaplet i naracija, odnosno narativ, u filmu se inicijalno postavljaju scenarijem. Field (2005:20) navodi da je scenarij „priča ispričana slikama, dijalogom i opisima postavljena u kontekst dramske strukture“, dok Peterlić (1977:75) ističe da se „pomoću priče postiže zgušnjavanje potencijalno nepregledne građe, pomoću nje se u temi otkriva najbitnije, ona omogućuje da se tema iskristalizira i da motivi (…) dobiju hijerarhijsku vrijednost u odnosu prema priči“. Chatman (1978:43) navodi da se “događaji u priči pretvaraju u zaplete kroz diskurs, tj. način (modus) prezentacije” sa svrhom “naglašavanja ili nenaglašavanja određenih događaja, kako bi interpretirali neke događaje, a druge prepustiti zaključivanju, pokazali ili rekli, komentirali ili šutjeli, fokusirali se na ovaj ili onaj aspekt događaja ili lika”. Field (2005:3) navodi „sve priče, od Aristotela pa preko svih ostalih civilizacija, utjelovljuju iste dramske principe“, a kako bi se „ispričala priča, potrebno je postaviti likove, uvesti dramsku premisu (o čemu je priča) i dramske situacije (okolnosti akcija), stvoriti prepreke s kojima se likovi moraju suočiti i izdići se iznad njih te potom rasplesti priču“. Letwin et al. (2008:1-2) ističu postojanje sedam strukturnih dijelova zapleta koji se pojavljuju u mnogo drama:

- glavni lik: kao centralna osoba za zaplet
- poticajni događaj: koji narušava ravnotežu glavnog lika
- svrha: cilj koji glavni lik nastoji ostvariti u nastojanju povratka ravnoteže
- prepreke: sila ili sile koje sprječavaju glavnog lika u postizanju cilja
- kriza: najteža i učestalo posljednja odluka koju glavni lik donosi kako bi prevladao prepreku
- vrhunac: posljednji obračun s preprekom koji proizlazi iz krize, a tijekom kojeg glavni lik uspije ili ne uspije postići svoj cilj i
- rasplet: postizanje nove ravnoteže na temelju rezultata vrhunca.

Iako se navedeni dijelovi pojavljuju u većini djela, događaji kojima se zaplet kreira nisu uvijek isti, pa tako Letwin et al. (2008:XVI) objašnjavaju da „pisac mora odabrati između beskrajnog broja mogućnosti samo one događaje koji ilustriraju značenje priče, proizvode željenu reakciju gledatelja te se mogu razumjeti unutar par sati” koji se potom „uređuju u uzorak koji je ujedno koherentan i zanimljiv”. Nastavno na prethodno spomenute ideje postojanja ograničenog broja priča, Edgar-Hunt et al. (2010:83) izdvajaju sedam primarnih zapleta:

- Ahilej: priče o prevladavanju prepreka u kojima „protagonist ima slabu točku (…) koja ih čini ranjivima te ih tako humanizira”.

- Pepeljuga: priče o transformaciji u kojima se lik „bez obzira koliko je nisko i bez potencijala uzdiže kako bi otkrio svoju istinsku prirodu“.

- Jason: priče o potjeri u kojima lik „bez obzira koliko je zadatak beznačajan, težak ili nemoguć ga ipak nastoji izvršiti“.

- Faust: priče o iskušenjima u kojima lik „riskira sve i prepušta se u 'tuđe' ruke bez obzira koliko apsurdna pogodba“.

- Orfej: priče o gubitku u kojima lik „pokušava povratiti izgubljeno bez obzira na dugotrajnost ili opasnost takvog pothvata“.

- Romeo i Julija: priče o trijumfu ljubavi u kojima se likovi „susreću, prevladavaju prepreke i naposljetku budu zajedno“.

- Tristan i Izolda: priče o porazu ljubavi u kojima se likovi „susreću, ali je jedno od njih već zauzeto“.

Iz navedenog se može uočiti i povezanost s prethodno spomenutim bajkama i mitovima, što ističe i Okuyama (2015:209) navodeći da je film „bez sumnje masovno posredan tekst koji preuzima mnoge elemente iz poznatih mitova i bajki“ te da se „ispitivanjem mitološkog podteksta ugrađenog u narativ, može otkriti i intertekstualnost u filmu“.

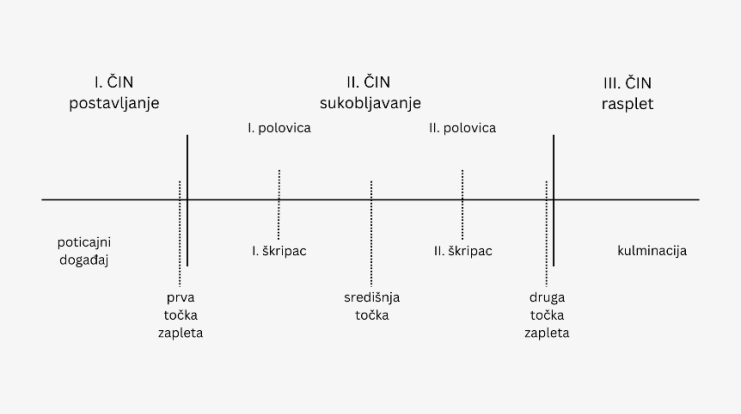
Jedna od najčešćih struktura koja se koristi u scenarijima, tj. filmovima je tročinska struktura, a sastoji se od (Kallay, 2016:42; Field, 2005:131;138):

- 1. čin: postavljanje koje obuhvaća poticajni događaj kojem je funkcija da „pokreće priču i zgrabi pažnju čitatelja i gledatelja“, odnosno naruši postojeću ravnotežu te prve točke zapleta koja „pomiče priču prema naprijed“, odnosno u drugi čin, a ponekad može biti ista kao i poticajni događaj. Uz poticajni događaj pojavljuje se i ključni događaj, a razlika je da „poticajni događaj pokreće priču, a ključni događaj uspostavlja priču, odnosno provodi dramsku premisu“. U 1. činu gledatelje se upoznaje s likovima i fiktivnim svijetom u kojem se odvija radnja.

- 2. čin: sukobljavanje koje se sastoji od središnje točke i druge točke zapleta koje također pomiču priču prema naprijed, moguće i u drugom smjeru, dok škripci služe kao središnje točke polovica drugog čina (ako postoje) te podsjećaju gledatelja na temeljnu priču.

- 3. čin: rasplet, odnosno kulminacije događaja i razrješavanje priče.

Kallay (2016:42) na temelju Fielda vizualizira tročinsku strukturu (Slika 6).



Slika 6. Vizualni prikaz tročinske strukture prema Fieldu

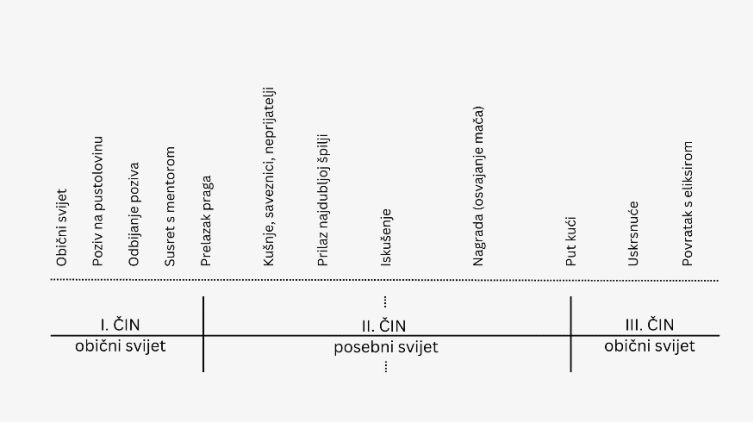
Izvor: izrada autorice prema *Napiši scenarij: Osnove scenaristička teorije i prakse* (Kallay, 2016:42)

Kao druga učestala struktura ističe se junakov put. Prethodno naveden Campbellov monomit Vogler (2007) je prilagodio kao filmsku strukturu junakova puta koja se sastoji od tri dijela s pripadajućim sastavnicama radnje (Slika 7), odnosno:

1. odlazak, postavljen u obični svijet, a obuhvaća poziv na pustolovinu, odbijanje poziva, susret s mentorom i prelazak praga

2. inicijacija, postavljena u posebni svijet koja se odnosi na kušnje, saveznike i neprijatelje, prilaz najdubljoj špilji, iskušenje i nagradu i

3. povratak, postavljen u običan svijet koji obuhvaća put kući, uskrsnuće i povratak s eliksirom.

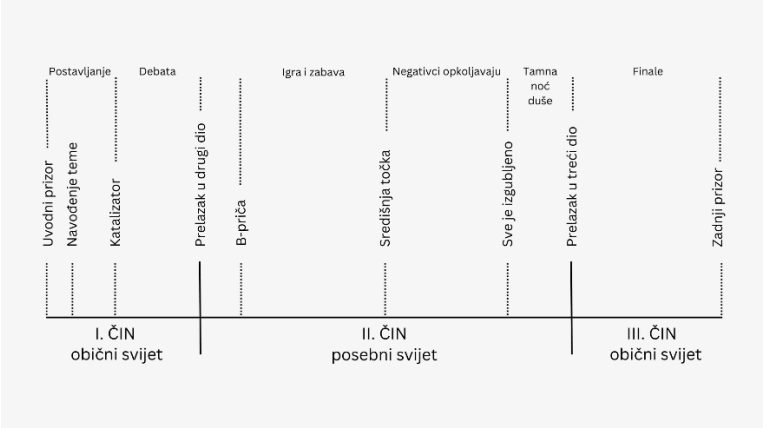


Slika 7. Vizualni prikaz junakovog puta prema Vogleru

Izvor: izrada autorice prema *Napiši scenarij: Osnove scenaristička teorije i prakse* (Kallay, 2016:47)

Snyder (2005) na temelju tročinske strukture i junakovog puta izrađuje strukturu koja se sastoji od više točaka radnje, odnosno uvodnog prizora, navođenja teme, postavljanja, katalizatora,

debate, prelaska u drugi dio, B-priče, igre i zabave, središnje točke, negativci opkoljavaju, sve je izgubljeno, tamna noć duše, prelazak u treći dio, finale i zadnji prizor (Slika 8).



Slika 8. Vizualni prikaz liste koraka Blakea Snydera

Izvor: izrada autorice prema *Napiši scenarij: Osnove scenarističke teorije i prakse* (Kallay, 2016:52)

Uz navedene scenarističke strukture, Kallay (2016:52-56) navodi postojanje alternativnih pristupa strukturi koji „nisu radikalni otklon od klasične strukture; zadržavaju elemente klasične paradigme, ali su promijenjeni i drugačije poredani kako bi se postigao efekt različit od onoga koji se postiže kada se slijedi uzorak ulazne i silazne radnje" te od linearnih struktura izdvaja uzastopne priče (omnibus) i paralelnu strukturu (dvije ili više priča koje se mogu u nekom trenutku radnje preklopiti), a od nelinearnih struktura razlomljenu strukturu (izmiješani početak, sredina i kraj priče), obrnutu strukturu (priča ispričana unazad) i ponavljajuću strukturu (kada se priča ili dijelovi priče ponavljaju s različitim ishodima). Branigan (1992:14) umjesto strukture, pod pojmom narativne sheme, sumira zaključke drugih teoretičara te navodi da obuhvaća (1) predstavljanje ozračja i likova, (2) objašnjenje trenutnog stanja stvari, (3) poticajni događaj, (4) emocionalni odgovor ili izjavu cilja protagonista, (5) komplikacije, (6) razrješenje i (7) reakcije na razrješenje. Na temelju navedenog Branigan (1992:18) razrađuje „shemu od osam komponenti ili funkcija koje se mogu ponavljati u različitim uzorcima kako bi modelirali razumijevanje priče", a obuhvaćaju:

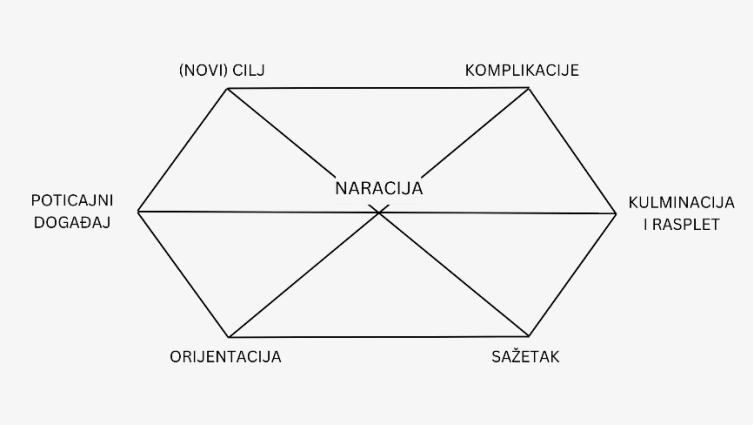
1. Sažetak koji je „naslov ili sumiranje situacije koja slijedi, a proširen postaje prolog".
2. Orijentaciju kao „opis trenutnog stanja stvari (mjesto, vrijeme, likovi) uz otkrivanje prethodnih događaja koji utječu na sadašnjost".
3. Poticajni događaj „koji mijenja trenutno stanje stvari".
4. Cilj kao „izjava namjere ili emocionalni odgovor protagonista na poticajni događaj".

5. Komplikacije kao „akcije (povezane s antagonistom) koje nastaju kao posljedica poticajnog događaja i kreiraju zapreke u postizanju cilja".

6. Kulminacija i rasplet kojima „završava konflikt između cilja i prepreka te se postiže nova ravnoteža stanja stvari".

7. Epilog kao „moralna lekcija utemeljena na radnji koja može uključivati reakcije likova na rasplet".

8. Naracija koja "kontinuirano nastoji opravdati (a) zašto je narator kompetentan i vjerodostojan u prezentiranju događaja te (b) zašto su ti događaji neobični i vrijedni pažnje". Branigan (1992:17) navedene elemente vizualizira u narativnu shemu te ističe da se „konstrukcija narativa odvija kretanjem heksagonom kako bi se kreirali uzorci na razini akcije, scene, sekvence, epizode i sl." (Slika 9).



Slika 9. Braniganova narativna shema

Izvor: izrada autorice prema *Narrative comprehension and film* (Branigan, 1992:17)

Iz navedenih struktura mogu se uočiti preklapanja te u skladu s time valja istaknuti da su strukture ne samo povezane, već i da se mogu modificirati u skladu s potrebama radnje. Pa će tako, primjerice, film koji nema sretan završetak, modificirati ili metaforički završiti junakov put. Zbog njihovog vremenskog trajanja, u televizijskim serijama, strukture se mogu preklapati, primjerice, kada je televizijska serija u svojoj cijelosti ili sezoni strukturirana kao junakov put, dok su epizode pretežno tročinske strukture ili podijeljene u dva dijela s unaprijed predviđenim stankama za reklame. Bez obzira na strukturu, epizode televizijskih serija uvijek imaju svoj narativni početak, sredinu i kraj koji mogu, u većoj ili manjoj mjeri, biti dio narativne linije sezone ili ukupne serije. Također, kao razlike u odnosu na filmove, kod televizijskih serija se može istaknuti učestalo postojanje više narativnih linija ili zapleta koji se odvijaju istovremeno. Navedene strukture mogu se promatrati i kao autorske razlike u kreativnom i tehničkom

pristupu tvorbi djela koje ga čine specifičnim jer svi na raspolaganju imaju, ne samo iste elemente narativa, već i u određenoj mjeri ograničen broj priča, zapleta i radnji. Tarkovsky (1987:76) o autorskom pristupu ističe da je „najteže za umjetnika koji radi stvarati svoj koncept i slijediti ga, ne bojeći se ograničenja koja on nameće, koliko god oni bili kruti“ te da je lakše, kako za režisera, tako i za gledatelje slijediti već ustaljene obrasce, no da, u nastojanju postizanja i zadržavanja autorstva, režiser mora „slijediti svoje koncepcije, ideje i principe, tako nepokolebljivo da je njegova istina stalno pod njegovom kontrolom i da ju nikad je ne napušta čak ni zbog vlastitog užitka u svom poslu“. Autorski pristup strukturi filma možda je najjednostavnije sumirao Godard kada je na pitanje imaju li njegovi filmovi barem početak, sredinu i kraj, odgovorio: „Da, ali ne nužno tim redom.“ (Sterritt, 1999:20).

Svako djelo ima svoju temu koja se prenosi kreiranim fiktivnim svijetom u kojem se odvija radnja priče uz aktivnosti likova, a može se promatrati kao filmska poruka, iako je tema širi pojam. Vogler (2007:95-96) ističe da je „poznavanje teme ključno za odabir dijaloga, akcije i okružja koje utječe na pretvaranja priče u koherentnu cjelinu“ te da je u „dobroj priči sve na neki način povezano s temom“. Field (2005:32) navodi da je potrebno imati „temu koja će utjeloviti i dramatizirati ideju“, a temu definira kao „radnju i lik“ pri čemu „radnja je ono o čemu je priča, a lik onaj o kojemu je priča”. Nadalje, radnju raščlanjuje na fizičku i emocionalnu dok kod lika ističe definiranje njegove potrebe te navodi da „bez sukoba nema akcije, a bez akcije, nema lika, tj. radnja je lik - ono što osoba radi, a ne ono što kaže je ono što ona jest ” (Field, 2005:41). Letwin et al. (2008:69) navode da zaplet i likovi služe izražavanju teme što se može detaljnije prikazati narativnim komponentama fiktivnog svijeta (Varotsis, 2015:75-77):

1. Likovi i njihov direktni ili indirektni utjecaj na fiktivni svijet i njegove stanovnike.
2. Karakterizacija likova, odnosno njihova osobnost i prošlost.
3. Psihološki ciljevi, potrebe i motivacija likova.
4. Prostorne i vremenske karakteristike te ograničenja fiktivnog svijeta.
5. Karakteristike fiktivnog svijeta kao što su „zakoni, pravila i principi kojima se nastoji eliminirati nelogičnosti”.
6. Odnosi između likova „bazirani na njihovoj funkciji i ulozi u priči”.
7. Dramski konflikt koji proizlazi iz „interakcije i međuodnosa likova te psihološke motivacije protagonista i antagonista”.
8. Interni i eksterni konflikti likova koji se „pretežno odnose na protagoniste, ali mogu se odnositi i na antagoniste”. Interni konflikti proizlaze iz psihološkog stanja lika koje utječe

na reakcije i ponašanje lika, dok eksterni konflikti proizlaze iz prepreka s kojima se likovi susreću u nastojanju postizanja cilja.

9. Narativni događaji koji „uzrokuju akcije i reakcije" likova.

10. Narativna povijest i prošli događaji koji „služe kao pozadinske informacije".

11. Dijalog kojim se „projiciraju emocije likova, interni konflikti, motivacija, mane, mišljenja i ideje, ali i nužne informacije".

12. Strukturni okvir koji „organizira priču u jasne činove s početkom, sredinom i završetkom".

13. Teme i moralne lekcije „koje protagonist mora naučiti".

14. Podzaplet koji „služi glavnom zapletu", a povezan je s temom.

15. Akcije „u scenama, scene i sekvence koje služe kao strukturna organizacija površinske strukture".

16. Duljina priče koja povlači vremenska i financijska ograničenja u izradi djela.

Kallay (2016:105-116) uz „temu kao ideju vodilju priče koja bi trebala prožimati svaki aspekt filma, od fabule i likova do dijaloga, scenografije, vizualnog stila i glazbe", ističe važnost dramskih tehnika te navodi:

- Lajtmotiv kao „vodeći motiv koji se ponavlja kroz cijeli film, a najčešće je povezan s temom".

- Okvir koji se „obično koristi kako bi se naznačile dvije različite vremenske linije: jedna u kojoj se pripovijeda i koja predstavlja sadašnjost te druga u kojoj se radnja već dogodila, u prošlosti".

- Nagovještaj (engl. *foreshadowing*) služi da bi se „neki događaji nagovijestili ranije u filmu kako ne bi izgledali neuvjerljivo kada se dogode".

- Retrospekciju (engl. *flashback*) kao „insert koji gledatelja vraća u prošlost (u odnosu na vrijeme fabule)".

- Prospekciju (engl. *flashforward*) kojom se prikazuje „bilo koji trenutak iz filmske budućnosti".

- Podmetanje i otkrivanje (engl. *plant and payoff*) koje „omogućuje gledatelju otkrivanje neočekivane strane nečega što je već vidio u filmu".

- Dramsku ironiju koja se pojavljuje „kada je gledatelj informacijski 'ispred' barem jednog od likova".

- Perspektivu učestalo prikazanu uz izvanprizorni glas čime se „signalizira da je gledatelj ušao u nečiju subjektivnu perspektivu koja je nerijetko i lažna indicija perspektive".

- Uvodnu scenu kojom se „zadaje ton filma, prenosi tema te može ukratko reći o čemu će biti radnja filma“.

- Gradnju scena po sličnosti koja „prevladava u paralelnim narativima jer ostvaruje povezanost između dvije fabularne linije“, a odnosi se na „scene koje počinju istom ili sličnom radnjom, dijalogom, predmetom, zvukom kojim je prethodna završila“.

- MacGuffin kao „neka stvar koju glavni lik želi uzeti, pronaći ili ostvariti“, najčešće je „fizički predmet, ali može biti lokacija, osoba ili nešto drugo“, a ima ulogu „motivatora za lika i radnju na samom početku priče“.

- Crvenu haringu (engl. *red herring*) ili *navlakušu* koja predstavlja „detalj koji će povesti gledatelja na krivi trag te će on očekivati drugačiji ishod“ sa svrhom „sprječavanja da gledatelj prebrzo shvati što će se dogoditi na kraju filma“.

- Eliptično pripovijedanje obuhvaća svojevrsno izostavljanje, a razlikuju se tri upotrebe: (1) „na razini filmske montaže, koja se kao takva i temelji na elipsi“, (2) „u kontekstu scenarija u obliku uzrečice 'uđi kasno, izađi rano' kako bi gledatelj bio prinuđen razabrati što se događa te time dodatno angažiran“ i (3) „ciljano izostavljanje određenih činjenica ili radnji kako bi se postiglo tajanstveno ozračje ili kako bi otkriće na kraju bilo snažnije“. Elipsa „kao metoda potiče angažman gledatelja koji aktivno rekonstruira 'praznine': ili ih spaja u neprekinutu cjelinu (1. tip) ili logički pretpostavlja (2. tip) ili se zapita što se dogodilo (3. tip)“.

- Obveznu scenu „koju gledatelji očekuju vidjeti na temelju radnje koja se zbiva“.

- Zaokruživanje (engl. *circularity*) koje utječe na „osjećaj cjeline priče“, a postiže se „zadržavanjem karakteristika kružnosti time da završna scena odražava početnu, bilo doslovno bilo na nešto preneseniji način“.

Navedene dramske tehnike služe za prenošenje i naglašavanje radnje te potencijalno dodatnu karakterizaciju likova. Iako su primjenjive i u tekstualnim djelima, vizualni mediji omogućuju proširivanje tih tehnika povezivanjem s vizualnim narativom te upotrebom vizualnih motiva i znakova kako bi se gledateljima pružile dodatne informacije.

Uz navedeno vezano za scenarije, mogu se navesti dodatni sadržaji koji se uz njega izrađuju. *Logline* ukratko opisuje ideju filma, a sastoji se od 25-ak riječi iz kojih treba biti jasan „žanr, tko je protagonist, koji mu je cilj i koje su mu prepreke u ostvarenju tog cilja“ (Kallay, 2016:141). Sinopsis je kratki sadržaj filma te uz opis radnje uključuje i informaciju kako film završava. Scenoslijed, koji se može, ali i ne mora izraditi, a sastoji se od kratkog sadržaja svake scene, dok *storyboard* predstavlja scenoslijed ili scenarij proširen vizualnim aspektima filma,

tj. uključuje u najosnovnijoj verziji informacije o kadrovima te položaj i kretanje subjekata i objekata u kadru, ali može biti i iznimno detaljan, sličan stripu i proširen dijalozima.

4.3.2.1.2. Prostor i vrijeme

Prostor i vrijeme, odnosno geografsko i povijesno ozračje u filmu mogu se promatrati s narativnog aspekta povezanog s aspektima mizanscene, filmske fotografije, montaže i filmskog zvuka u kontekstu vođenja gledatelja dijegetičkim prostorom, ali i kao vizualna kreacija fiktivnog svijeta koja ima veću ili manju povezanost sa stvarnim svijetom. Peterlić (1977:76) navodi da:

> *„neka bitna vremenska svojstva filma koincidiraju s nekim karakteristikama priče: vremenska 'zatvorenost' filma, stalna i ograničena duljina, a možda još više njegova usmjerenost prema završetku, dakle i 'metrička' podijeljenost koja se u filmu 'ispunjava' tipičnim fazama priče (uvodom, zapletom, kulminacijom, raspletom, epilogom), pa se metrička simetrija filma može izgrađivati upravo simetrijom, točnije, redoslijedom zbivanja u priči, a i vrstom priče".*

Villarejo (2007:46) ističe da se „većina narativnih filmova oslanja na jasno određen početak, sredinu i kraj filma koji prate određene konvencije kako bi se postigla orijentacija gledatelja u vremenu i prostoru što omogućuje razvoj filmskog narativa bez ometanja". Chatman (1978:96) jednostavno sumira da „prostor priče obuhvaća sudionike, a vrijeme priče događaje". Dakle, prostor i vrijeme u filmovima, uz geografsko i vremensko definiranje radnje, naraciju i diskurs prethodno obrađene kao narativne komponente, obuhvaća i dva druga aspekta. Prvi je usklađivanje vizualnog i narativnog kontinuiteta koji je dodatno proširen tehničkim (kamera, montaža), vizualnim (mizanscena) i auditivnim (dijegetički prostor) aspektima što proširuje mogućnosti kreiranja priče i utjecaj na gledatelje. Drugi je prostor i vrijeme u kontekstu vremenskog trajanja filmskog ili televizijskog djela koji se može proširiti prostorom, odnosno načinom konzumacije djela što posljedično obuhvaća dodatne mogućnosti utjecaja primarno na preferencije gledatelja.

Chatman (1978:97) ističe da je nužno „razlikovati vrijeme priče i vrijeme diskursa te prostor priče i prostora diskursa, što je najizraženije kod vizualnih narativa, odnosno filma gdje je eksplicitni prostor priče onaj vidljiv gledateljima, a implicitni prostor priče vidljiv likovima dok je gledateljima samo natuknut kroz akciju". Kod prostornog određenja, uz prezentacije i

varijacije prikaza stvarnog svijeta, može se navesti i stvaranje novih, drugačijih svjetova, tj. fiktivnih prostora koji mogu biti iznimno kompleksni. Prostorno određenje, uz vizualni prikaz dijegetičkog prostora, obuhvaća i mogućnost involviranja gledatelja u fiktivni svijet od kojeg imaju određena očekivanja koja proizlaze iz prethodnih iskustava, odnosno od karakteristika žanrova do svih znanja koje pojedinci imaju o nekom prostoru i/ili vremenskom razdoblju. U skladu s time, ističe se razlika da, dok su u književnosti prostorne i vremenske odrednice radnje opisane riječima te samim time podložen čitateljevoj interpretaciji i imaginaciji, u filmskom narativu vizualni aspekt prostora i vremena gledatelju je prezentiran kao dio autorske interpretacije i imaginacije fiktivnog svijeta te, iako jest, u određenoj mjeri, podložan interpretaciji gledatelja, on mu je istodobno i vizualno nametnut. Međutim, promišljena vizualna izgradnja odlika radnje omogućava dodatno proširivanje filmske stvarnosti i informiranje gledatelja uvođenjem vizualno povezanih motiva te znakova s već poznatim ili u filmu postavljenim značenjem, čime, iako ograničava gledateljevu maštu unaprijed postavljenim vizualnim stilom i elementima, ono je ujedno i aktivira kognitivnim i spoznajnim procesima gledatelja te proširuje njegovo iskustvo implementacijom značenja i upotrebom intertekstualnosti.

4.3.2.1.3. Likovi

Varotsis (2015:6) navodi da se „semantičke razlike u interakcijama koje proizvode značenje pretežno manifestiraju kroz najvažniju narativnu jedinicu koja je identificirana u svim narativnim djelima: lika, odnosno svjesnog agenta koji ima funkciju i prenosi akciju relevantnu za premisu priče“, dok Viidalepp ističe i da (2020:34) narativi u kontekstu filmskih likova „naglašavaju dualno razumijevanje ljudskog identiteta kao virtualnu i netjelesnu konstrukciju“. Kao najjednostavnija podjela likova nameće se razlika između glavnih i sporednih likova. Glavni likovi su najvažniji sudionici priče te se, najjednostavnije, dijele na protagoniste i antagoniste. Protagonist je glavni junak priče i za njega se veže radnja koja, nakon raznih zapleta, ima sretan kraj, a ako protagonist u djelu nema sretan kraj, smatra se tragičnim protagonistom. Suprotno protagonistu, postavlja se antagonist koji u priči ima funkciju sprječavanja protagonista u ispunjenju cilja. Ako se u nekom djelu pojavljuje više protagonista koji imaju vlastite karakterne lukove, tada se radi o mnogostrukim protagonistima ili ansambl likovima. Kod mnogostrukih protagonista, što je posebno izraženo u televizijskim serijama, može se izdvajati jedan glavni protagonist te njegovi saveznici koji imaju manje ili veće karakterne lukove, odnosno B-priču, a može biti i više glavnih protagonista koji imaju jednako

značajne karakterne lukove, tj. svi imaju vlastitu, no moguće i s drugim protagonistima isprepletenu A-priču čime mogu istodobno biti, ovisno o radnji, i junak i saveznik. Kada postoji više glavnih protagonista, tada se mogu promatrati kao deuteragonist (drugi najvažniji lik), tritagonist (treći najvažniji lik), tetartagonist (četvrti najvažniji lik), pentagonist (peti najvažniji lik) itd. što posebno dolazi do izražaja u televizijskim serijama te filmovima s više narativnih linija, no takva hijerarhija likova ponekad nije izričito naglašena. Kao specifičan pristup može se spomenuti i postojanje neprotagonista, tj. kada ne postoji protagonist već se, najčešće grupa osoba postavlja kao protagonist, a za razliku od mnogostrukih protagonista, iako postoji određena karakterizacija likova, ona je površna te se likove, kod gledatelja, pozicionira tako da se nitko od likova posebno ne izdvaja, odnosno kao grupu. Sporedni likovi u pričama su najčešće u funkciji radnje ili imaju svrhu karakterizacije protagonista, a može ih se definirati karakternim arhetipovima koji se, naravno, odnose i na protagoniste i antagoniste. Vogler (2007:24-27) opisuje arhetipove kao „maske koje likovi privremeno nose kad je potrebno unaprijediti priču", odnosno nisu fiksne karakterizacije likova već se više arhetipa može pojaviti kod jednog lika ovisno o potrebama radnje, kao učestale arhetipove navodi junaka, mentora, čuvara prijelaza, vjesnika, promjenjivca, sjenu, saveznika i vrckavca, no ovisno o radnji i žanru filma mogu se pojaviti i drugi, primjerice lovac, zla maćeha, princ ili princeza; dobar i loš policajac; strog, ali pravedan narednik i sl. te ističe da je za potrebe „identificiranja prirode arhetipa" moguće postaviti dva pitanja: „Koje psihološke funkcije ili dio osobnosti predstavlja?" i „Koja je njegova dramska funkcija u priči?". Kallay (2016: 28-36) detaljnije opisuje karakteristike učestalih arhetipa:

- Junak je spreman žrtvovati se za druge, uči vrijedne lekcije koje će ga obogatiti, a može imati status junaka ili ga steći u filmu. Karakterizira ga otkrivanje vlastitog identiteta, žrtvovanje i rast.

- Mentor „predstavlja ideju 'sebe' kojoj junak teži: dobar, mudar, milostiv, plemenit". Pomaže junaka podučavanjem i nagradama, važan je kao motivator te se u skladu s time pretežno pojavljuje rano u priči, ali ne prati junaka tijekom cijele priče.

- Čuvar prijelaza se „pojavljuje na mjestima kada junaka čeka promjena ili rast". Predstavlja vanjske ili unutarnje prepreke kojima testira junaka, a može biti neutralan, saveznik junaka ili antagonist. Svrha je da junak „asimilira njihove sposobnosti i trikove", odnosno „obogati se novim znanjem i vještinama".

- Vjesnik „objavljuje ili najavljuje bitnu informaciju koja će junaka potaknuti na akciju". Njegova poruka često je poticajni događaj, a može utjeloviti i motivacijsku silu.

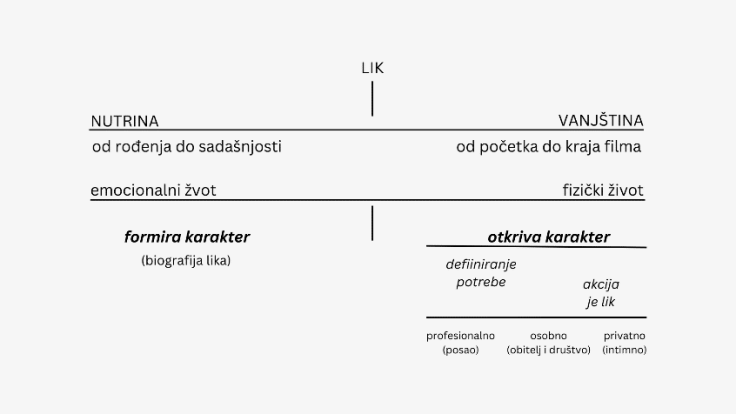
- Promjenjivac se „stalno mijenja (izgled, ponašanje, stavovi, strane i sl.)“. Njegova funkcija je „uvođenje note neizvjesnosti i sumnje“, no ne mora nužno biti negativan lik.

- Sjena je „zlikovac ili antagonist“ te „metafora mračne strane junaka“. Predstavlja potisnute negativne emocije i psihoze junaka, a svrha je kreiranje „konflikta i opozicije“. Sjena može istodobno biti i junak ako su konflikti unutarnje naravi.

- Saveznik prati junaka na njegovom putu. Može ih biti „više (ljudi, životinje, druga bića), a predstavljaju dio junakove osobnosti“. Saveznici „čine junaka dostupnijeg publici“.

- Vrckavac je „simpatičan ili zločesti nestašan lik koji komplicira junakov život“. Njegova funkcija je da „potiče promjenu, ukazuje na apsurdnost i prizemljuje junaka“. Može biti jedan lik ili se naizmjence pojavljivati u raznim likovima i raznim scenama.

Kod detaljnijeg kreiranja filmskih likova Field (2005:38;48;55) ističe da je „osnovno pravilo pripovijedanja ponavljanje, a što se više 'zna' o liku, više se može iskomunicirati“ te predlaže dijagram (Slika 10) koji započinje definiranjem likove nutrine (od rođenja do smrti - što je oblikovalo karakter lika) te vanjštine (od početka do kraja filma - koje otkriva karakter lika), odnosno vizualizacija konflikata lika te usklađivanju karakterizacije s radnjom i zapletima gdje izdvaja definiranje potreba lika (profesionalne, osobne i privatne), tj. njegova cilja, što se postavlja u odnos s ulozima u filmu te dramatizira kroz odnos želja i potreba, odnosno izjednačavanjem lika i akcije.



Slika 10. Fieldov dijagram kreiranja karaktera filmskih likova

Izvor: izrada autorice prema *Screenplay: the foundations of screenwriting* (Field, 2005:48;55)

Fieldov pristup izjednačavanju lika i akcije može se proširiti s navodom Letwin et al. (2008:51;55) koji lik definiraju kao „fiktivnu osobu (…) kojoj se sudi na temelju akcija“ te ističu da „karakteristike (likova) moraju vjerodostojno voditi do akcija koje otkrivaju njihovu

pravu narav“. U isticanju raznovrsnih mogućnosti karakterizacije likova Varotsis (2015:79-80) izdvaja moguće kategorije karakterizacije likova koje se mogu integrirati u fiktivni svijet priče:

1. Fiziološke: spol, dob, datum i mjesto rođenja; bračni i obiteljski status; visina, težina, rasa, fizički izgled i držanje; ponašanje, geste, navike, poroci (pušenje, konzumacija alkohola, upotreba droga, ovisnost o kockanju i sl.); boja očiju, kose, kože, frizura i šminka; fizički nedostaci, abnormalnosti i bolesti; vanjske odlike (nakit, satovi i slično).

2. Psihološke: motivacija, ciljevi, potrebe, težnje i ambicije; konflikti, ideali, snovi, temperament, kompleksi i kompulzivni poremećaji; moralni stavovi, deontologija i radna etika; interesi, hobiji, ciljevi, kulturne aktivnosti i odijevanje; strahovi, anksioznost i osobne predispozicije (introverti i ekstroverti); eksterni dojam koji ostavlja (npr. ugodan, točan i sl.).

3. Intelektualne: vlastiti identitet, nacionalnost i mjesto življenja; mentalni defekti, kvalitete i sposobnosti te inteligencija; razina obrazovanja i akademska postignuća te osobni ciljevi; mašta, rezoniranje, predrasude, ukusi i sl.; politički stavovi, humanitarnost, sekularnost i vjerska uvjerenja; filozofski pristup životu, ekonomskim i političkim sustavima i sl.

4. Sociološki: socijalni razred na temelju prihoda; trenutna i prošla zaposlenja; kriminalni dosje i aktivnosti; aktivizam i socijalne interakcije; aktivnosti u slobodno vrijeme.

5. Intrapersonalne: zanimanje, zvanje i status roditelja te obitelji; pozicija i socijalni status poslodavca; zanimanje i socijalni status partnera; vrsta automobila, stana/kuće, kućnih ljubimaca i sl.; ponašanje i stavovi prema partneru, djeci, susjedima, poslovnim suradnicima, strancima, prijateljima, suparnicima, manjinama i sl.

Navedene karakteristike likova mogu se prezentirati gledateljima neverbalno i/ili verbalno, odnosno prikazati, izreći ili oboje ovisno o karakterizaciji likova, svrsi ili važnosti koju imaju za radnju, pa tako Pfister (1988:44) iznosi „tri moguća tipa bazičnih veza u odnosu na to jesu li verbalne i neverbalne informacije prenesene kodovima i kanalima međusobno identične, komplementarne ili nepodudarne” čime se dodatno omogućava dinamičnost i dramatizacija povezana s karakterizacijom likova.

Nadalje, kako bi se jasnije definirali mogući aspekti akcije likova, Rescher (1967:215-217) klasificira ključne generičke elemente akcija:

1. Agent (Tko je to napravio?) koji se može promatrati kao individua ili grupa.

2. Tip-djelo (Što je to napravio?) koje se može promatrati sukladno konkretnosti akcije kao generička akcija ili specifična akcija.

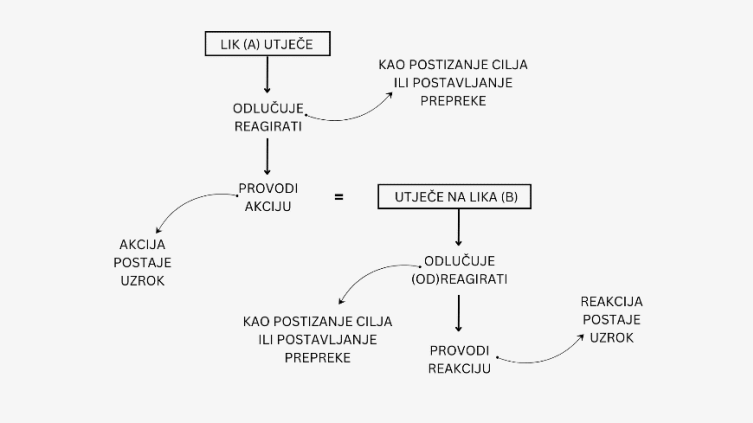
3. Modalitet akcije (Kako je to napravio?) odnosi se na samu izvedbu akcije, odnosno:

a) modalitet načina (Na koji način je to napravio?) i

b) modalitet sredstva (Kojim sredstvima je to napravio?).

4. Ozračje akcije (U kojem kontekstu je to napravio?) koje obuhvaća:
    a) vremenski kontekst (Kada je to napravio?)
    b) prostorni kontekst (Gdje je to napravio?) i
    c) aspekt okolnosti (Pod kojim okolnostima je to napravio?).
5. Racionalizacija akcije (Zašto je to napravio?) koja donosi odgovore vezane za:
    a) kauzalnost (Što je utjecalo da to napravi?)
    b) finalnost (S kojim ciljem je to napravio?) i
    c) namjernost (U kojem stanju uma je to napravio?).

Varotsis (2015:94-95) ističe da „akcija uzrokuje reakciju koja uzrokuje akciju čime se tvori niz koji nalikuje na autokatalitičku progresiju s brzim pokretima prema naprijed koji se događaju u naletima aktivnosti, neprestano pomičući ravnotežu od dramatičnih padova do dramatičnih uspona", odnosno princip uzročnosti koji postavlja kao mehanizam progresije priče (Slika 11).

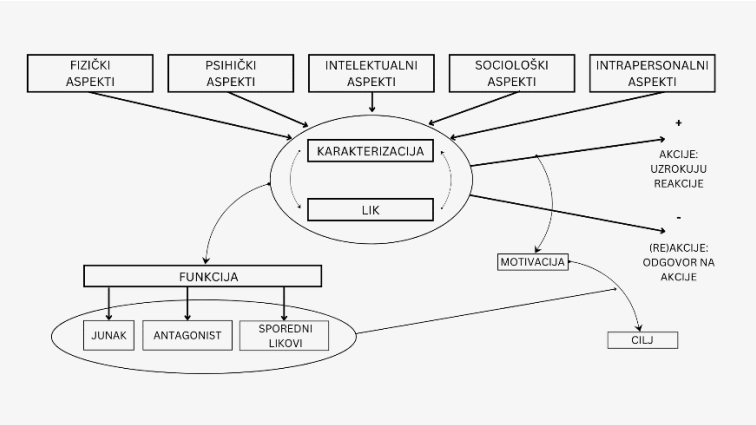


Slika 11. Mehanizam progresije priče prema Varotsisu

Izvor: izrada autorice prema *Screenplay and Narrative Theory: The Screenplectics Model of Complex Narrative Systems* (Varotsis, 2015:95)

Kao što je navedeno, priča najčešće započinje poticajnim događajem koji mijenja dotadašnju svakodnevicu lika dok se ostatak radnje oslanja na akcije i reakcije lika kao posljedicu tog događaja uz usklađenost radnje s karakterizacijom likova. Dakle, lik u djelu uspješno ili neuspješno prolazi određenu transformaciju koja je povezana s radnjom i postizanjem cilja, a prikazuje se postavljanjem želja lika u kontrast s njegovim potrebama koje pred kraj priče, ako ih lik spozna, potiču promjenu, odnosno kreira se karakterni luk lika sastavljen od uspjeha i neuspjeha tijekom filma koji utječu na to hoće li ili neće lik ostvariti svoj cilj. U odnosu na filmove kod televizijskih serija, karakterni lukovi likova mogu se detaljnije razvijati

progresijom radnje te odvijati tijekom nekoliko sezona što utječe na dublju i realniju karakterizaciju lika, ali potencijalan emocionalni angažman gledatelja. Elemente kreiranja lika i pozicioniranje u odnosu na radnju Varotsis (2015:83) postavlja kao semantički prikaz i funkciju fiktivnog agenta, tj. lika (Slika 12).



Slika 12. Semantički prikaz i funkcija fiktivnih agenata prema Varotsisu

Izvor: izrada autorice prema *Screenplay and Narrative Theory: The Screenplectics Model of Complex Narrative Systems* (Varotsis, 2015:83)

Letwin et al. (2008:67) o odnosu zapleta i likova zaključuju da su oni „nerazdvojivo povezani jer se samo kroz izbor događaja koji grade zaplet likovi prisiljavaju donijeti odabire i provesti akcije koje otkrivaju njihovu narav“, da se „likovi ne mogu izraziti na niti jedan drugi način“ te u skladu s time ako „zaplet ne prisiljava likove na izbore i akcije, uz dosađivanje gledatelja, izostat će rasvjetljivanje misterija ljudskog postojanja koje gledatelje privlače dramskim umjetnostima“. Usponi i padovi likova te posljedično postizanje ili nepostizanje cilja utječu, uz involviranost gledatelja u priču prilikom gledanja filma, i na opći dojam o filmu nakon gledanja. Branigan (1992:101) navodi kako „gledatelji imaju intrinzičan interes za likove kao agente jer razumijevanje narativnih događaja podrazumijeva barem prepoznavanje međusobne interakcije agenata u uzročno posljedičnom okviru“ na što se može nadovezati Tan (1996:121) s isticanjem razlika interesa gledatelja u odnosu na tematske strukture i strukture likova, u kojima „prvi regulira očekivanja s obzirom na tijek radnje, a drugi upravlja očekivanjima s obzirom na likove i gledateljevu uključenost u njihovu sudbinu“. Također, može se istaknuti i određena razina stereotipa u filmovima na koje su gledatelji navikli te očekuju da ih film ostvari, a koja se odražava i na filmske autore, pa tako Sviličić (2016a:44) ističe da filmski autori imaju „sužen manevarski prostor jer je svjesna i nesvjesna razina gledatelja već popunila matricu očekivanog (…) u raspletu filmske scene“. Dakle, likovi se pojavljuju i kao konstrukti u čitateljevoj mašti,

što se, kao i nametnuta vizualizacija vremena i prostora u filmskoj stvarnosti, odnosi na nametanje izgleda lika gledatelju odabirom glumaca i njihovom karakterizacijom. Također, gledatelji od likova imaju određena očekivanja koja mogu biti povezana sa žanrovima, primjerice da je akcijski junak agilan, ali i sa svim znanjima te spoznajama koje gledatelj ima o nečemu što je vezano za lika, recimo da u filmskim adaptacijama književnih djela glumac barem djelomično odgovara opisu književnog lika.

Uz fizički prikaz fiktivnog lika, glumci gledateljima prikazuju i stanja lika neverbalnom komunikacijom, odnosno utjelovljuju i oživljavaju fiktivnog lika. Springer (2015:1) navodi da se „učinkovita gluma može činiti kao da nije ulože napor, ali zapravo je proizvod pažljivog rada glumca i promjena u stilovima izvedbe, koje se kontinuirano transformiraju tehnološkim, industrijskim, estetskim i društvenim razvojem" te ističe povezanost glume s tehničkim aspektima filma, zahtjevima određenih žanrova i narativa te metodama koje koristi režiser, a naglašava i da je izvedba glumca učestalo primarni faktor u kreiranju značenja filma. Glumci prikazu lika pristupaju interno i eksterno, interno je usmjereno više na razumijevanje psihološkog i emocionalnog stanja lika, dok je eksterno usmjereno na fizičke aspekte (o)ponašanja lika. Glumci pretežno kombiniraju navedene pristupe te se u skladu s edukacijom, sklonostima i zahtjevima režisera više oslanjaju na interni ili eksterni pristup liku, no u filmu je gledateljima često teško razlučiti koristi li glumac metodski pristup ili ne. Baron (2015:143) o glumi u suvremenoj zabavnoj industriji ističe da sukladno njezinu razvoju od 2000. godine dolazi do „porasta potrebe da profesionalni glumci pokažu sposobnost uvjerljivog prikaza ljudskih emocija" bez obzira na to rade li u visokobudžetnim, nezavisnim filmskim produkcijama ili na bilo kojem drugom zabavnom sadržaju (primjerice videoigrama).

4.3.2.1.4. Dijalog

Karakterizacija likova može se povezati s kreiranjem dijaloga i monologa likova, pa tako Field (2005:70;72) naglašava kako „svaka akcija, riječ dijaloga, svaka osobina lika proširuje znanje i razumijevanje lika" te da je „dijalog funkcija likova" koja ima „dvije glavne namjene: ili pomiče priču prema naprijed ili otkriva informacije o glavnom liku". U skladu s time, može se istaknuti praksa izrade osobne povijesti, opširnih ili kompleksnih karakterizacija likova prije pisanja dijaloga i monologa sa svrhom boljeg portretiranja likova te kako bi ih se učinilo realnijim kreacijama u očima gledatelja. Općenito, ljudi su suma svojih misli, osjećaja, iskustava, znanja, obrazovanja, društvenog i socioekonomskog okružja i svega ostalog što

utječe na njihovu komunikaciju te izražavanje, ponekad svjesnim, ali učestalo i nesvjesnim, prikazima unutarnjeg svijeta osobe u stvarnom, što se može prenijeti i na fiktivne likove pod uvjetom da ih se nastoji prikazati realnima u filmskoj stvarnosti. Također, detaljna prošlost lika ili karakterizacija ne mora nužno biti izričito prikazana, već može biti poznata samo scenaristu, redatelju ili glumcu kako bi pridonijela realnijim (re)akcijama lika. Kod iznošenja informacija, u odnosu na književnost, u filmu se ističe davanje prioriteta prikazu u odnosu na izgovaranje, između ostalog zbog vremenskog trajanja i dinamičnosti radnje. Balázs (1952:229) ističe da izgovoreno u filmovima „uvijek nadopunjava ili naglašava impresije koje daje slika“ stoga „riječi ne smiju postati previše naglašene“ te zaključuje da „zvučni film zahtjeva bestežinske riječi“. Uz otkrivanje karakteristika likova i prenošenje informacija, dijalog ima i ulogu prenošenja podteksta, odnosno, izgovorene riječi lika mogu imaju dublje značenje, a može postojati i razlika između onoga što lik govori i što „misli”.

Pfister (1988:154-156) retoričke elemente govora promatra u kontekstu filmova i izdvaja „tri osnovne strategije koje proizlaze iz pitanja je li prevladavajuća točka reference govorni objekt (logos ili pragma), govornik (etos) ili slušatelj (patos)“ u kojima se „logos strategija primjenjuje na argumentativne monologe i dijaloge, narativno posredovanje pozadinske radnje (ekspozicije) ili skrivenih akcija“, „etos strategija ima za cilj utvrditi pouzdanost i vjerodostojnost govornika, koji je tada u stanju razviti vlastiti moral integritet ili činjenični autoritet kao glavni argument u prilog ispravnost njegovih stavova“ i „strategija patosa osmišljena posebno da probudi jake emocije kod gledatelja“. Odnosno, dijalozi u fikciji, kao i verbalna komunikacija u stvarnom životu, uključuju od rasprava i izlaganja preko uvjeravanja i manipulacija do razmjena nježnosti i iskaza brige. Međutim, u fikciji, za razliku od stvarnog života, dijalozi i monolozi su „odmjereni i svrhoviti, dramatični, razotkrivajući te funkcionalni“, odnosno „kada bi pratili realističnost komunikacije, uslijedio bi repetitivan i dosadan niz scena u kojima lik izgovara jedne te iste riječi“ (Kallay, 2016:59). Također, gledatelj ima, ili će do kraja filma steći uvid u, pouzdano ili nepouzdano, činjenično stanje koje može utjecati na dramatičnost radnje. U osvrtu na dijaloge, Kallay (2016:59-97) izdvaja važnost:

- Ekspozicije, tj. „informacije koju je potrebno prenijeti gledatelju kako bi bolje razumio lik i priču“, a preporučeno je da se „ekspozicijske narativne informacije prenose u manjim komadima koji ne objašnjavaju sve, već potrebuju određeno nagađanje, odnosno rekonstrukciju od gledatelja“.
- Redundancije u kontekstu izbjegavanja očitih i besciljnih izjava te dijaloga.

- Podteksta koji se može opisati kao „dodatni sloj u sceni koji nije eksplicitno naveden, ali svejedno je prisutan i pridonosi složenosti scene i priče“, a usko je povezan s kontekstom.

- Jedinstvenih obrazaca govora kojima se pridonosi „individualnosti likova“ pripisivanjem jedinstvenih stilova izražavanja.

- Ritma govora odnosno da „način na koji likovi razgovaraju također treba biti u korelaciji s potrebama priče i ritmom zapleta“, a može se uskladiti s ritmom priče ili mu kontrirati.

- Profesionalnog žargona koji se odnosi na „stvaranje osjećaja autentičnosti priče“ dijalozima koji su prilagođeni „specifičnom profesionalnom miljeu“ kroz „primjereni leksik i korištenje riječi koje nisu dio svakodnevnog vokabulara“.

- Pauze i šutnje, odnosno „odsutnosti ili znatne prorijeđenosti dijaloga“ u kontekstu reakcija ili karakterizacije likova.

- Izvanprizornog glasa (engl. *voice-over – V.O.*) koji može „naglasiti perspektivu lika kako bi gledatelj postao svjestan da priču gleda sa stajališta tog lika“ ili se postaviti kao „sveznajući i objektivni narator“.

Redundanciju dijaloga u filmovima ne bi trebalo poistovjećivati s ponavljajućim, pa čak i očitim izjavama u televizijskim serijama jer one ponekad imaju svrhu. Naime, uz samu duljinu trajanja televizijskih serija povezanu s obilnošću informacija koje su gledatelju prikazane u jednoj epizodi, pretpostavlja se mogućnost da je gledatelj propustio epizodu, dio epizode ili nije uočio važnost neke izjave za radnju te se u skladu s time, najvažniji prethodni događaji i izjave često rekapituliraju na početku svake epizode, ali i ponavljaju izjave, činjenice i sl. u cilju jasnijeg pozicioniranja njihove važnosti kao elemenata radnje kod gledatelja. U nastavku na pauzu i šutnju u dijalozima, Balázs (1952:226) ističe „tišina je akcija” te objašnjava da “tišina kod ljudi nije samo pasivno negativna” te da je „učestalo namjeran, dramaturški ekspresivan čin koji je uvijek indikator nekog određenog stanja uma”. Također se dijalozi i monolozi, odnosno izjave likova kod gledatelja, mogu pozicionirati kao iznimno značajni te utjecati na njihovu emocionalnu povezanost s likovima i djelom koja se može uočiti i iz različitih oblika ponavljanja, navođenja i citiranja filmskih dijaloga i monologa u stvarnom životu, ali i s autorima drugih djela primjenom *hommagea* i intertekstualnosti.

4.3.2.1.5. Fokalizacija

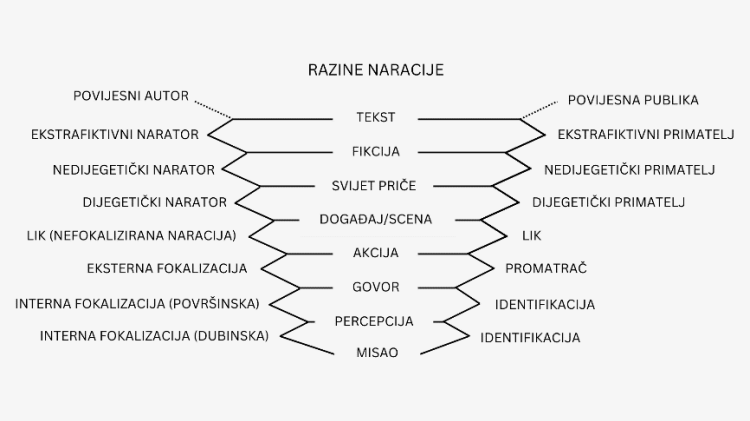
Fokalizacija se u filmovima značajnije ne razlikuje u odnosu na ostala djela. Međutim, uz prethodno definiran nefokalizirani narativ, internu i eksternu fokalizaciju, intradijegetičke i

ekstradijegetičke te heterodijegetičke i homodijegetičke naratore koji se odnose i na filmove, zvuk u filmovima može se dodatno podijeliti u odnosu na dijegezu. Pa tako Villarejo (2007:49-50) ističe da „iako je dijalog jedan od najznačajnijih elemenata narativnog filma, (zvuk) nije ograničen samo na govor“ te se promatra kao „dijegetički zvuk, odnosno zvuk čiji izvor pripada fiktivnom svijetu filma“ te „nedijegetički zvuk“ odnosno zvuk koji nema izvor u fiktivnom svijetu, a može biti glasovni komentar, glazba ili buka, odnosno zvuk „namijenjen samo gledateljima“. Stam et al. (1999:62) izdvajaju nekoliko autora i njihove pristupe promatranju odnosa dijegeze i zvuka:

- Metz postavlja razliku između potpuno dijegetičkog govora (govor likova), nedijegetičkog govora (anonimni govornik) i poludijegetički govor (izvanprizorni govor likova).

- Percheron razlikuje neoznačenu dijegezu (prikrivena narativna aktivnost) i označenu ili izrazitu dijegezu (filmovi u kojima je naracija u prvom planu).

- Bordwell i Thompson ističu jednostavan dijegetički zvuk (koji ima izvor u priči i vremenski je usklađen s popratnom slikom), eksterni dijegetički zvuk (koji ima fizički izvor u fiktivnom svijetu te kojeg je lik svjestan), interni dijegetički zvuk (koji proizlazi iz uma lika u fiktivnom svijetu, pretpostavlja se da ga drugi likovi nisu svjesni, no gledatelji jesu), dislociran dijegetički zvuk (koji ima izvor u fiktivnom svijetu, ali je neusklađen s popratnom slikom) i nedijegetički zvuk (glazba, naratorov glas izvan fiktivnog svijeta).



Slika 13. Braniganove razine naracije

Izvor: izrada autorice prema *Narrative comprehension and film* (Branigan, 1992:87)

Kod dijegetičkog zvuka posebno se ističe naracija. Branigan (1992:87) navodi osam razina naracije te ističe da je „tekst sastavljen od hijerarhijskih serija narativnih razina, od kojih svaka definira epistemološki kontekst u kojem se podaci opisuju“ te da „određeni tekst može biti

definiran kroz bilo koji broj razina do bilo kojeg stupnja preciznosti duž kontinuuma koji se proteže od unutarnje dinamike lika do prikaza povijesnih uvjeta u kojima je artefakt[8] proizveden“ (Slika 13).

Nadalje, u kontekstu fokalizacije, Branigan (1992:100) ističe da „prve četiri razine hijerarhije naracije koriste naratore“, dok posljednje četiri „prepoznaju da likovi pružaju informacije o fiktivnom svijetu, ali na način koji se razlikuje od naratora“ te pojašnjava da „likovi 'pričaju' svoju priču u širokom smislu, no samo kroz 'življenje' u svom svijetu te razgovore s drugim likovima“. Stam et al. (1999:89) ističu da se „narativne informacije u filmovima često prenose određenim likom ili grupom likova, ograničavajući znanje (gledatelja) o fiktivnom svijetu kroz njihovu percepciju, znanje ili subjektivnost“. Uz razlike između dijegetičkog i nedijegetičkog naratora, ističu se dvije razine fokalizacije (Branigan, 1992:103), odnosno eksterna fokalizacija likova „koja predstavlja izvanjsku svjesnost lika“ te interna fokalizaciju „koja je privatna i subjektivna te nevidljiva drugim likovima“. Nadalje, Branigan (1992:106) ističe da se fokalizacija sastoji od „tri povezane aktivnosti pridružene trima agentima: naratoru, glumcu i fokalizatoru“, postavlja potencijalnu distinkcija između naratora koji vizualno i naratora koji verbalno prezentiraju informacije te zaključuje da je „naracija regulacija i distribucija znanja“, što se može proširiti navodom Edgar-Hunt et al. (2010:56) koji ističu da je fokalizacija „konačno i ključno pozicioniranje gledatelja“ te da kroz nju „gledište lika postiže prioritet i dominantnost“.

4.3.2.1.6. Žanr

Altman (2000:13-29) ističe da, iako je definiranje filmskih žanrova utemeljeno na književnim žanrovima, postoje značajne razlike te kod pristupa analizi žanrova u filmovima navodi nekoliko definirajućih, ali i potencijalno problematičnih područja:

- „Žanrovi su korisne kategorije jer obuhvaćaju višestruku problematiku”, odnosno žanr nije puka opisna kategorija već „kompleksni koncept višestrukih značenja” pri čemu identificira (1) žanr kao plan, tj. formula industrije produkcije filmova, (2) žanr kao strukturu, tj. „formalni okvir na kojem su utemeljeni pojedini filmovi”, (3) žanr kao obilježje, tj. „kategorija ključna u odlučivanju i komuniciranju za distributere i publiku i (4) žanr kao ugovor s gledateljima definiran njihovim očekivanjem od žanra.

[8] Branigan (1992:87) “tekst” definira “kao određenu kolekciju opisa artefakta u kojoj artefakt materijalizira sustav simbola, dok su ponuđeni opisi društveno uvjetovani”.

- „Žanrovi su definirani od strane filmske industrije i prepoznati od publike" što povlači niz pitanja koja proizlaze iz njihove međuovisnosti, posebice začarani krug produkcije sadržaja temeljenog na gledanosti.

- „Žanrovi imaju jasne i stabilne identitete i granice" što u određenoj mjeri jest činjenica, iako se pri analizama filmova korpus učestalo postavlja žanrovski usko, čak i na temelju tema.

- „Individualni filmovi pripadaju potpuno i permanentno jednom žanru" čime se naglašava problematika žanrovskog određenja filmova vremenom njihova nastanka bez uzimanja u obzir naknadni razvoj žanrova i novu terminologiju.

- „Žanrovi su transpovijesni" iz čega proizlaze dva oprečna stava, odnosno da žanrovi mogu biti definirani samo negiranjem karakteristika vremena nastanka ili da su utemeljeni na mitovima i suvremene verzije mitova.

- „Žanrovi prolaze predvidljiv razvoj" koji je predstavljen dvama modelima, prvi koji promatra žanrove poput živih bića koja imaju svoj životni ciklus kao i svaki proizvod te drugi koji razvoj žanrova promatra kroz prizmu evolucije, odnosno potpuno predvidljive obrasce razvoja.

- „Žanrovi su locirani u određenoj temi, strukturi i korpusu", odnosno da bi „bio žanrovski prepoznat, film mora imati zajedničku temu i zajedničku strukturu, tj. uobičajen način konfiguracije teme", a bit će prepoznat samo ako se tema i struktura podudaraju.

- „Žanrovski filmovi dijele određene temeljne karakteristike" koje se povezuju s intratekstualnošću i intertekstualnošću, ali i repetitivnim karakterom filmova, tj. prikazom varijanta jednih te istih priča.

- „Žanrovi imaju ritualnu ili ideološku funkciju" osvrtanjem na probleme društva, ali učestalo i kao kritika društva.

- „Kritičari žanrova su odvojeni od žanrovske prakse", odnosno pozicionirani su kao svojevrsni promatrači filmskih žanrova između zahtjeva gledatelja i njihovog utjecaja na žanr te filmske industrije.

Edgar-Hunt et al. (2010:84) ističu da „promatranje žanrova znači promatranje načina na koji se tekst kategorizira u tipove ili razrede te da su žanrovi značajni, kako za autore filmova, tako i za gledatelje", Danesi (2004:88) da „filmski žanrovi predstavljaju sustav označavanja na koji većina ljudi reagira i kojim se, kao interpretatori, vode u potrazi za rekreacijom, inspiracijom i shvaćanjem", dok Gilić (2016:45) ističe određena očekivanja kod gledatelja te navodi da se „utjecaj filmske interpretativne zajednice svakako podrazumijeva u aspektu 'očekivanosti' nekog posebnog tipa svijeta, a gledatelji su ti koji očekuju žanrovske strukture dijelom i na

temelju produkcijskih, reklamnih i drugih društvenih čimbenika". Bignell (2002:200) ističe da koncept žanra služi kao „podsjetnik da filmovi nisu samostalne strukture znakova već tekstovi koji postoje u širem društvenom kontekstu", odnosno koriste ponavljanje i različitost „kako bi osigurali razumljivost filma ponavljajući označavajuće prakse drugih filmova, njihove konvencionalne znakove, uspostavljene kodove i konvencionalne narativne strukture (…)". Dakle, u kontekstu filmskih žanrova i narativa primarno se mogu navesti sličnosti filmova pojedinih žanrova koje omogućuju gledateljima da steknu, barem generalnu ideju, o priči i radnji u filmu, no i što mogu očekivati od filma. Tan (1996:10) ističe da većina filmskih gledatelja „ima u najmanju ruku jak intuitivni osjećaj o tome što ih ne privlači" te da „što više filmova pogledaju i što su više informirani o filmovima time su njihove preferencije izraženije". Jedan od učestalijih načina izražavanja filmskih preferencija je žanr, odnosno, karakteristike žanrova omogućavaju gledateljima pozicioniranje djela u kontekstu ostalih te se time kod njih stvaraju preferencije žanra, a na široj populaciji i naznake trendova, koje i produkciji omogućuju da lakše odredi svoju ciljanu publiku i zadovolji njihova očekivanja.

Gilić (2016:46) navodi da se u teoriji filmskog žanra i žanrovskoj kritici pojavljuje usredotočenost autora na „ikonografske aspekte žanra, prelazeći time postupno granicu sadržajne i formalne analize" i „fabularni žanrovski model" koji nastoji odgovoriti na pitanje „na osnovu kakvih fabula gledatelj, teoretičar ili kritičar može prepoznati pripadnost filma određenom žanru". Hartley (2004:97) navodi da su žanrovi uglavnom prepoznatljivi po tome što se „ponavlja ikonografija, kodovi i konvencije te poznati zapleti" pri čemu ikonografiju opisuje kao vizualne aspekte teksta, a kodove i konvencije kao tehničke elemente koji doprinose generičkom značenju te naglašava i mogućnost kombiniranja žanrova. Altman (2000:220) promatranje žanrova proširuje odnosom kvalitete i kvantitete te predlaže dva pristupa, (1) semantički pristup koji je primjenjiv na veći broj filmova, ali „ima malu objašnjavalačku snagu" i (2) sintaktički pristup koji ima „sposobnost izolacije specifičnih struktura značenja", ali nije primjenjiv na veći broj filmova te zaključuje kako navedeni pristupi imaju potencijal za jasnije kategoriziranje žanrova pojedinih filmova sukladno njihovoj kompleksnosti primjene žanrovskih karakteristika. Chandler (2007:160) navodi da se „žanrovi nekih filmova mogu odrediti prema radnji (npr. detektivski filmovi), drugi prema ozračju (npr. vestern), a treći prema narativnoj formi (npr. mjuzikl)", a ističe i mogućnost određivanja žanra prema „raspoloženju i tonu (npr. film *noir*)" te zaključuje da, „uz tekstualne karakteristike, različiti žanrovi, bez obzira na medij, uključuju različite svrhe, zadovoljstva, gledatelje, uključenost, stil interpretacije te odnos između teksta i čitatelja". Tudor (2003:7) napominje i neodvojivost

žanrova od kultura, odnosno da „ključni aspekti koji razlikuju žanrove nisu samo karakteristike svojstvene filmovima" već uključuju i „set kulturnih konvencija" te zaključuje da su „žanrovi ono što društvo određuje da jesu", dok Tarkovsky (1987:150) iz umjetničke perspektive ističe da su žanrovi „forma u kojoj film trenutno postoji prilično univerzalno, forma koja je nametnuta izvana i zbog komercijalnih razloga" te zaključuje da „postoji samo jedan način razmišljanja u filmu: poetski". Problematiku različitih pristupa analizi filmski žanrova sumira Bordwell (1991:146;148) koji kod kategorizacije žanrova ističe tri problema, odnosno „(1) definiranje žanra kao principa koji je različit od drugih koncepata, (2) definiranje sustava žanrova koji su međusobno različiti i (3) definiranje pojedinačnog žanra" te predlaže koncept otvorenih kategorija koje se ne mogu „definirati nužnim i dostatnim uvjetima niti utvrđenim granicama". Valja napomenuti da se navedeni pristupi primarno odnose na „klasične" žanrove i podžanrove, odnosno proširenjem promatranja žanrova ekstremnijim ili eksplicitnijim primjerima (npr. pornografijom mučenja, engl. *torture porn* i sl.) problematika jasnog definiranja žanrova postaje znatno kompleksnija.

Edgar-Hunt et al. (2010:84-87) filmske žanrove postavljaju u kontekst:

- Filmske industrije kao „načine klasifikacije, označavanja i pozicioniranja filmova na tržištu". Film kao proizvod s jasno definiranom i određenom ciljanom skupinom potrošača koji "s jedne strane žele znati što dobivaju" te se koriste žanrom kao sredstvom orijentacije u cilju zadovoljavanja vlastitih želja, potreba i preferencija, no „s druge strane žele biti iznenađeni s nečim što nije standardni generički proizvod", odnosno „gledatelji žele isto, ali drugačije".

- Estetike kao „prepoznatljivih stilskih karakteristika" u kojima već sam naziv žanra priziva kod gledatelja „određen skup karakteristika koje pripadaju srodnim filmovima". Primjerice, očekivanja o „fizičkom okružju, tipičnim lokacijama, izgledu likova, značajnim objektima i sl." u nekom filmu kao ustaljeni vizualni prikaz fiktivnog svijeta određenog žanra.

- Narativa kao kategorije koja obuhvaćaju „izričite strukturne karakteristike, određene tipove priča, razlike u međuodnosima likova i tipične uzorke razvoja likova" koji su, također, povezani s očekivanjima gledatelja, ali u odnosu na „određena iskustva" koja su „žanrovski ograničena". Narativom se kroz „žanrovski identitet održava integritet filma" postavljanjem „granica priče, koje se mogu pomicati, ali ne prekoračivati" jer se u protivnom riskira „gubitak osjećaja 'stvarnosti' priče" kod gledatelja.

- Preklapanja žanrova čime se postiže da „svi (gledatelji) dobivaju što žele, bez obzira na to što točno žele", uz napomenu da „žanrovi mogu zajednički egzistirati dok god se ne miješaju".

- Pomicanje granica žanra koje se može promatrati kao izazivanje efekata i reakcija kod gledatelja izbjegavanjem stereotipnih ispunjavanja njihovih očekivanja od određenog žanra. Gilić (2016:52) navedeno promatra kroz složenost žanrovske komunikacije te navodi:

> *„Gledateljsko iskustvo važno je za nastanak, održavanje i mijene žanra, ili svijesti o žanru, a to iskustvo nastaje i u kontaktu publike s filmom, ali nisu bez utjecaja ni novinske informacije (...). S druge strane, odaziv publike na filmove pojedinog žanra regulira ponašanje industrije na barem dva načina: kao prvo, utječe na tematske i druge značajke filmova što će ih industrija promicati u idućem razdoblju te, kao drugo, izravno utječe na metode reklamiranja filmova koji su upravo snimljeni ili će se snimati u bližoj budućnosti. Međutim, na veliku žalost filmskih producenata i trgovaca (...), u tim mehanizmima nema čvrstih pravila, nema nikakvih jamstava da će jučerašnji recepti i danas (a kamoli sutra) uroditi tržišnim uspjehom."*

Iako neupitno imaju svoju funkciju u kontekstu pozicioniranja filmova na tržištu, kod žanrova se posebice ističe njihova istodobna određenost i neodređenost koji proizlazi iz mnoštva pristupa temama, prostora i vremena nastanka filma, korištenja karakteristika više žanrova u pojedinom filmu, ali i metaforičkih primjena žanrova pri čemu se „klasični" žanrovski motivi zamjenjuju više ili manje alegoričnim. Navedeno može dovesti do raskola između narativnih žanrovskih očekivanja u odnosu na prikazano što može imati pozitivan učinak na dinamičnost filma, ali i naići na neprihvaćanje od strane gledatelja. Langford (2003:273-278) u skladu s navedenim, ali i u kontekstu povijesnog razvoja žanrova ističe iznimne transžanrovske tendencije 21. stoljeća te argumentira da, iako je „razumijevanje filmskih žanrova kao sustavnih rutinskih produkcija za masovnu publiku stvar prošlosti", oni su i dalje iznimno značajni kao „vodič suvremenih autora i gledatelja" naglašavajući da „neograničena raznolikost narativa, vizualnih stilova, načina izvedbe, ideoloških pozicija, političkih implikacija i načina obraćanja gledateljima (…) dokazuje da na razini žanrova, kako općenito, tako i pojedinačno ne postoje dva ista filma".

4.3.2.2. Specifični filmski kodovi u filmovima i televizijskim serijama

Danesi (2004:88) navodi da su „filmovi estetski moćni jer koriste jukstapoziciju dijaloga, glazbe, krajolika i akcije na vizualno-narativan način". Edgar-Hunt et al. (2010:119) ističu kako je svaki snimak odabran između beskonačnog broja mogućih okvira, kadrova i kompozicija te

da kada snimatelji i režiseri odabiru način snimanja oslanjaju se na svoje iskustvo, a pod filmskom fotografijom obuhvaćaju kadar, kutove snimanja, udaljenost od kamere, mizanscenu, pokret kamere i trajanje kadra, dok pod montažu navode zvuk te prostor. Peterlić (1977:10-11) navodi termin filmskog zapisa i ističe da „iako je filmski zapis uvijek spoj čimbenika sličnosti i čimbenika razlika, i jedni i drugi uvijek su po nečemu drugačiji, pojavljuje ih se odjednom uvijek više, nikad nužno svi, pa je i filmski zapis uvijek iznova po nečemu drugačiji“ te da obuhvaća pet osnovnih skupina:

- stalna svojstva filma (kadar i okvir)
- položaji kamere (planovi, kutovi snimanja, stanja kamere)
- slikovne odlike filma koje nisu nužno posljedica položaja kamere (crno-bijela tehnika, film u boji, objektivi, osvjetljenje, preobrazbe pokreta, kompozicija i mizanscena)
- zvukovi (šumovi, glazba, govor) i
- montaža.

U kontekstu filmske fotografije, montaže i semiotike valja navesti Metza (1991:124-131) koji definira osam sintagmatskih komponenti filma:

1. Autonomni kadar, odnosno „pojedinačni kadar koji predstavlja 'epizodu' radnje”. Autonomni kadar može ujedno biti i minimalni segment, no za razliku od njega, ostalih sedam komponenti su „varijante autonomnog segmenta koje obuhvaćaju više kadrova”. Navodi dvije podvrste autonomnih kadrova: kadar sekvencu (scena u jednom kadru) i inserte (nedijegetički, subjektivni, dislocirani dijegetički i objašnjavalački).

2. Paralelna sintagma (nekronološka) kada „montaža spaja i isprepliće dva ili više naizmjenična 'motiva', ali im se ne pripisuje nikakav precizan odnos (bilo vremenski ili prostorni) barem na razini denotacije” te kao takva ima „izravnu simboličku vrijednost”.

3. Sintagma zagrada (nekronološka) kada „među pojavama koje grupira, postoji ista vrsta odnosa kao između riječi u tipografskoj zagradi“, a u sintagmi zagrada „često je slučaj da su različite uzastopne evokacije nanizane optičkim efektima“.

4. Opisna sintagma (kronološka) kod koje se „jedini razumljivi odnos između objekata sukcesivno prikazuje slikama sugerirajući prostornu povezanost“.

5. Izmjenična sintagma (kronološka i nelinearna narativna sintagma) naziva se „alternativna montaža, paralelna montaža, sinkronizam itd., a predstavlja dva ili više nizova događaja koji se izmjenjuju na takav način da su unutar svakog niza vremenski odnosi uzastopni, ali je između nizova kao cjelina vremenski odnos simultan“.

6. Scena (kronološka, linearna narativna sintagma) koja podrazumijeva „prostorni i vremenski integritet radnje“ u kojem je „označitelj fragmentiran kadrovima“ dok je značenje, odnosno označeno, „jedinstveno i kontinuirano“.

7. Obična sekvenca (kronološka, linearna narativna sintagma) kod koje je „vremenski diskontinuitet neorganiziran“, odnosno „gledatelj preskače trenutke koji, za njega, nemaju poveznice s radnjom“.

8. Epizodna sekvenca (kronološka, linearna narativna sintagma) kod koje je „diskontinuitet organiziran i stoga može biti načelo strukture i razumljivosti“, odnosno „sekvenca povezuje nekoliko vrlo kratkih scena, koje su obično odvojene jedna od druge, ali slijede jedna za drugom kronološkim redom“.

Dakle, Metz postavlja razliku između kadra kao minimalnog segmenta filma koji može imati svojstva radnje (autonomni kadar) dok kombiniranjem više kadrova nastaju autonomni segmenti. Nadalje, izdvaja kronološke i nekronološke sintagme u odnosu na vremenske (i prostorne) karakteristike radnje te linearnu i nelinearnu narativnu sintagmu u odnosu na kontinuitet i diskontinuitet radnje.

U ukupnosti filma kao kompleksnog djela ističe se istodobna razdvojenost i povezanost vizualnog narativa, odnosno filmske fotografije, montaže, dijegetičkog prostora, mizanscene i svih ostalih vizualnih elemenata te tekstualnog narativa, tj. priče, diskursa, radnje, događaja, likova, dijaloga i sl. Kao temeljni zadatak režisera ističe se usklađivanje ta dva aspekta narativa u koherentnu i gledateljima razumljivu cjelinu. Režiser je osoba zadužena za umjetničko i tehničko oblikovanje djela te je kao takav uključen u usklađivanje mizanscene, filmske fotografije, montaže i filmskog zvuka s pričom. O značaju režisera, i sam režiser, Tarkovsky (1987:125) ističe „ako režiser ne uspije dočarati glumcu kako on vidi neki lik i kako taj lik treba protumačiti, ako snimatelj nije savršeno shvatio svoj zadatak, onda se slika, iako možda briljantno snimljena u vizualno i formalnom smislu, više neće uskladiti s osnovnom idejom filma te će na kraju nedostajati kohezije“. Dakle, režiser bi trebao osigurati ukupni dojam djela, odnosno koheziju na razini cijelog filma. Dojam filma može se promatrati i kao filmski stil, tj. obrazac tehničkih izbora koji se nazivaju stilom, a stil je ono što stvara vizualni i osjetilni aspekt filma (Bordwell et al., 2017:111).

Na temelju više autora koji su u različitim vremenskim razdobljima te iz različitih pozicija, odnosno kao filmski teoretičari, snimatelji, montažeri i režiseri, pristupali elementima filma (Balázs, 1952; Bazin, 2005, Bordwell et al., 2017, Cutting, 2021; Dancyger, 2011; Edgar-Hunt

et al., 2010; Eisenstein, 1977; Monaco, 2000; Pearlman, 2009; Peterlić, 1977; Tanhofer, 1981; Tarkovsky, 1987 i dr.) analizirani su, sintetizirani i definirani specifični filmski kodovi, podijeljeni u tematske cjeline i obrađeni kao mizanscena, filmska fotografija, montaža i filmski zvuk.

4.3.2.2.1. Mizanscena

Monaco (2000:172) ističe da „filmska sintaksa mora uključivati razvoj u vremenu i razvoj u prostoru" te da se u „filmskoj kritici, modifikacija prostora naziva mizanscenom (…), a modifikacija vremena montažom". Mizanscenu (franc. *mise en scène*) Edgar-Hunt et al. (2010:128) definiraju kao „organizaciju objekata unutar kadra koja ne uključuje kut i udaljenost kamere", a rječnik Merriam-Webster kao „sve elemente koji čine jedan kadar, što uključuje, ali nije ograničeno na glumce, postavku, rekvizite, kostime i rasvjetu". Bordwell et al. (2017:113) ističu da se izraz koristi za označavanje „režiserove kontrole nad onim što se pojavljuje u kadru filma" te da uključuje četiri elementa koji se mogu kontrolirati u filmu (ozračje, kostimografija, osvjetljenje i inscenacija koja uključuje pokret unutar kadra) te imaju važnu ulogu u stvaranju filma tako da gledatelju prenesu određenu radnju, događaje i priču u željenom ozračju i s naglašenim odabranim emocijama. Monaco (2000:179), od tri pitanja koja se odnose na autore filmova („Što snimati?, Kako snimati? i Kako prezentirati snimak?"), prva dva postavlja u domenu mizanscene, a posljednje u domenu montaže te ističe da, iako se „mizanscena učestalo promatra kao statična, a montaža kao dinamična, to nije slučaj jer se 'čitanjem' snimka gledatelj aktivno uključuje u njega", odnosno „kodovi mizanscene su alat kojim autori filmova mijenja i modificira to čitanje". Andrew (1984:122) metaforički gledatelja naziva „igračkom filmova" koja „sjedi u fascinantnoj tišini ispred spektakla osmišljenog da ga namami mizanscenom dizajniranom kako bi ga vodila narativom posredstvom mreže suprotstavljenih likova, kutova kamere, pogleda i majstorskih kadrova".

Tanhofer (1981:170) ističe da je „fotografija prostorna umjetnost, a film vremenska umjetnost", a taj (među)odnos prostora i vremena, fotografije i filma detaljnije analiziraju Bazin i Goddard. Bazin (2005b:26-27;65) filmove (i posljedično mizanscenu) povezuje s aspektima realizma i ekspresionizma, a kao realistične definira „sve narative koji nastoje prikazati dozu realnosti" uhvaćenu kamerom, dok u kontekstu ekspresionizma navodi da „iz strukture mizanscene proizlaze: dekor, rasvjeta, kut i kadriranje snimaka, koji mogu biti više ili manje ekspresionistički u odnosu prema ponašanju glumca" čime „pridonose potvrđivanju značenja

akcije“ te zaključuje da je „rastavljanje scena u kadrove i njihovo sklapanje ekvivalent ekspresionizma u vremenu, rekonstrukcija događaja prema njihovom umjetnom i apstraktnom trajanju: dramatičnom trajanju“. Bazin mizanscenu postavlja u kontekst realizma na temelju filmske fotografije te u kontekst ekspresionizma na temelju montaže, dok Godard (1956) pak mizanscenu izjednačuje s montažom. Monaco (2000:173-174;415) dodatno obrazlaže navedene ideje navodeći da su za Godarda „mizanscena i montaža lišene etičkih i estetskih konotacija: montaža jednostavno čini u vremenu ono što mizanscena čini u prostoru što oboje čini principima organizacije“, da je Bazinov pristup, odnosno „ideja da je mizanscena (prostor) 'realističnija' od montaže (vrijeme) prema Godardu nelogična“, zaključuje da je cilj organizacije prostora i vremena u sceni „otkrivanje psihološke stvarnosti u filmu koja nadilazi fizičku, plastičnu stvarnost“ te da se taj „plastični ili materijalni realizam odnosi samo na označeno, dok Godardov napredniji intelektualni ili perceptivni realizam uključuje i označitelja“. Pantenburg (2015:45), usmjeren na radove Godarda i Farockija, ističe „poseban naglasak na vezu između reifikacije i apstrakcije u kojoj bi se odnos između 'konkretnog' i 'apstraktnog' u filmu trebao promatrati kao glatki prijelaz“ te zaključuje da bi se „filmska perspektiva trebala promatrati dvojako, usmjeriti se na konkretnu stvarnost (mizanscena, razina umnožavanja), ali uz identifikaciju onoga što u njoj upućuje na apstrakciju i 'prikazuje' se kroz montažu“. Dodatno za prostor u filmu, može se navesti Chatman (1978: 98) koji ističe da „život ne podupire unaprijed određenu racionalnost pozicioniranja (objekata i subjekata) u prostoru” koja se kao (redateljski) izbor pojavljuje u filmovima što postavlja kao razliku između prostora priče i prostora diskursa koja obuhvaća:

1. Mjerilo ili veličinu – sve u filmu ima svoju „normalnu” veličinu u stvarnom svijetu koja je podložna manipulacijama kamerom u fiktivnom svijetu.

2. Kontura, tekstura i gustoća – koje služe za prenošenje treće dimenzije.

3. Pozicija – pozicioniranje u kadru kao „(a) vertikalno i horizontalno i (b) u odnosu na ostalo postojeće unutar kadra”.

4. Stupanj, vrsta i područje reflektiranog osvjetljenja (i boja u filmovima) – jačina osvjetljenje, raspršenost svjetla i sl.

5. Jasnoća ili stupanj optičke razlučivosti – subjekti i objekti u fokusu i izvan fokusa.

Tarkovsky (1987:74) o važnosti mizanscene ističe „režiser da bi izgradio mizanscenu, mora krenuti od psihološkog stanja likova, kroz unutarnju dinamiku raspoloženja situacije i sve to vratiti istini jedne, neposredno promatrane činjenice i njezinoj jedinstvenoj teksturi te tek tada će mizanscena postići specifični i mnogostruki značaj stvarne istine”.

Eisenstein (1977:16) dodatno postavlja distinkciju između pojmova mizanscene kao „međuodnosa ljudi u akciji“ i *mise en cadre* (hrv. postavljanje u kadru) kao „slikovne kompozicije međusobno zavisnih kadrova u montažnom nizu“. Cutting (2021:76) navodi da *mise en cadre* znači „staviti u okvir“, a odnosi se na postavljanje subjekata i objekata unutar dvodimenzionalne slike, a dodatno ga povezuje s usmjeravanjem pažnje gledatelja i kontrolom pogleda (engl. *gaze*) uz isticanje pozicioniranja u centar kadra koje opisuje kao *mis au centre* (hrv. postavljanje u centar). U kontekstu mizanscene, filmske fotografije i montaže, može se još navesti i Dancyger (2011:217) koji izdvaja dva utjecaja na režisere, kako u povijesnim, tako i u suvremenim filmskim pristupima, Eisensteinov temeljen na montaži i učestalim montažnim rezovima te utjecaj Murnaua temeljen na dugačkim kadrovima u kojima se kretanjem kamere izbjegavaju montažni rezovi.

4.3.2.2.2. Filmska fotografija

Kao osnovnu jedinicu filma može se postaviti kadar, što je sugerirao i Peterlić (2022:71) navodom da je kadar „nepobitno početna kategorija u svakom pristupu filmu, u pristupu njegovoj tehnici, teoriji, 'jeziku' itd.”. Tanhofer (1981:171) navodi postojanje nekoliko značenja kadra, odnosno „(a) četverokutno uokviren prostor koji snima filmska kamera, (b) osnovni element snimljenog filma koji obuhvaća na filmskoj vrpci snimljeni prizor koji može biti statičan, panoramski, u vožnji ili kombiniran i (c) ponekad se termin kadar upotrebljava za označavanje samo jedne sličice na filmskoj vrpci (…)“ te dvije definicije pojma:

1. Montažna koja kadar promatra kao „najmanju montažnu jedinicu filma ili neprekinuti komad filmske vrpce između dva reza“.

2. Tehnička koja kadar definira kao „neprekinuti komad filmske vrpce od kretanja motora filmske kamere do njegova zaustavljanja“.

Nadalje, Tanhofer (1981:171) naglašava da se te „dvije definicije nipošto ne smiju poistovjećivati“ jer je montažni kadar „uvijek osjetno kraći od snimateljskog, dakle od snimljenog kadra“, odnosno „dužina kadra koji će proteći kroz kameru bit će mnogo veća od dužine koja će biti montirana u gotov film“. Turković (2012a:188;18), također naglašava različite pristupe definiranju navodeći da će „tehnolog kadar ponekad odrediti kao onaj dio trake koji protekne pri jednokratnom uključivanju kamere u rad”, a „filmolog (…) kao onaj dio filmske cjeline u kojem percipiramo kontinualnu promjenu, bez obzira kako se taj kontinuitet postigao”, a dodatno ističe pojam *fotografske kontinualnosti* „pod kojom se uglavnom (premda ne isključivo) podrazumijeva kontinualnost osvjetljenja, svjetlosnih odnosa i kontinualnost

kromatskih odnosa", tj. da se "govoreći o kadru, govori o kontinualnosti što određuje kadar". U kadru, dijegetički prostor može se promatrati u odnosu na kompoziciju kadra (gore, dolje, lijevo, desno, ispred i iza), ali i na aktivnosti koje se u njemu odvijaju, npr. interakcija likova i prostora. U odnosu na radnju, može se dodati da kadrovi služe da se gledatelja usmjerava, tj. vodi kroz priču te da se informacije vizualno prikazuju u odnosu na njihovu važnost u radnji i za prikaz emocija likova koje se žele naglasiti, dok u odnosu na estetske i komunikacijske karakteristike kadra Tanhofer (1981:133) ističe da „kadar može biti lijep, ali može biti i informativan, deskriptivan, pa čak i ružan". Cutting (2021:168) kao najvažniji narativni kadar filmova izdvaja kadar reakcije te objašnjava da su takvi kadrovi „najjasnije osmišljeni za promicanje uključenosti gledatelja u lik koji reagira", „potiču gledatelja na pogađanje što lik misli i predviđanje što će učiniti sljedeće", odnosno „pozivaju gledatelja da se uključi u emocije lika" te zaključuje da „kadrovi reakcija najjasnije otkrivaju ciljeve autora i njihovo razumijevanje kako gledatelji razumiju psihičko stanje lika".

Tehnički elementi kadrova, uz standardne fotografske karakteristike, uključuju i tehnike specifične za film, odnosno pokret kamere u kadru. Dakle, kadar se može promatrati kroz nekoliko elemenata: udaljenost od objekta kojeg se snima (total, srednji plan, američki plan, blizi, krupni plan i detalj), visina kamere u odnosu na subjekt/objekt i kut snimanja (u ravnini objekta, niski kut i visoki kut), dubinska oštrina i pokret kamere. Od planova se može spomenuti da total pretežno služi za prikaz prostornih i vremenskih odrednica radnje. Srednjim planom prikazuje se aktivnost subjekata i njihova poziciju u prostoru i u odnosu na druge likove, no, kao i total daje informacije o prostoru i vremenu. Blizi se najčešće koristi za dijaloge jer omogućava gledatelju da vidi lice i dio tijela lika te tako percipira facijalne ekspresije i gestikulacije. Krupni plan pretežno prikazuje lice i koristi se za naglašavanje emocija. Detalj je suprotan totalu te često nema vremenskih i prostornih odrednica već samo naglašava neki element bitan za radnju. Kutom snimanja likove se postavlja u ravnopravan, dominantan ili submisivan položaj kako bi ih se pozicioniralo kao takve u očima gledatelja. Dubinska oštrina je područje kadra koje se nalazi u fokusu ispred i iza objekta na kojem je fokus te može služiti za eliminaciju nepotrebnog u kadru usmjeravanjem pažnje gledatelja na određeni objekt zamućivanjem pozadine. Pokret kamere najčešće služi za prelazak u drugu vrstu plana bez montažnog reza ili za praćenje subjekta/objekta, a može biti vertikalan, horizontalan i dijagonalan (pan) i pomicanje pomoću objektiva (zoom). Postoje i određene ustaljene kombinacije navedenog kao npr. *god eye* koji je često srednji plan iz vrlo visokog kuta (okomitog na subjekt), a gledatelja postavlja u perspektivu boga i *dutch angle* koji je često

krupni ukošeni plan iz nižeg kuta. Također, kadar može biti subjektivan i objektivan te se razlikuje i po trajanju. Kod trajanja kadra može se, uz prikaz radnje te utjecaj na gledatelja dugim i kratkim kadrovima, istaknuti i tehnika snimanja filma u jednom kadru, tj. kada je cijeli film sniman bez ijednog montažnog reza. Uz trajanje kadra, može se odrediti i brzina kadra, tj. manipulirati snimkom ubrzanjem (engl. *under cranking*) ili usporavanjem (engl. *slow motion*). Kadar, osim planova, obuhvaća i kompoziciju slike koja svoje ishodište ima u slikarstvu i fotografiji te se najčešće koriste: pravilo trećine, zlatni rez, linije vodilje, uokvirivanje i sl. Za svaku scenu u filmu, najčešće direktor fotografije i režiser, određuju optimalnu kombinaciju navedenih karakteristika koja adekvatno prenosi radnju te informacije i emocije scene. U skladu s time, može se navesti da postoje određeni ustaljeni obrasci odabira karakteristika kadrova koji funkcioniraju u kontekstu filma sukladno radnji, a koji su i očekivani od strane gledatelja. Navedeno se može povezati i s filmskim stilom pojedinih režisera, razdobljima, poetikama i sl. što otvara mogućnosti *hommagea*, ali i kreiranja dinamičnosti. Pa tako je, primjerice, Wes Anderson tri prikazana povijesna razdoblja u filmu *Hotel Grand Budapest* (2014) prikazao uz usklađivanje s tri standardne dimenzije kadra tipične za svako od razdoblja, odnosno 1.85:1 za 1980-e, 2.35:1 za 1960-e i 1.37:1 za 1930-e (Cutting, 2021:32).

Iznimno značajne uloge u filmskoj fotografiji imaju svjetlo te boje. Tanhofer (2008:20) njihov međuodnos objašnjava navodom da je „efekt svjetla u smislu osjećaja i doživljaja boje ovisan o tri čimbenika - (1) spektralnom sastavu svjetla koje pada na promatrani predmet, (2) molekularnoj strukturi materijala od kojeg se svjetlo odbija ili tvari koja ga propušta i (3) našim osjetima na boje kroz oči i um“. Osvjetljavanjem objekata postiže se željeno ozračje te usmjerava gledatelja, dok boja osim dramaturške funkcije obuhvaća i psihološki doživljaj boja. Tanhofer (1981:233-234) kao osnovnu svjetlosnu poziciju (OSP) za osvjetljavanje osobe navodi četiri svjetla:

1. glavno ili tročetvrtinsko svjetlo
2. prednje ili dopunsko svjetlo
3. stražnje ili akcentirajuće svjetlo
4. pozadinsko ili dubinsko svjetlo.

Nadalje, Tanhofer (1981:234) ističe da se osnovna svjetlosna pozicija „posebno razvila u filmskoj fotografiji, postepenim usvajanjem mnogih konvencija i drugim usavršavanjem“ te da „pozicija svakoga pojedinog rasvjetnog tijela nije strogo određena i može varirati u dosta širokim granicama (osim pozicije prednjeg svjetla kada je u funkciji regulatora kontrasta)“. Može se spomenuti da se i pri korištenju prirodne svjetlosti pretežno koriste ili dodatna svjetla

ili dosvjetljavanje kako bi se postigao željeni ugođaj. Uz to što osvijetljenost kadrova može biti jača ili slabija, boja se može u kadru ili u cijelom filmu postaviti kao akromatska te monokromatska, odnosno tonovi jedne boje, što se može proširite s naglašavanjem i/ili izdvajanjem neke druge suprotne boje, kao primjerice u filmu *Sin City*, a može se i odrediti spektar susjednih boja ili koristiti suprotstavljene boje. Kao najjednostavnija podjela na temelju boje, filmove se može kategorizirati kao crno-bijele filmove i filmove u boji, a o toj razlici Tarkovsky (1987:139) ističe da „začudo, iako je svijet obojen, crno-bijele slike su bliže psihološkoj, naturalističkoj istini umjetnosti, koja se temelji na posebnim svojstva gledanja kao i sluha“. Kao primjer upotrebe može se navesti korištenje crno-bijelih kadrova za subjektivnu, kao suprotnost kadrovima u boji, za objektivnu perspektivu glavnog lika u filmu *Memento* (2000). O važnosti boje u filmovima Cutting (2021:29) navodi da je nakon duljine trajanja kadra i planova, boja najvažniji indikator promjene u sceni za gledatelje“ te da im „pomaže segmentirati film promjenom vizualnog tona kod promjene lokacija scene“ jer se „mijenjanjem kontrasta, boje, zasićenosti i osvijetljenosti može kreirati osebujni izgled filma ili dijelova filma“, ali i da „osim doprinosa naturalizmu slike, boja može utjecati na raspoloženje“ što je „važno jer diferencijacija boja može poboljšati prepoznavanje i poboljšati (pri)sjećanje scena“. Dakle, bez obzira na odabranu paletu boja, ona bi trebala prenositi ton filma i, uz osvjetljenje, kreirati željeni ugođaj temeljen na psihološkom doživljaju kadra. Kod filmova bilo na temelju žanra ili teme filma, također postoje određeni ustaljeni obrasci korištenja i određena očekivanje gledatelja, odnosno pretpostavlja se da će ratni film imati sumornu paletu boja, a romantični živahnu, što se, kao i prethodno navedeno, može koristiti za kreiranje dinamičnosti. Također, može se istaknuti i razvijanje stereotipa korištenja koji mogu ili ne moraju biti utemeljeni u stvarnosti, primjerice, u američkim filmovima i televizijskim serijama države Južne Amerike učestalo će biti prikazane korištenjem žute i smeđe palete boja, a Istočna Europa u sivim tonovima.

Percepcijom boje, kao fizičkog i psihološkog fenomena kojim se utječe na gledatelje, bavi se Bellantoni (2005:5-6;41-42;81-82;111-112;159-160;189-190) koja analizira upotrebu boje u filmovima i izdvaja šest boja s pripadajućim značenjima:

1. Crvena je kao „vizualni kofein“ te „aktivira bilo koje latentne strasti“. Crvena boja je „moć“, ali „bez moralnog imperativa“, odnosno koristi se kod protagonista i antagonista. Također, crvena boja može utjecati na percepciju prostora i vremena, točnije „prostor može učiniti kao da se približava“, a „stvari kao da se brže kreću“. Žarka crvena može podići „otkucaje srca te razinu anksioznost“ te je „vizualno glasna i potiče ljutnju“. Tonovi crvene

boje u odnosu na željenu poruku se razlikuju kao moćne, strastvene, prkosne, anksiozne, ljute i romantične crvene.

2. Žuta je boja „oprečnosti“, „vizualno agresivna“ te u ljudskoj svijesti utemeljena kao „boja opreza“. Međutim, žuta je i boja sunca te se „asocira s moćnom životnom energijom“. Iako se često koristi za isticanje opsesivnog karaktera filmskih likova „iznimno je svestrana boja“ te se desaturacijom može postići elegantnost likova i topli ugođaj scene. Tonski se ističu vesele, opsesivne, izazivajuće, nevine, oprezne i idilične žute.

3. Plava boja simbolizira „odvojenost“, umirujuća je i tužna, „tiha i rezervirana“. Utječe da osobe postanu „pasivne te potiče introspekciju“. Koristi se za vizualizaciju čežnje, melankolije i „nježne tuge“, ali i „nedostatka moći“. Međutim, ujedno je i „sinonim za lojalnost i pouzdanost“ te ju se „asocira s intelektom“. Ovisno o tonu, može poticati „otvorenost i interakciju“, ali i „tišinu te mirovanje“ te se razlikuju nemoćne, intelektualne, tople, melankolične, hladne i pasivne plave.

4. Narančasta je „najoptimističnija i najmanje dramatična od svih boja“. Pridonosi toploj, romantičnoj atmosferi scene te je doživljaj tonova narančaste kao zemljane boje učestalo pozitivan. Ističe se i kao boja za prikaz egzotike i vibrantnih karaktera. Od tonova se ističu tople, naivne, romantične, egzotične, toksične i prirodne zemljane narančaste.

5. Zelena je dihotomna boja koja signalizira „zdravlje i vitalnost, ali i opasnost te propadanje“. Zelena boja je zbog „pozitivnog asociranja s biljkama, moćno oruđe ironije“ koje „pruža vizualni kontekst na temelju kojeg priča dobiva dublje emocionalno značenje“. Također, zelena se boja asocira s otrovima i muljem, bolešću i zlom. Tonski se izdvajaju zdrave, ambivalentne, vitalne, otrovne, zlokobne i pokvarene zelene.

6. Ljubičasta se povezuje s „netjelesnim, mističnim pa čak i paranormalnim“ te učestalo „simbolizira transformaciju“ i „smrt koja ne mora nužno biti doslovna“. Ljubičasti tonovi razlikuju se kao aseksualne, iluzorne, fantastične, mistične, zloćudne i eterične ljubičaste.

Kombiniranjem navedenih tehničkih elemenata u izradi vizualnog aspekta filma prenose se suptilna značenja i razlike u poruci svakog kadra, a koji se potom kombiniranjem, tj. montažom spajaju u vizualni narativ, odnosno proširuje se značenje kadra uspostavljanjem odnosa s drugim kadrovima te dodavanjem zvuka. Kadar je vizualni prikaz određenog vremena, prostora i narativnog značenja u određenom dijegetičkom prostoru kojim se mogu postići različita ozračja i emocije, no svi kadrovi trebali bi biti usklađeni na razini cjelokupnog djela kako bi se postigao vizualni narativni kontinuitet te zaokružila kreativna vizija usklađivanjem s temom i radnjom filmskog djela.

4.3.2.2.3. Filmska montaža

Eisenstein (1977:115:111) o filmskom jeziku navodi kako „filmski jezik posjeduje visoku strogost forme i filmske dikcije“ te da na „određenoj razini film poznaje ozbiljnu odgovornost za svaki kadar, implementirajući ga u montažnu sekvencu s isto toliko brige kao što je stih poezije uvršten u pjesmu“ te objašnjava da montaža „za one koji su sposobni: predstavlja najmoćnija kompozicijska sredstava za pričanje priče; za one koji ne znaju kompoziciju: je sintaksa za ispravnu konstrukciju svakog dijela filma; te, naposljetku, montaža je jednostavno elementarno pravilo filmske ortografije za one koji greškom sastavljaju dijelove filma“. Peterlić (1977:76) navodi da se montažom „izvode induktivno-deduktivni filmski procesi te filmska detekcija, kojom se s lakoćom odvaja uzrok od posljedice, kojom se lako povezuje uzrok s posljedicom kad oni u zbilji, prostorno i vremenski, nisu neposredno povezani”. Murch (2006:IX-X), vezano za nastanak filmske montaže, objašnjava da „konstrukcija koherentne i emotivne priče od diskontinuiranih i ponekad sukobljenih slika je paradoks koji leži u središtu jednadžbe: pokretne slike + montaža = film“ te da sve ostale vještine koje se koriste u filmovima u svojim temeljima imaju druge umjetnosti, jedino je montaža vještina koja je nastala s razvojem filma. Edgar-Hunt et al. (2010:148) iz povijesnog razvoja montaže ističu formaliste koji su film promatrali kao „apstraktnu umjetničku formu temeljenu na umjetničkim principima kompozicije i manipulacije” te realiste koji su tvrdili da je film „odraz materijalne stvarnosti s mogućnošću snimanja pokreta”, izdvajaju Eisensteina koji je montažu promatrao kao „intelektualnu i dijalektičku konstrukciju” te Griffitha koji je razvio kontinuiranu montažu, odnosno „logičan, koherentan i psihološki dramatičan način montaže”.

S tehničkog je aspekta filmska montaža „proces u kojem se organiziraju, pregledavaju, odabiru i spajaju vizualni te audio zapisi koji su snimljeni tijekom produkcije“, a rezultat bi trebala biti „koherentna i smislena priča ili vizualna prezentacija koja je što je moguće bliže postizanju ciljeva izvorne namjena djela: zabaviti, informirati, inspirirati itd.“ (Thompson i Bowen, 2009:1). Sam postupak montaže sastoji se od katalogizacije snimaka, odabira snimaka, spajanja snimaka, prvo u grubu montažu (tj. šnit) koja sadrži osnovni redoslijed snimaka s približnim trajanjem kadrova, a potom se snimke usklađuju i sinkroniziraju u finu montažu koja je i završni produkt rada. Uz razumijevanje fotografskih tehnika te poštivanje pravila i obrazaca montaže, nužno je i voditi računa o samoj priči filma te utjecaju na gledatelje. U skladu s navedenim, može se navesti Tanhofer (1981:170) koji o odnosu kadra spram montaže navodi nekoliko bitnih stavaka:

„Oko gledaoca, gledajući filmski kadar, mora se zadržati na svakoj slici - u ovom slučaju kadru - točno onoliko vremena koliko to želi autor. Kadar u filmu nije sam za sebe cjelina. On je samo nastavak prošlog i početak budućeg. U njemu, ne samo da se nastavlja sadržaj prošlog kadra, već se često nastavlja i kompozicija prošlog kadra. Jednako je i s atmosferom, a ona se postiže svjetlom i općim tonalitetom slike. Da bi se sačuvao kontinuitet montaže, treba dakle paziti na: kontinuitet sadržaja, kontinuitet kompozicije, kontinuitet svjetla i kontinuitet općeg tonaliteta slike.“

Dakle, kod odabira montažnih rezova potrebno je uskladiti informacijski i emocionalni aspekt scene, tj. da ona pruža gledatelju nove informacije te da vizualno prati emocije scene, a s tehničkog aspekta poželjno je da se montažni rez postavi na pokret subjekta ili objekta u kadru, da je korištenje planova kadra i kutova snimanja smisleno te da se stvori kontinuitet montažnih prijelaza u odnosu na sadržaj, kretanje, pozicioniranje likova i zvuk jer kontinuitet vodi gledatelja kroz priču i radnju te s tim u skladu montaža i montažni prijelazi bi trebali biti što je moguće više gledatelju neprimjetni kako ne bi prekinuli involviranje gledatelja u fiktivni svijet. Edgar-Hunt et al. (2010:149) navode da kontinuitet ima nekoliko svrha: ispričati priču, konstruirati i sačuvati koherentnost prostora, zadržati kontinuiranost vremena, kreirati i održati grafičke i ritmičke odnose te sakriti načine konstrukcije od gledatelja. Kao montažer slike i zvuka, Murch (2020:18) ističe da bi svaki rez trebao zadovoljiti šest kriterija, tj. da:

1. je vjeran osjećaju (emociji) trenutka
2. unapređuje priču
3. se događa se u trenutku koji je ritmički zanimljiv
4. brine oko lokacije i kretanje fokusa interesa publike unutar kadra
5. poštuje „planarnost”
6. poštuje trodimenzionalni kontinuitet stvarnog prostora (gdje se ljudi nalaze u prostoriji i u odnosu jedni naspram drugih).

Nadalje, zaključuje da „ono što je nužno nastojati očuvati pod svaku cijenu su emocije“ i obrazlaže da su „prve dvije stavke (emocije i priča) puno vrijednije od ostale četiri stavke (…), ali, u većini okolnosti, emocije su vrijednije od ostalih pet stavki“ (Murch, 2020:18). Dodatno, može se spomenuti da kršenje navedenih pravila može imati znatan utjecaj na gledateljevu percepciju odstupanjem od ustaljenih obrazaca montaže.

Tarkovsky (1987:113) ističe da je „dominantni, svemoćni faktor filmske slike ritam kojim se izražava tijek vremena unutar kadra“, a Peterlić (1977:75) da su „ritam i priča nedvojbeno dva najistaknutija načela organizacije filmskog djela“. Kreiranje ritma filma pretežno obuhvaća

pojam intuicije, a Pearlman (2009:8;23) objašnjava da se montažeri oslanjaju na ritmičnost svijeta koji ih okružuje kako bi razvili intuiciju ritma oni jer ritam „uokviruje naše postojanje, očekivanja i znanje o protoku vremena i energije u životu“ te zaključuje da je „pokret ono što montažeri koriste za oblikovanje ritma; to je ono što neurološki zrcale, što aktivira njihovu kinestetičku empatiju i ono s čime intuitivno rade“. Kao alati za stvaranje ritma u filmu ističu se određivanje vremenskog aspekta (engl. *timing*), tj. kada postaviti rez, promijeniti kadar i koliko postaviti trajanja kadra te određivanje tempa (engl. *pacing*) odnosno umjetno stvaranje osjećaja protoka radnje i vremena kao brzog i sporog, a odnosi se na broj rezova, ali i na tempo cijelog filma te ovisi i o sceni. Tako će, primjerice akcijske scene imati brži tempo i više rezova dok će u odnosu na njih, dijalozi, pretežno biti sporijeg tempa i s manje rezova. Ritam se pretežno upotrebljava kao sredstvo stvaranja i otpuštanja tenzija u filmu te „sinkronizira gledateljeve fizičke, emocionalne i kognitivne fluktuacije s ritmom filma“ (Pearlman, 2009:61).

Može se istaknuti i da je filmska montaža, u određenoj mjeri, za gledatelje nevidljiva u filmskom stvaralaštvu te se češće ističu režiseri i glumci, pa čak i direktori fotografije, iako montažeri najdirektnije „komuniciraju“ s gledateljem, odnosno kreiraju te usklađuju priču i vizualni narativ, pa tako Godard (1956) o montaži ističe da „kada montažni efekti nadmaše efekte mizanscene u djelotvornosti, ljepota potonjeg je udvostručena i nepredviđeno se razotkrivaju tajne“.

4.3.2.2.4. Filmski zvuk

Balázs (1952:197) navodi da je „svrha zvučnog filma da otkrije akustično okruženje, akustični krajolik u kojem živimo, govor stvari i intimna šaputanja prirode; sve što ima govor izvan ljudskog govora i govori nam golemim razgovornim moćima života te neprestano utječe i usmjerava naše misli i emocije (…)”. Iako je Balázsevo poimanje filmskog zvuka vremenski postavljeno u razdoblje u kojem se filmski zvuk još uvijek smatrao novitetom koji se razvija, iznio je teorije koje se mogu smatrati relevantnima i u suvremenom kontekstu. Sumirajući Balázsove (1952:199-206) navode o filmskom zvuku, može se izdvojiti definiranje zvuka kao dramaturškog elementa filma, ali i kao *dramatis personae* te isticanje tišine kao specifičnog akustičkog efekta s dramaturškim potencijalom, posebno u kontekstu odnosa te povezanosti prostora i zvuka.

Iako svi filmski zvukovi, uključujući tišinu, imaju svoju dramaturške funkciju u filmskom narativu, posebno se može, kao značajniji element, ali i element koji inkorporira dva umjetnička područja, izdvojiti glazba. U kontekstu filmskog narativa i glazbe Chion (1994:8) navodi da ona „može izravno izraziti osjećaj scene, preuzimanjem ritma, tona i fraze scene čime koristi kulturne kodove za stvaranje tuge, sreće i kretanja (empatična vrijednost) te pokazivati ravnodušnost prema situaciji, odnosno kada se scena odvija suprotno od „ravnodušne" pozadine (neempatična vrijednost) čime, ipak, intenzivira emocije". Glazba u filmovima usklađena je s narativnom funkcijama, pa tako Audissino (2017:130-141) pojašnjava da „glazba ima emotivnu funkciju kada je usmjerena na kreiranje 'emotivnog sistema' u filmu", „perceptivnu funkciju kada pomaže gledatelju konfigurirati prostorno-vremensku percepciju scene ili sekvence", a „kada glazba pomaže gledatelju razumjeti kompleksne narativne odnose ili čak interpretirati implicirano ili simptomatično značenje, naziva se kognitivnom funkcijom jer uključuje mentalne procese visoke razine kao što je interpretacija". Slično navodi i Nagari (2016:45) koji izdvaja tri nezavisne međuovisne funkcije filmske glazbe u obliku tri arhetipske kategorije: slučajna (povezana s prikazanim narativom), prijelazna (koja se primarno bavi odnosima prostora i vremena u narativu) i kondicionalna (ima za cilj ostvarivanje kondicionalnog odgovora, odnosno odaziva kroz repeticiju).

U odnosu na gledatelje, a sumirajući više istraživanja Herget (2021:31-33) ističe postojanje pet ključnih aspekata utjecaja glazbe na percepciju i interpretaciju filmova:

1. kontekstualizacija kojom se pozicionira filmove u širi kontekst, kao žanr ili za isticanje povijesnih, geografski i kulturnih aspekata
2. opća percepcija i promjena stava kojom se utječe na percepciju opće atmosfere filma, potiče stvaranje stavova spram protagonista i/ili prema prikazanom
3. psihološka istančanost sa svrhom prikaza unutarnjeg stanja, misli i emocija filmskih likova i njihovih međuodnosa u fiktivnom svijetu te utjecaj na percepciju prikazanog
4. percepciju radnje u kontekstu predviđanja i stvaranja očekivanog razvoja radnje
5. parasocijalna interakcija primatelja i protagonista kojom se utječe na promjenu percepcije, razumijevanje i procjene radnje, emocija i namjera protagonista, kao i utjecaj na razvijanje povezanosti s protagonistom.

Unatoč prvobitnoj dozi skepticizma uvođenjem zvuka u filmove bilo pozadinskim zvukovima za dočaravanje atmosfere, dijalozima ili glazbom neupitno je da je filmski zvuk u suvremenom kontekstu postao iznimno značajan. Posebno se ističe glazba koja, bez obzira je li rađena

isključivo za neki film ili se upotrebljava već postojeća, ima potencijal pridonijeti emocionalnom aspektu filma, ali i proširiti narativni aspekt. Jedan od primjera korištenja glazbe kao emotivnog, narativnog, ali i intertekstualnog elementa je Coppolin film *Apokalipsa danas* u kojem je pjesma *The End*, grupe *The Doors* postavljena na sam početak filma. Od istraživanja usmjerenih na analizu glazbe i zvuka u pojedinačnim filmovima mogu se izdvojiti Batcho (2021) koji analizira semiotičke aspekte zvuka u filmovima *2001: Odiseja u svemiru* (1968) i *Isijavanje* (1980) Stanleya Kubricka, korištenje melodije *Blue Moon* za „konstrukciju deluzivnog identiteta" u filmu *Jasmine French* (2013) Woodya Allena (Tuksar i Vojković, 2022:214), Brami (2020:3) koji analizira „integriranje glazbe, zvuka i slike kako bi se manipulirao kodovima horora, fantazije i mjuzikla na neprimjetan i kohezivan način" u poljskom filmu *Zavođenje* (2015), ali i istraživanje Reed (2018) koja istražuje „naslijeđe glam semiotike Davida Bowieja u filmu *Zlatni baršun* (1998) koji u svojim novokomponiranim pjesmama i vizualnim referencama koristi Bowiejev način skladanja kako bi preoblikovao povijest i stvorio zajednicu oko te ostavštine". Uz navedeno, može se spomenuti da je filmska glazba postala svojevrstan glazbeni žanr što dodatno implicira njezin značaj.

4.3.2.3. Socijalni i interpretativni kodovi u filmovima i televizijskim serijama

Prethodno definirani socijalni i interpretativni kodovi u filmskom stvaralaštvu mogu se promatrati s aspekta autorstva te aspekta gledatelja. Pri tome, ističe se uloga ljudskog tijela i uma koji su neodvojivi, podložni, pa čak i u određenoj mjeri definirani navedenim kodovima, kako kod autora, tako i kod gledatelja.

4.3.2.3.1. Odnos gledatelja i filmova

Film, osim što je tehničko, također je i umjetničko djelo te se u tom aspektu, uz autorstvo, ističu psihološki i emocionalni efekti filmova i televizijskih serija kao djela namijenjenih konzumaciji od strane gledatelja. Arnheim (1957:9;3) u radu iz 1933. u cilju definiranja filma kao umjetnosti analizira „osnovne elemente filmskog medija", postavlja ih u odnos s "odgovarajućim karakteristikama onoga što osobe opažaju u stvarnosti", utvrđuje da su te „dvije vrste slika bitno različite" na temelju čega zaključuje da upravo te razlike film čine umjetnošću, što revidira u predgovoru knjige 1957., povezuje s *gestalt* školom te proširuje navodom da „umjetničko djelo, nije samo jednostavna imitacija selektivnog dupliciranja stvarnosti već prijevod opserviranih karakteristika u formu datog medija". Film i njegovi psihološki efekti na gledatelje postali su

predmet istraživanja sukladno razvoju filmske industrije te se tako od ranijih istraživanja, uz Arnheima, može istaknuti Münsterberg (1916:3-112) koji je zaključio da „pokretne slike ne utječu samo na maštu gledatelja, već svoju poruku prenose i na intelektualnoj razini" te na psihološkoj razini utvrdio utjecaj: dubine i pokreta koje gledatelj percipira „ne kao čvrste činjenice, već kao mješavina činjenica i simbola koji su prisutni, a opet nisu u stvarima", pažnje koja utječe na gledatelja da se „usmjeravanjem na posebnosti prikaza, okolina prilagođava i eliminira sve što gledatelja ne zanima", sjećanja i maštu za koje navodi da „film može proizvesti ne samo ono čega se gledatelj sjeća ili zamišlja, već i ono što osobe u filmu vide u svojim mislima" i emocije za koje ističe da „s jedne strane postoje one emocije kojima osoba u filmu prenosi vlastitu dušu, a s druge strane, postoje osjećaji kojima gledatelj odgovara na prizore u filmu, osjećaje koji mogu biti sasvim drugačiji, možda upravo suprotni od onih koje likovi u filmu izražavaju". Nužno je spomenuti da, iako relevantan za početke istraživanja odnosa gledatelja i filma, Münsterbergove spoznaje ne uzimaju u obzir da je „potrebno aktivirati procese pažnje kako bi se pratio film" (Carroll, 2003:41), odnosno izostavio je distinkciju između aktivne i pasivne uloge gledatelja.

U kontekstu percepcije i filmske montaže može se izdvojiti Kuleshov (1974:200) koji je o utjecaju na gledatelja istaknuo da je važnije kako su kadrovi spojeni od onoga što je na njima prikazano, odnosno da se montažom kreira ukupno značenje pojedinačnih dijelova, tj. prethodno spomenut Kuleshov efekt. Povezanost filmske montaže i psihološkog efekta na gledatelja analizirao je i Bazin (2005a:91-92) koji navodi da je „montaža kompromis između tri moguća načina analiziranja stvarnosti: (1) čisto logična i deskriptivna analiza, (2) psihološka analiza iz pozicije filmskog lika i (3) psihološka analiza sa stajališta interesa gledatelja" te zaključuje da „ova tri gledišta zajedno tvore sintezu jedinstvenih kinematografskih događaja u većini filmova te istodobno impliciraju psihološku heterogenost i materijalni diskontinuitet".

Bignell (2002:194) ističe da filmovi imaju „vrlo malo pravila kako kombiniraju vizualno i auditivno u cilju kreiranja značenja", odnosno da, na određeni način, prisiljavaju „gledatelje da konstruiraju odnose između kadrova (tj. montaža) i odnosa u kadrovima (mizanscena)" pri čemu navedeno vodi gledatelje kroz film te je osnova kreiranja filmskog narativa. U kontekstu filmskog narativa Bordwell (1985:335) ističe da su za kreiranje i razumijevanje filmske priče bitni:

- gledatelj „koji je usmjeren na cilj, ima plan i spreman je stvoriti pretpostavke, očekivanja, prisjećati se informacija te stvarati hipoteze"

- formalne značajke filma koje obuhvaćaju „*siže* taktike“ (franc. *sujet*, rus. *sjužet*) kojima se aktivira gledatelje i utjecaj na formiranje priče u mislima gledatelja te

- „vremenske i prostorne odlike filma koje utječu na narativni proces“.

Tan (1996:3) ističe da su „filmovi dizajnirani da proizvedu određeni učinak i da koriste funkcionalan dizajn i određenu dosljednost, a ta strukturiranost i dosljednost se odražavaju u sustavnosti afektivnih reakcija gledatelja, reakcija kojih ni sami nisu svjesni” te da filmski narativ “sustavno manipulira fiktivnim situacijama i aspektima situacija na takav način da se ispune zahtjevi za stvaranjem, održavanjem i modulacijom emocija; ukratko, pripovijedati znači proizvesti emocije”. Od detaljnijih istraživanja usmjerenih na semiotičko-narativne elemente igranih filmova koji utječu kako na gledatelje tako i na kritičare, može se izdvojiti Sviličić (2016b:302) koji analizom filmova prikazanih na Pula film festivalu zaključuje da

> *“veći ukupni broj nagrada (…) osvajaju filmovi čija radnja sadrži bizarne, ali moguće elemente, filmovi temeljeni na trenutnim aktualnostima, filmovi u kojima glume afirmirani glumci, filmovi u kojima je glazbeni izvođač renomiran, filmovi s neutralnim završetkom u smislu emocija i s neutralnim završetkom u smislu pravednosti te filmovi koji sadrže sljedeće specifične filmske motive: globalni problemi, prijateljstvo, obitelj, humor, ženski eros, uniformirana zanimanja, dekadenciju, neizvjesnost, dijalekt, (…).*

Iz navedenog se ističe da je psihološka i emotivna funkcija filmova jednako važna za autore kao i za gledatelje, tj. usklađivanjem tvorbe narativa s očekivanjima i gledateljima poznatim obrascima postiže se utjecaj na gledatelja. Tan (1996:7) navodi da se „gledanje filmova smatra kompliciranim procesom obrade informacija na koje utječu karakteristike okoline, ali i ograničenja formirana biološkom i kulturnom evolucijom“. Elsaesser i Hagener (2010:4-5) ističu da „razne kinematografije (i filmske teorije) zamišljaju idealnog gledatelja, što znači da postulira određeni odnos između (tijela) gledatelja i (svojstva) slike na ekranu (…)”, dok „filmovi nadalje pretpostavljaju filmski prostor koji je istodobno fizički i diskurzivni, prostor gdje film i gledatelj, kino i tijelo susreću jedni druge” što uključuje:

- arhitektonsko uređenje gledališta
- vremenski poredak projekcija
- specifično društveno uokvirivanje posjeta kinu
- osjetilni aspekt perceptivnih podražaja
- imaginarnu konstrukciju filmskog prostora
- tijela, postavke i objekte unutar filma koji komuniciraju međusobno (i s gledateljem)

- dodatne načine koji tijelo uključuju u filmski događaj, a koji uz senzorne uključuju filozofska pitanja percepcije i temporalnosti, djelovanja i svijesti.

Hennig-Thurau i Houston (2019:234) konzumaciju filmskih sadržaja postavljaju u okvir nazvan „*sensations-familiarity*" te objašnjavaju kako osjećaji i prepoznatljivost pomažu da se postigne zadovoljstvo kao primarni cilj gledateljeve konzumacije sadržaja. Navedeni okvir započinje pretpostavkom želje za zadovoljstvom gledatelja kao temeljnom motivacijom iza koje slijede specifične motivacije (npr. eskapizam, otkrivanje, istraživanje, socijalno učenje, identifikacija, senzorni poticaji, postignuće i sl.) koje se mogu promatrati kao mentalne kategorije, tj. emocije ili emocionalni procesi koji generiraju emocionalna stanja te slikovnost (*imagery*) ili kognitivni procesi koji generiraju vizualne reprezentacije, navedene kategorije perceptivno stimuliraju osjećaje (emocionalni procesi) i familijarnost (kognitivni procesi) koja dovodi gledatelja do aktivnosti konzumacije sadržaja kao multisenzornog iskustva (Hennig-Thurau i Houston, 2019:234). Bartsch (2012:267) ističe tri faktora koji „utječu na emocionalno zadovoljstvo gledatelja: zabava, uzbuđenje i empatična tuga" i četiri čimbenika koji „odražavaju ulogu emocionalnih medijskih iskustava unutar šireg konteksta društvenih i kognitivnih potreba pojedinaca: kontemplativna emocionalna iskustva, emocionalna povezanost s likovima, društveno dijeljenje emocija i posredno oslobađanje emocija". Osim emocija, može se navesti i identifikacija gledatelja s filmskim likovima za koju Aumont et al. (prema Tan, 1996:156) ističu da „identifikacija ne zahtijeva dubinsko psihološko objašnjenje, jer, s obzirom na dijegetički učinak, proizlazi izravno iz gledateljeve pozornosti i razumijevanja filma", a raščlanjuju je kao (1) praćenje narativa s ciljem „obnove ravnoteže", odnosno, filmovi počinju narušavanjem ravnoteže, a učestalo završavaju ponovnim uspostavljanjem ravnoteže, (2) empatiju u praćenju događaja vođenih temom filma, (3) identifikacija s likovima na temelju strukturiranih događaja i zapleta, (4) površinska identifikacija na razini filma te (5) identifikacija s narativom.

Pristupa analizi odnosa filmova i gledatelja, koji se isprepleću s autorstvom kao neizostavnim dijelom filmskog stvaralaštva, ima više. Iako su neki aspekti prethodno opisani, mogu se dodatno navesti Elsaesser i Hagener (2010:8-12) koji vođeni filmskom teorijom i pristupima raznih autora sumiraju i grupiraju u nekoliko aspekata interakcije filmova s gledateljima:

1. Film kao prozor i okvir (engl. *window and frame*) pri čemu zaključuju da su „pozicije realista i formalista sličnije nego što se općenito pretpostavlja" te da u „oba pristupa percepciju promatraju kao gotovo potpuno netjelesnu reducirajući ju na vizualnu percepciju".

2. Film kao vrata - ekran i prag (engl. *door - screen and threshold*) obuhvaćaju pristupe koji nastoje „opisati tranziciju gledatelja iz stvarnog svijeta u filmski svijet" što obuhvaća „fizički ulazak u kino i imaginarni ulazak u film, analizom pristupa narativne teorije koja se bavi pitanjima involviranosti gledatelja u proces filmske naracije kroz fokalizaciju, identifikaciju, angažiranost i uranjanje". Temelj pristupa je ideja da gledatelji „ulaze u nepoznato/poznati svijet čime se otuđuju od vlastitog svijeta kako bi se vratili u njega bolji ili mudriji".

3. Film kao ogledalo i lice (engl. *mirror and face*) usmjereno je na pristupe koji iskazuju „reflektivne i refleksivne potencijale filmove" što obuhvaća autoreferencijalnost i psihoanalitičke filmske teorije vezane za pojam ogledala pri čemu „pogled u ogledalo ne uključuje samo konfrontaciju sa samim sobom već i okretanje pogleda prema van".

4. Film kao oko - pogled i zurenje (engl. *eye - look and gaze*) obuhvaća više pristupa od kojih se ističe feministički pristup "spolno asimetrične sheme pogleda i zurenja koji istodobno strukturiraju i strukturirani su u filmovima kružeći između kamere i likova te između gledatelja i filmova". Ovaj pristup interakciji vodi se idejom da „postoji određena distanca između gledatelja i filmova koja se manifestira u vidnom polju kao patološka forma (voajerizam, fetišizam) i pogrešna percepcija (pogrešna spoznaja, odricanje).

5. Film kao koža i dodir (engl. *skin and touch*) u određenoj su suprotnosti s prethodnim pristupima te usmjereni na „konceptualizaciju filma kao određenog susreta" koji u promatranju problematike obuhvaća fizičku prisutnost gledatelja. Ovi pristupi „korespondiraju s teorijama utemeljenima na pretpostavci da je kože organ dodira kao sredstvo percepcije iz čega slijedi da je razumijevanje filma taktilno iskustvo", odnosno iskustvo koje optičku dimenziju proširuje haptičkom.

6. Film kao uho - akustika i prostor" (engl. *ear - acoustics and space*) naglašava „važnost tijela u odnosu na percepciju i trodimenzionalnu orijentaciju, uz odbacivanje prethodnih teorija gotovo isključivo usmjerenih na vizualnu percepciju (…)". Ovi pristupi usmjereni su na „faktore kao što su osjećaj ravnoteže koji nije vezan za okvir već za trajanje, lokaciju, intervale i interakciju", pri čemu gledatelj „nije samo pasivni primatelj optičkih informacija već postoji kao tjelesno biće, isprepleten akustički, senzomotorički, somatski i afektivno s vizualnom teksturom i zvučnom slikom filma".

7. Film kao mozak - um i tijelo (engl. *brain - mind and body*) temeljen na ideji da filmovi „moduliraju neuronske putove, utječu na živce, potiču tjelesne i nehotične reakcije (…)" usmjeren je na tendencije suvremenog filmskog stvaralaštva ka izradi filmova koji značajno manipuliraju umom gledatelja kreiranjem sociooloških i filozofskih zagonetki.

Uz navedene teorijske aspekte mogu se dodatno izdvojiti istraživanja koja specifičnije analiziraju emocionalne aspekte odnosa gledatelja s fiktivnim likovima pa tako Blanchet i Vaage (2012) uz utjecaj fiktivnih likova na zadržavanje interesa gledatelja u televizijskim serijama ističu i aktiviranje mentalnih mehanizama sličnih onima koji se odnose na prijateljstva u stvarnom životu te da ti faktori, uz neke druge, upućuju da gledatelji s fiktivnim likovima mogu stvoriti povezanost koja se može opisati kao prijateljstvo. Karhulahti i Välisalo (2021) istražili su ljubavne osjećaje i požudu spram fiktivnih likova, tj. fiktoseksualnost, fiktoromantiku i fiktofiliju, a Broom et al. (2021:541) su o utjecaju identifikacije s fiktivnim likovima zaključili da „tijekom narativnih iskustava, identifikacija s fiktivnim likovima može promijeniti stavove i osobna uvjerenja osobe kako bi bili sličniji onim fiktivnih likova“, odnosno da „identifikacija s izmišljenim likovima navodi osobe da te likove uključe u svoje samopoimanje”. U nastavku na navedeno, uz emocionalne i psihološke efekte konzumacije filmova i televizijskih serija, valja napomenuti i da gledatelji ne moraju nužno razumjeti, tj. znati principe narativnosti i filmski jezik da bi razumjeli i emocionalno doživjeli filmsko djelo te se s njime identificirali i povezali.

4.3.2.3.2. Specifičnosti tijela u filmu

Tijelo se u filmovima može promatrati kroz prizmu tekstualnih kodova usmjerenih na likove te specifičnih filmskih kodova, odnosno kamere i montaže te je već općenitije obrađeno u kontekstu specifičnih socijalnih i interpretativnih kodova u filmovima, međutim, neophodno je, u skladu s temom istraživanja, dodatno izdvojiti specifičnosti upotrebe ljudskog tijela u filmovima posebno u okvirima neverbalne komunikacije. Tijelo u filmovima, odnosno utjelovljenje značenja, odnosi se, kako na glumce, tako i na sam film te u skladu s time, Coëgnarts (2019:XVII), istraživanjem usmjeren na Kubrickove filmove, ističe njihovu iznimnu neverbalnu narav, specifičnu za navedenog redatelja u kontekstu prenošenja značenje svojevrsnim izbjegavanjem dijaloga u korist korištenja vizualne simbolike u narativu što povezuje s teoretskim područjima „kognitivne semantike koja tvrdi da je konceptualna struktura u svojoj osnovi utjelovljena” te „klasičnim kodovima modela komunikacije, prema kojima su iskazi signali koji kodiraju poruke, dok se razumijevanje postiže dekodiranjem signala kako bi se pristupilo poruci”, odnosno ističe da se „reprezentacija povezuje s konceptualnim strukturama”, tj. simboličkom funkcijom. Nadalje, Coëgnarts (2019:XX) zaključuje da se pri neverbalnom prenošenju značenja potrebno „usmjeriti na značenja za koja se, s dostatnom razinom sigurnosti, može utvrditi da film želi prenijeti gledatelju”, kao što su „situacijsko

značenje i zaplet", dok „filozofska i alegorijska značenja, bez obzira koliko su zanimljiva, učestalo ne pružaju značajniju razinu takve sigurnosti".

Kreiranje narativnog značenja neverbalnim aspektima filma, odnosno posredstvom vizualnih elemenata u prenošenju radnje, zapleta i sl. postiže se primarno kamerom i montažom, dakle može se promatrati s aspekta utjelovljenja značenja u filmu, ali i prikazom i korištenjem ljudskog tijela u filmu. S aspekta ljudskog tijela u filmu (i poeziji) Elder (1997:9-14) istražuje, između ostalog, objektivizaciju tijela „gađenjem i sramom ili kao dokaz ljudske sklonosti propadanju", upotrebu sinegdohe u „defamilijarizaciji tijela i pretvaranju u nešto strano, egzotično i čudesno", identifikaciju kroz „čvrsto žensko tijelo koje izaziva fantaziju cjelovitog tijela, tijela koje nadilazi spolne razlike", taktilne dimenzije filmova kroz „pokretanje doživljaja koji nisu utemeljeni na vidu već na dodiru" te pozitivne poglede na tijelo kao „idealizirano tijelo", „kognitivno tijelo" i „tijelo kao pneuma". Brooks (1993:100) pažnju usmjerava na tijelo kao objekt želje, tj. požude u modernim narativima te u kontekstu filmova ističe da su „posljedice konstruiranja vidnog polja filma koje je, u svojoj osnovi, erotska aktivnost povezana s muškom seksualnošću i objektom vizije, odnosno prikazom žene, detaljno razrađeni u filmskoj teoriji jer je film medij koji temelji tehnike, tehnologiju, estetiku i ideologiju u pogledu". Navedenim se detaljnije bavi Mulvey (1975:7-8) te prizmom psihoanalitičke teorije ističe da filmovi „kao napredni sustavi označavanja pretpostavljaju pitanja o načinima na koji podsvjesno (koje je formirano dominantnim redom) strukturira načine promatranja i zadovoljstva u gledanju" te zaključuje da je Hollywoodski filmski stil „proizašao, iako ne isključivo, iz jednog bitnog aspekta: vješte i zadovoljavajuće manipulacije vizualnog zadovoljstva" koje je utjecalo na „kodiranje erotskog u jezik dominantnog patrijarhalnog reda". Mulvey (1975:8-11) pri definiranja područja iz kojih proizlazi zadovoljstvo u gledanju, tj. fasciniranosti ljudskim tijelom ističe skopofiliju koju povezuje s voajerističkim aspektima gledanja filmova te navodi da „uvjeti prikaza i narativne konvencije kreiraju kod gledatelja iluziju promatranja privatnog svijeta" i narcisoidnost jer „film ima dovoljno snažne strukture fascinacije koje omogućavaju privremeni gubitak ega dok ga istovremeno osnažuju" te zaključuje da navedeno, odnosno „seksualni instinkti i identifikacija imaju značenje u simboličkom redu koji artikulira želje". Nadalje, Mulvey (1975:11) temeljem seksualne neravnoteže u stvarnom svijetu identificira u filmovima pozicioniranje „muškaraca kao aktivnih i žena kao pasivnih" uz izuzeće „aktivnog homoseksualnog erotizma" te „aktivnu i pasivnu heteroseksualnu podjelu poslova" utemeljenu u ideji da „muške figure ne mogu podnijeti teret seksualne objektivizacije". Uz navedeno, može se istaknuti da „nasuprot tradiciji

konzervativno-kršćanskog shvaćanja erotizma kao vulgarne manifestacije tjelesnosti i bestijalne seksualnosti, suvremena erotologija razumijeva erotsko kao formu transcendencije, sveobuhvatnu težnju čovjeka, kao bića konačnosti, ka beskonačnom“ (Mišić, 2016). Valja napomenuti da, iako su feminističke teorije koje je navela Mulvey u odnosu na prikaz žena u filmovima i dalje učestalo prisutne, postoji određeni pomak od takvog stereotipnog prikaza djelomično utemeljen na širem osvješćivanju negativnih utjecaja seksualne objektivizacije žena, no i pojava, iako ne česta, istovjetne seksualne objektivizacije muškaraca. Suvremeno filmsko stvaralaštvo pod utjecajem trendova javnog mijenja promatrano uz porast kreiranja filmskih sadržaja, pogotovo onih nezavisne produkcije koja ima slobodu usmjeravanja na specifične teme te odstupanje od stereotipnih tema i narativa, ima, dugoročno, potencijal za promjenu navedenih tjelesnih stereotipa.

4.4. Povezanost teorijskih aspekata filmskog narativa s istraživanjem

U skladu s ciljevima istraživanja, područja interesa su cjelovečernji igrani filmovi koji uključuju i filmove koji su dio filmskih serijala te filmske serije koje uključuju televizijske serije i miniserije, dok žanrovsko određenje nije prethodno definirano, nego analizirano u sklopu istraženih podataka te je u sklopu osvrta na rezultate.

Istraživanje je primarno usmjereno na tekstualne kodove, odnosno narativ kao element filma sastavljen od općenitih ponavljajućih jedinica (priča, zaplet i narativ; prostor i vrijeme; likovi; dijalog; fokalizacija; žanr) koje se kombiniraju i transformiraju u unikatnu priču proširenu specifičnim filmskim kodovima (mizanscena, filmska fotografija, filmska montaža i filmski zvuk) tvoreći, u idealnom slučaju, koherentno filmsko djelo. Iako se istraživanje, u određenoj mjeri, osvrće na sve definirane dijelove narativa, od posebnog interesa su komunikacijski aspekti potencijalnih uloga poruke u odnosu na priču promatrani, te likovi i mogućnosti karakterizacije likova semiotički oblikovanim porukama. S obzirom na to da su, kako autori kao kreatori filmskih sadržaja tako i gledatelji kao konzumenti filmskih sadržaja podložni socijalnim i interpretativnim kodovima, navedeno je obrađeno u kontekstu specifičnosti tih kodova, utjecaju i njihovom međuodnosu, međutim, navedeni kodovi nisu od konkretnijeg značaja za istraživanje.

Filmovi i televizijske serije analizirani su kao narativna cjelina, koja je, u skladu s navedenim elementima filmskog narativa, podijeljena kao: priča, zaplet i naracija (pripovijedanje),

vremenske i prostorne karakteristike djela, likovi, dijalog, fokalizacija i žanr. Navedeni elementi su usklađeni s potrebama istraživanja te u radu promatrani, analizirani i kodirani kao:

1. Priča, zaplet i naracija (pripovijedanje), uz opisno navođenje načina upotrebe tetovaža u radnji priče u kvalitativnom dijelu rada, obuhvaća i kvantitativne podatke prikupljene s internet stranice IMDb o prikazu eksplicitnih sadržaja i ključnim riječima navedenim za djelo kako bi se utvrdile potencijalne sličnosti kodiranih djela na tematskoj razini, dok su za kodirane likove u kontekstu priče, zapleta i naracije relevantni podaci o prisutnosti dijaloga i/ili monologa o tetovaži, scene tetoviranja ili uklanjanja tetovaže te podaci o utvrđenim komunikacijskim ulogama poruke koji su postavljeni u odnos s pričom, zapletima i naracijom.

2. Vremenske i prostorne odlike djela obuhvaćaju kvantitativne podatke o vremenskim i geografskim odrednicama radnje te podatke prikupljene pod komunikacijskim ulogama poruka koji se odnose na detaljnije isticanje prostornih i vremenskih odrednice radnje.

3. Likovi su centralni dio istraživanja te su uz opis upotrebe tetovaža, od kvantitativnih podataka prikupljeni spol, dob, uloga, tip glavne uloge, opisna zanimanja lika, polaritet lika, tip osobnosti lika, arhetip, poželjnost lika, umire li lik u filmu ili televizijskoj seriji te motivacija za tetoviranje, a obuhvaćaju i podatke utvrđene pod komunikacijskim ulogama poruke postavljene u odnos s likovima.

4. Dijalog uz opisnu obradu dijaloga i monologa o značenju tetovaža i navođenje motivacije za tetoviranje, od kvantitativnih podataka uključuje prisutnost dijaloga i/ili monologa u djelu.

5. Fokalizacija je opisno, te na temelju prikupljenih kvantitativnih podataka, obrađena prizmom nepouzdanog naratora na temelju podataka prikupljenih pod dramskom tehnikom perspektiva u sklopu komunikacijskih uloga poruke te kao intradijegetička u sklopu prisutnosti dijaloga i/ili monologa o tetovaži u djelu.

6. Podaci o žanrovima djela prikupljeni su i obrađeni kao kvantitativni s internetske stranice IMDb uz popratni opisni osvrt.

Valja spomenuti da, kao vizualni znak, tetovaže ulaze i u sferu vizualnog narativa, što s obzirom na to da se implicira samim istraživanjem nije posebno izdvojeno kao kategorija, iako je tijekom prikupljanja podataka ostavljena mogućnost da ne postoji vizualni prikaz tetovaže, već samo verbalno spominjanje. Također, svi navedeni elementi filmskog narativa postavljeni su i u međusobne odnose u kvantitativnom dijelu istraživanja sukladno postavljenim hipotezama te u kvalitativnom dijelu sukladno istraživačkim pitanjima.

5. TETOVAŽE

Tetovaže kao vizualne poruke na ljudskom tijelu, u suvremenom društvu, nadišle su povijesne korijene simbola kultura i identiteta te postale, ne samo sredstvo izražaja osobnosti, već i umjetnička forma. Nakon više tisuća godina postojanja, tetovaže su se pozicionirale kao oblik društvene ekspresije koji kontinuirano potiče diskusije o njihovom značaju, utjecaju i značenju, kako za pojedince, tako i za društvo.

5.1. Povijest tetovaža i tetoviranja

Tragovi tetoviranja mogu se pronaći u kulturama širom svijeta te tijekom različitih vremenskih razdoblja. Miranda (2016:3) navodi da se riječ *tattoo* (hrv. tetovaža) i njezino značenje prvi puta spominje u 18. stoljeću kada su James Cook i Joseph Banks istraživali otoke Pacifika te je Cook tijekom putovanja bilježio svoja zapažanja, između ostalog i o fenomenu te postupcima tetoviranja tamošnjega stanovništva. U kontekstu geografskog pozicioniranja izvorišta tetovaža, ističe se nemogućnost definiranja određenog područja nastanka jer se tetovaže kao fenomen pojavljuju „na svim kontinentima i u većini kultura“, dok se vremenske odrednice tetoviranja sa sigurnošću mogu postaviti u 3. tisućljeće p.n.e., iako postoje implikacije da su tetovaže bile u upotrebi nekoliko tisuća godina ranije (Deter–Wolf i Diaz–Granados, 2013:XI-XII). Navedeno potvrđuje pronalazak i datiranje značajnijih mumija za definiranje vremenskih i geografskih odrednica fenomena tetoviranja od kojih se može izdvojiti mumija Ötzi (3370.–3100. p.n.e.) pronađena u Alpama, dvije mumije pronađene u Rusiji (2600.–2400. p.n.e.), Chinchorro mumija (2563.–1972. p.n.e.) pronađena u Čileu, dvije egipatske mumije (2300.–1500. i 2134.–1991. p.n.e.) i mumija pronađena u Kini (2100.–1500. p.n.e.), dok, uz navedena, ostala područja pronalaska tetoviranih mumija obuhvaćaju Mongoliju, Peru, Sudan, Aljasku, Filipine i Grenland (Deter-Wolf et al., 2016:20). Također, osim mumificiranih ljudskih ostataka, dokazi o postojanju fenomena tetoviranja pojavljuju se na raznim figurama i predmetima te crtežima i slikama.

Od ranih primjera tetoviranja, kao značajna, izdvaja se tetovirana mumija Ötzi stara više od 5000 godina koja je pronađena 1991. godine te je na njoj identificirano 19 grupa tetovaža sastavljenih od ukupno 61 pojedinačne tetovaže, većinom grupirane linije uz dvije tetovaže ukrštenih linija, koje su pretežno pozicionirane na nogama i koncentrirane oko područja zglobova (Samadelli et al., 2015:753;756). Prije 1991. godine najstariji primjeri tetoviranja bili

su egipatske mumije. Friedman (2017:34) analizom 15 mumija s područja Egipta, Nubije i Sudana, procijenjene starosti od 1300 do 5000 godina, utvrđuje da je „tradicija i tehnika tetoviranja u Egiptu bila usmjerena na figure, a u Nubiji na geometrijske uzorke" i zaključuje da su tetovaže „bile prepoznatljiv identifikacijski marker specifične etničke srodnosti između kultura, međutim, unutar pojedine kulture korištene su na različite načine". Nadalje, izdvaja kako su tetovaže na ženskim mumijama potencijalno „predstavljale pripadnost određenim kultovima, posjedovanje specifičnog znanja ili bile iskazi vjere", no i mogućnost kako su tetovaže bile izrađene radi „terapeutskih razloga, kao zaštita ili u svrhu uljepšavanja". Pankova (2017:97;87) pri analizi mumija iz željeznog doba, pretežno pripadnika nomadske kulture Pazyryk, pronađenih na području Altai i Sayan planinske regije, opisuje da njihove tetovaže „karakterizira vrlo dekorativni stil sa živopisnim prikazima životinja izražajnog dizajna i kompozicije" i da te „zoomorfne prikaze ne treba smatrati pukim ukrasima, budući da je njihova sveprisutnost u kulturi Pazyryka vjerojatnije povezana s njihovim mitološkim i svjetonazorskim idejama te personificirana u razvijenom sustavu razumljivih smislenih znakova". Također, mogu se spomenuti i mumije pronađene na Grenlandu koje imaju tetovaže slične tetovažama Inuita (Serup, et al., 2015:10). Uz navedeno, valja napomenuti da, s obzirom na to da se navedeno odnosi na određena arheološka nalazišta, odnosno povezano je s uvjetima potrebnim za očuvanje ljudskih ostataka, primarno kože, ne može se odbaciti postojanje fenomena tetoviranja i na drugim geografskim područjima manje pogodnim za mumifikaciju te područjima s drugačijim pogrebnim praksama.

Blanchard (1991:11-21) izdvaja četiri međusobno odvojene, ali istodobno povezane povijesne funkcije tetoviranja, odnosno ritualnu, zaštitnu, identifikacijsku i dekorativnu funkciju te tri komunikacijske poruke, odnosno da je „pisanje nasilno i bolno", tj. da tetoviranje kao „postmoderna patnja ima značaj ritualnih obreda prijelaza primitivnih društava", druga poruka je da tetovaže „imaju određenu moć drugačiju od one koja se pridaje slici, crtežu ili pisanom djelu", tj. „tijelo apsorbira sliku i projicira je kao dio sebe", dok kao treću poruku ističe da je „povratak tetoviranja s margina društva u srednji stalež jedan od najboljih primjera uloge tijela i određenih formi tjelesne umjetnosti u propitkivanju prihvatljivosti devijantnih oblika reprezentacije u suvremenim društvenim odnosima".

Rees (2022:8-28) izdvaja nekoliko povijesnih razdoblja tetoviranja u zapadnom društvu:

1. Razdoblje prije modernog tetoviranja, točnije do kasnog 15. stoljeća koje, uz već navedeno, obuhvaća povijest tetoviranja primarno robova u Grčkoj i Rimskom Carstvu, ali i

tetovaže rimskih vojnika. Ističu se i tetovaže ranih kršćana, iako se kasnije takva aktivnost počela smatrati paganskom. Tetovaže su se pretežno koristile za označavanje i identifikaciju pripadnika određenih skupina te se mogu razlikovati prisilne tetovaže na robovima i kriminalcima te svojevoljne religijske tetovaže.

2. Cookovo putovanje i ponovno otkrivanje tetoviranja (od 1690-ih do 1870-ih) pri čemu su „po povratku sa svojih putovanja, kapetan Cook i drugi prevezli tetovirane domoroce iz Sjeverne Amerike i Polinezije u Europu, gdje su prikazivani kao kulturološke neobičnosti". Navedeno je proširilo značenje tetovaža kao izraza pripadnosti skupinama s elementima prikaza tetovaža kao vizualnih atrakcija, ali i za „legitimizaciju imperijalističke agende". Također, ova praksa utjecala je na to da se „ponovnim otkrićem tetoviranja razvila nova fascinacija i mogućnost zarade jer je publika bila spremna platiti za gledanje tetoviranih atrakcija" što je dovelo do toga da su se bijelci počeli tetovirati kako bi mogli raditi kao takve atrakcije.

3. Cirkuske predstave i sajmovi (od 1800-ih do 1930-ih) na kojima su se u Europi i Americi pokazivale iznimno ili neobično tetovirane osobe kao atrakcije. U ovom su razdoblju prethodno spomenuta značenja tetovaža proširena narativom zarobljavanja i prisilnog tetoviranja čime se nastavila naglašavati povezanost tetovaža s divljaštvom i devijantnim ponašanjem. Valja napomenuti da, iako je bilo određenih „performera" koji su imali stvarna iskustva s domorocima i tradicionalnim tetoviranjem (npr. Jean Baptise Cabris i Olive Oatman), ovakav je narativ učestalo bio fikcija namijenjena zabavljanju ili šokiranju publike. Također je, u ovom periodu, temeljem porasta potražnje za tetovažama te razvoju mašinice za tetoviranje, došlo do porasta broja zapadnjačkih *tattoo* majstora.

4. Visoko društvo (od 1860-ih do 1900-ih) je, unatoč prethodno navedenom, razvilo interes za tetoviranje i tetovaže, posebno u Europi. Međutim, za razliku od tetovaža običnog puka, puno više pažnje posvećivali su, ne samo dizajnu tetovaža, već i izradi. Od značajnih tetoviranih osoba izdvajaju se kralj Eduard VII. i njegovi sinovi, odnosno kralj Đuro V., ruski car Nikola II., grčki kralj Đuro I., švedski kralj Oskar, njemački car Vilim II. i dr. Na prijelazu stoljeća došlo je do propitkivanja higijenskih aspekata tetoviranja te povezivanja prakse s devijantnim ponašanjem te je, u skladu s time, došlo i do pada interesa za tetoviranjem u visokom društvu.

5. „*Low herd*" razdoblje od 1900-ih do 1950-ih koje karakterizira tetoviranje pretežno marginalnih skupina i radničke klase. U ovom razdoblju tetovaže postaju masovnija pojava među populacijom. Napredak se ogleda i u poboljšanju mašinice za tetoviranje, ali i pojavi prvih standardiziranih tetovaža, odnosno kataloga dizajna iz kojeg klijenti mogu izabrati tetovažu te osmišljavanju metoda prijenosa dizajna na kožu (šablona). Na tetoviranje je utjecao

i Drugi svjetski rat, prije i za vrijeme rata izradom tetovaža na vojnicima, no, po završetku rata osvješćivanjem upotrebe tetovaža u nacističkim logorima, tetoviranje je izgubilo popularnost kod radničke klase te postalo pretežno izražaj marginalnih i devijantnih pripadnika društva.

6. Usvajanje tetovaža od strane društveno „nepoželjnih“ (od 1950-ih do danas) kao odgovor na jačanje srednje klase, odnosno „otpor i prkos takvim vrijednostima, posebno kod motorista, pripadnika bandi i zatvorenika“. Valja napomenuti da je tetoviranje kao „simbol protesta i političkog nezadovoljstva utemeljeno poviješću prisilnog tetoviranja zatvorenika kako bi ih se označilo kao takve“, praksi koja se provodila od, prethodno spomenutih Grka i Rimljana, sve do 19. stoljeća u nekim zemljama (npr. Britanija, Francuska i Rusija). Spomenuto, u motivaciju za izradu tetovaža uvodi element posjeda tijela, primjerice, pripadnici *Yakuze* su prisilne tetovaže prekrivali *irezumi* tetovažama. Također, zatvorske tetovaže „služe kao metoda stvaranja specifičnih identiteta i pripadnosti unutar zatvorskog sustava te djeluju kao supkulturni kodovi otpora članova grupe“. Također, zatvorenici tetovažama zadržavaju vlasništvo i posjed tijela, iako je ono kao fizičko „zarobljeno“ u zatvorskom sustavu. Porastom tetoviranja kod motorista, odnosno motorističkih klubova (npr. *Hells Angels*, *Bandidos*, *Outlaws* i dr.), a „temeljem kulturnih stereotipa i pretjerivanja, medijski prikazi motociklističkih bandi definirali su ih kao odmetnike koji teroriziraju javnost koja poštuje zakone“ čime su njihove tetovaže kao simboli postali „prepoznatljiv aspekt kulture motorističkih klubova“. Tetovaže pripadnika bandi i pobornika supkultura (npr. *punk*), uz samo isticanje pripadnosti, označavaju i odstupanje od tradicionalnih „normi, vrijednosti i vjerovanja“ određenog vremena.

7. Renesansu tetoviranja (od 1970-ih do 1990-ih) karakterizira ponovni porast interesa za tetoviranje kod raznih staleža, ali i započinje etabliranje tetoviranja kao umjetnosti. Razni pokreti za mir, ljudska prava i jednakost pridonijeli su ponovnoj popularizaciji tetoviranja, pri čemu se posebno ističe zalaganje za ženska prava. Seksualna revolucija i feministički pokreti, između ostalog, učestalo su koristili žensko tijelo za propitkivanje, izazivanje i potkopavanje društvenih normi i stereotipa pretpostavljanja ženstvenosti. Uz tetovaže kao znakove otpora, s vremenom se počinje zahtijevati osobniji i unikatan dizajn tetovaža, odnosno postavljaju se temelji osobnog narativa kroz tetovaže te dodatno razvija artistički element tetovaža. Formalno obrazovani umjetnici počinju upotrebljavati tetovaže kao formu izražaja što dovodi do napretka u dizajnu i umjetničkim te tehničkim aspektima tetoviranja, dok promjena klijentele salona utječe i na poboljšanje higijenskih uvjeta u njima. U ovom razdoblju, *tetovirači* (engl. *tattoist*) postaju *tattoo* majstori (engl. *tattoo artist*) čime se dodatno naglašava odvojenost od devijantno karakterizirane prošlosti tetoviranja. *Tattoo* majstori, za razliku od prethodnih razdoblja tijekom

kojih su bili relativno tajnoviti o samom zanatu, usmjerili su se prema edukaciji i informiranju kako javnosti, tako i svojih kolega o tehničkim i higijenskim aspektima zanata te time dodatno utjecali na širenje popularnosti tetoviranja i tetovaža. Povećanje kvalitete dizajna i izrade te pojavljivanje jasnijih i raznovrsnijih stilskih kategorija dizajna tetovaža utjecalo je i na pozicioniranje tetovaža kao umjetničke forme kroz različite izložbe fotografija, časopise i sl.

8. Razdoblje modernog tetoviranja (od 1990-ih do danas) obilježavaju „raznoliki diskursi koji utječu na suvremeno razumijevanje tetoviranja, pritom pružajući pojedincima obilje narativa kojima se mogu inspirirati". Kako je „tijelo postalo značajno za konstrukciju identiteta" tako su tetovaže postale „jedna od mnogih tjelesnih modifikacija kroz koje se pojedincima omogućava kreiranje vlastitog identiteta". Međutim, porast popularnosti tetovaža povlači pitanja njihove autentičnosti, posebno ako se uzme u obzir da je tetoviranje postalo industrija. Također, ovo razdoblje karakterizira porast medijskog, ali i znanstvenog interesa za tetovaže i tetoviranje, ali i dalje kontinuirana stigma te stereotipi devijantnosti.

5.2. Tehnički aspekti tetoviranja

Miranda (2016:3) ističe da se „porijeklo otkrića tetoviranja ne može definirati", odnosno „slučajno ili kroz eksperimentiranje otkriveno je da smještanjem pigmenta ispod kože, na određenu dubinu, pigment ostaje u tkivu te ostavlja trajni ili polutrajni znak". Izrada tetovaže uključuje pripremu kože, prijenos ili ručno crtanje šablone (engl. *freehand*[9]), izradu tetovaže umetanjem tinte korištenjem igala i brigu oko tetovaže dok zacjeljuje. Kao dvije najčešće povijesne metode implementacije pigmenta u kožu izdvajaju se skarifikacija (rezovi na koži u koje se umeće pigment) i tetoviranje (korištenje oštrih predmeta za unos pigmenta pod kožu), pri tome su se, kao oštri predmeti koristile kosti, drvo, školjke i sl., dok je najčešće, kao pigment pomiješan s tekućinom, korišten ugljen i/ili pepeo, iako su korišteni i drugi pigmenti kako bi se dobile druge boje kao što su željezni oksid i vermilion (Miranda, 2016; Serup, et al., 2015; Deter–Wolf i Diaz–Granados, 2013). Na temelju radova više autora Miranda (2016:69-71) izdvaja primjere neke od prvih tinti za tetoviranje, odnosno u 1. stoljeću Largus navodi tintu izrađenu od „bijelog luka, kantarida, sumpora, bronce, pčelinjeg voska i ulja", urinarne naslage navode Arhigen (1. st.) i d'Egine (7. st.), Marcellus (2. st.) ističe „golublji izmet pomiješan s octom", a Aetius (6. st.) navodi tintu izrađenu od „bagrema, bronce, pelina, vitriola, octa, vode, soka od poriluka, papra, rute, auripigmenta, salitre i terpentina s dodatkom soli".

[9] Može se odnositi i na tetoviranje bez šablone.

Tetovaže se izrađuju u području dermisa, na dubini od 1-2 mm (Sperry, 1992:7), a mogu se izdvojiti tradicionalne ručne metode tetoviranja te moderne metode korištenjem mašinice za tetoviranje. Tradicionalne metode tetoviranja obuhvaćaju korištenje tradicionalnih alata za tetoviranje kao što su metalni i/ili drveni štapovi s iglama koji imaju razne oblike oštrica – od igala do češljića, zatim čekići i sl. Od tradicionalnih metoda tetoviranja mogu se navesti japanski *tebori*, samoanske metode tetoviranja, kambodžanski *Sak Yant*, maorski *Ta Moko*, a kao kreativnija ističe se metoda američkih Indijanaca koja obuhvaća umakanje konca u tintu koji se potom provlači ispod kože. Krajem 19. stoljeća na temelju Edisonove olovke za graviranje, Samuel O'Reilly dizajnirao je i patentirao prvu električnu mašinicu za tetoviranje, dok je 1904. godine njegov naučnik Charlie Wagner poboljšao dizajn i kreirao mašinicu s dvostrukom zavojnicom koja je do danas u upotrebi (Hudson, 2009:9). Iako tetovaže postoje dugi niz godina, sama se metoda tetoviranja, u svojoj suštini, nije previše promijenila, odnosno pribor za tetoviranje sadrži tintu te predmete za ulaganje iste pod kožu, no oštre predmete i pigmente prirodnog porijekla zamijenili su metalni te se tinte tvornički proizvode.

5.3. Područja istraživanja tetovaža i tetoviranja

Istraživanje tetoviranja i tetovaža obuhvaća veliki broj znanstvenih područja. Također, može se istaknuti i da tetoviranje, kao tema istraživanja, prati suvremene društvene tokove porasta interesa za tetoviranje. Na navedeno upućuje i kratak pregled interesa istraživača tijekom posljednjih nekoliko desetljeća, pa se tako pretraživanjem *Scopusa* za ključnu riječ tetovaža, tj. „*tattoo*" za razdoblje od 2019. do 2023. dolazi do broja od 2059 dokumenata, za razdoblje od 2014. do 2018. postoji 1809 dokumenta, za razdoblje od 2009. do 2013. pronađen je 1291 dokument, za razdoblje od 2004. do 2008. postoji 981 dokument, dok su za razdoblje od 1999. do 2003. pronađena 533 dokumenta. Međutim, pri promatranju navedenih podataka nužno je uzeti u obzir da postoji i općeniti porast broja znanstvenih istraživanja u posljednjim desetljećima.

Cazetta (2023:339-340) sumiranjem više istraživanja izdvaja četiri tematska područja istraživanja tetovaža:

1. Različiti pristupi razumijevanju aktivnosti tetoviranja, od pojedinačnih diskursa do medijskih prikaza.
2. Percepcija osoba s tetovažama i predrasude.
3. Tetoviranje u kontekstu medicine i zdravlja.

4. Nova generacija *tattoo* majstora, odnosno umjetnika tetoviranja.

Od navedenih tematskih područja od posebnog interesa za istraživanje je prvo područje uz osvrt na drugo i treće područje, dok četvrto područje tematski nije povezano niti ima značajnijeg potencijala pridonijeti istraživanju.

U području medicine i zdravlja ističu se istraživanja koja analiziraju povezanost tetovaža kod mladih u odnosu na potencijal za intravenozan unos droga (Roy, et al., 2003), korištenje MDMA (De Almeida i Araujo Silva, 2005), kao mogući pokazatelj recidivizma (Putniņš, 2002) te u kontekstu psihopatologije, odnosno kao indikator rizika konzumacije droga, alkohola, pušenja, noćnih izlazaka i slabijih akademskih postignuća te sklonost delinkventnom i agresivnom ponašanju (Ekinci, et al., 2012). Iako neka istraživanja impliciraju povezanost tetovaža i rizičnog ponašanja kod mladih, učestalo su provedena na manjim uzorcima i ističu potrebu za dodatnim istraživanjem problematike. Druga istraživanja, kao primjerice Preti et al. (2006:561), zaključuju da se „tetovaže (…) trebaju promatrati kao želja za iskazivanjem identiteta subjekta, a ne kao psihopatološki marker". Kod odraslih osoba istraživanja su, također, usmjerena na konzumaciju droga (Loimer i Werner, 1992) i devijantno ponašanje (Harry, 1987). U kontekstu tetovaža i zaraze HIV-om, uz istraživanja rizika zaraze (Dolan et al., 1999; Fernandes, et al., 2014), može se izdvojiti istraživanje Brouwera (1998) o korištenju tetovaža kao neverbalnog iskaza simptomatskog ili asimptomatskog bolovanja od AIDS-a. U području forenzike istraživanja obuhvaćaju mogućnosti identificiranja žrtava i počinitelja posredstvom tetovaža (Satish et al., 2017; Kulshreshtha i Mondal, 2017), povezanost suicida i komemorativnih tetovaža (Byard i Charlwood, 2014), ali i da ne postoji značajnija statistička povezanost između tetovaža i prerane smrti (Stephenson i Byard, 2019). Nadalje, mogu se izdvojiti zaključci Thompson K. (2015) koja je utvrdila da ne postoje razlike u psihosocijalnom zdravlju tetoviranih žena u odnosu na žene bez tetovaža i Deschler et al. (2019) koji su donijeli isti zaključak, no pri istraživanju konzumacije alkohola u odnosu na posjedovanje tetovaže. Do sličnih zaključaka dolaze McCandlish i Pearson (2023:217) koji zaključuju da "značaj tetovaža nadilazi tradicionalne diskurse tetovaža kao markera rizika ili devijantnosti" te da tetovaže "mogu biti značajne u procesu stvaranja značenja i pripovijedanja osjećaja sebe i identiteta". Kosut (2006:91) zaključuje da tetovaže kao "prethodno ignorirana i marginalizirana praksa, prolazi kroz proces kulturne preobrazbe" te da „dugogodišnje i ustaljene asocijacije između tetovaža i kriminalaca ili psihopata još uvijek postoje, ali uz nove reprezentacije i diskurse". Navedeno povlači pitanje nužnosti preispitivanja postojećih stereotipa o tetovažama i rizičnom ponašanju, posebice zbog povećanja broja tetoviranih osoba u društvu.

Određeni broj istraživanja na temu tetovaža općenitije je naravi, kao primjerice istraživanje o tijelu kao komunikacijskom posredniku između pojedinca i društva (Schildkrout, 2004), promjenama fizičkog, socijalnog, emocionalnog i mentalnog stanja pojedinca nakon izrade tetovaže (Santos i Villafranca, 2019) te žaljenju i želji za opravdanjem tetovaža njihovim dubokim simboličkim značenjem (Madfis i Arford, 2013). Nadalje, Patterson (2018:582) definira tetovaže u suvremenom kontekstu kao „diskurs devijantnosti i glavne struje (engl. *mainstream*), razlike i istosti" te zaključuje da „u kulturama koje cijene individualnost tetovaže omogućavaju priliku za (re)kreiranje priče o sebi na beskrajno prilagodljiv način". Campbell-Meier i Krtalić (2022:1) istraživanje usmjeravaju na proces kreiranja informacije tetovažama te definiraju „četiri ključne faze kreiranja informacije tetovažom: konceptualiziranje, verbaliziranje, vizualiziranje i pluraliziranje" koje povezuju s „četiri faktora utvrđena u pričama sudionika: anticipacija, identifikacija, ideja i stvaranje". U nastojanju definiranja tetovaža u kontekstu pop-kulture, a usmjeren na motivaciju i psihološke efekte tetovaža, Nar (2022:945) zaključuje da se „tetovaže mogu promatrati kao element koji je proturječan kulturi konzumerizma", da se „tetoviranje percipira kao naučeno i imitirajuće ponašanje (…) te kao odlučujući faktor u rekonstrukciji identiteta". Aldaz et al. (2021:235) ističu da „pojedinci koji se tetoviraju ne doživljavaju svoje tijelo kao organsku cjelinu, već kao izražajno i estetsko: trajno bilježe priču koja govori o njihovim iskustvima, osjećajima i značajnim poveznicama". MacCormack (2006:59) ističe da je „koža obilježena površina ispisana tekstovima o rasi, spolu, spolnosti, klasi i dobi prije nego što je označena tintom", odnosno „tjelesnim izrazom koji postoje izvan izbora pojedinca da ih definira" i zaključuje da je „tetovaža dodatak površini, a ne signifikacija u koju je osoba rođena", dok Roux et al. (2019:25) naglašavaju „važnost gledanja na tetovaže kao na materijalnu kulturu višejezičnosti/multikulturalizma koja se koristi kao kreativna praksa u stvaranju značenja". Breems (2021:5) analizirajući tetovaže s likovima iz dječje literature zaključuje da one „pričaju osobne priče o tetoviranim osobama i njihovom životu te se stoga mogu promatrati kao forma životnog narativa". Također, navedeno se može povezati s teorijama identiteta, pa tako Currie (1998:17) ističe da „identitet ne postoji u pojedincu" za što izdvaja dva moguća razloga, prvi da je identitet „odraz odnosa pojedinca i drugih" te drugi da identitet „postoji samo kao narativ", a dodatno obrazlaže da „jedini način za objasniti tko smo je ispričati vlastitu priču, odabrati ključne događaje koji nas karakteriziraju i organizirati ih prema formalnim načelima narativa". Slično navodi i Giddens (1991:243), no pod pojmom osobnog narativa kojeg definira kao „priču ili priče kojima se identitet pojedinca refleksno razumije, bilo od strane tog pojedinca ili od drugih".

Uz navedeno, može se izdvojiti i pristup tetovažama kao dokumentima, pri čemu Sundberg i Kjellman (2017:3) ističu mogućnost promatranja tetovaža kao „identiteta pojedinca, iskustava, statusa i djelovanja, vezanih uz ideje prema kojima arhivski zapisi/dokumenti mogu biti razni i imati različite funkcije", da mogu služiti kao „banka sjećanja i dokaza na živom tijelu" i da se „tetovirano tijelo može promatrati kao arhiva koja ovjekovječuje i simbolizira događaje te odnose koje je pojedinac doživio". Međutim, iako „sve tetovaže obuhvaćaju materijalne i društvene aspekte, samo one koje imaju značenje za pojedinca koji ih nosi imaju jasan mentalni aspekt koji bi ih učinio dokumentima" (Fortier i Ménard, 2018:292). Od nešto nekonvencionalnijih pristupa promatranju tetovaža, ističe se Botz-Bornstein (2013:236) koji tetovaže promatra kao tjelesne grafite te objašnjava da su se „u prošlosti (pretežno muške) tetovaže pojavljivale na pripadnicima društvenih margina" čime je po „usvajanju identiteta tetoviranjem, osobi mogao biti dodijeljen određeni geografski položaj unutar urbane sfere", dok se kod „suvremenih tetovaža takva jednodimenzionalna identifikacijska funkcija pojavljuje u znatno manjoj mjeri što utječe na način na koji te tetovaže stvaraju prostor" te zaključuje da „unutar novog prostora za tetoviranje, koža ne nosi stigmatski znak, niti funkcionira kao paravan muške želje, već postaje zid na koji se projiciraju višestruke želje", odnosno tjelesni grafit.

U kontekstu motivacija za tetoviranje, Carmen et al. (2012:134) izdvajaju tri motivacijske kategorije koje su „postojale stotinama godina: (a) simbol važnog događaja iz prošlosti, ljubavi ili prijateljstva, (b) grupna pripadnost i/ili (c) oznaka individualnosti" te ih proširuju s dvije dodatne kategorije (d) „tzv. ljudsko platno (engl. *human canvas*) kao poveznica između ukrašavanja tijela i korištenja simbolike u ljudskoj povijesti" te (e) „tzv. podizanje uloga (engl. *upping the ante*) utemeljenju na ideji da se porast popularnosti tetoviranja u zapadnoj kulturi može povezati s gustoćom populacije i medicinskim napretkom što dovodi do toga da pojedinci traže nove i unikatne izraze tjelesnih sposobnosti (primjerice ukrašavanje tijela)". Steward (1990:45-80), koji je napustio karijeru fakultetskog profesora kako bi postao *tattoo* majstor, izdvaja, temeljeno na vlastitom iskustvu, više motiva za tetoviranje:

1. Ukras – učestalo seksualne naravi s ciljem privlačenja potencijalnih partnera.

2. Instinkt stada – posebno izražen kod mlađe populacije koji, potaknuti izradom tetovaže jednog od njihovih prijatelja, i sami izrade tetovažu.

3. Narcisoidnost – odnosno, pseudonarcisoidnost pri čemu osoba dodatno želi naglasiti svoj „odličan" izgled.

4. Ekshibicionizam – primarno želja za pokazivanjem tetovaža.

5. Posesivnost – koja se može promatrati na dva načina, prvi jest jednostavna želja za posjedovanjem tetovaže, dok drugi obuhvaća oznake pripadanja drugim osobama.

6. Sadomazohizam – kod osoba s mazohističkim sklonostima.

7. Rivalstvo – natjecanje, najčešće u broju izrađenih tetovaža, s osobama koje smatraju suparnicima.

8. Homoseksualnost – koja kao motiv varira od isticanja muževnosti, preko iskaza ljubavi i privrženosti do prikrivenih seksualnih preferencija.

9. Obredi inicijacije – primarno kod osoba muškog spola u zapadnom društvu kao obilježavanje prijelaza iz dječaka u muškarca.

10. Prikaz muževnosti – odnosno, želja i potreba za uklapanjem u stereotipne prikaze *macho* muškaraca.

11. Egzistencijalni čin – kao čin koji će zauvijek pamtiti i znak koji će uvijek imati.

12. Kompenzacija – kao odgovor na emocionalne ili fizičke traume.

13. Imitacija – kada motivacija za izradu tetovaže proizlazi iz estetske privlačnosti viđenih tetovaža bilo na stvarnim osobama ili iz medija.

14. Kompulzija – ovisnost o tetoviranju i/ili izradi tetovaža.

15. Slavlje – odnosno, obilježavanje značajnih trenutaka u životu.

16. Uživanje – koje se primarno manifestira kao euforija pri izradi tetovaža.

17. Nekonformizam i bunt – motivacija za tetoviranjem proizlazi iz odbacivanja socijalnih normi i/ili kao pobuna spram autoriteta.

18. Pripadnost – obilježja određene bande ili kriminalne organizacije, ali i obilježja određenih supkultura.

19. Fetišizam – bilo kao interes za osobe koje imaju tetovaže ili kao izrada određenih tetovaža.

20. Razonoda – koja se kao motiv posebno pojavljuje kod zatvorskih tetovaža ili onih kućne izrade.

21. Utilitarizam – izrada tetovaža koje imaju određenu korisnu funkciju, posebno u slučajevima nesreća ili smrti.

22. Krivnja i kazna – kada je motivacija za tetoviranjem povezana s osjećajem krivnje koji se tetovažom nastoji ublažiti, ali i kao oblik samoozljeđivanja.

23. Reklama – učestalo kao obavještavanje o seksualnim preferencijama, prezentiranje muževnosti i sl.

24. Sentimentalnost – kada motivacija proizlazi iz tetovaža posvećenih pojedincu značajnim osobama, uspomene s putovanja, vojni podaci i sl.

25. Dokazivanje hrabrosti – kao posljedica pritiska, ali i izrada tetovaže vođena željom da se iskazom izdržljivosti impresionira neka osoba.

26. Magija i totemizam – tetovaže kojima se nastoji osigurati sreća, zaštita i sl.

27. Religijski razlozi – iskazi vjere i posvećenosti vjerovanjima.

28. Nacionalni i etnički razlozi – iskazi patriotizma ili porijekla.

Nadalje, ističe se pregledni članak Wohlrab et al. (2007:87-91) koji sumira suvremene motivacije za tetoviranje:

1. Ljepota, umjetnost i moda – uljepšavanje tijela, dobivanje modnog dodatka i dobivanje umjetničkog djela.

2. Individualnost – stvaranje i održavanje vlastitog identiteta pri čemu pojedinac želi biti poseban, razlikovati se od drugih te kontrolirati vlastiti izgled kroz koji odražava stvaranje identiteta.

3. Osobna pripovijest – obuhvaća katarzu, izraz osobnih vrijednosti i iskustva te obrede prijelaza, ali i povrat „posjeda tijela" nakon traume.

4. Fizička izdržljivost – obuhvaća testiranje vlastitog praga za bol, prevladavanje osobnih granica, iskaze autoagresivnih sklonosti, pokazivanje snage i hrabrosti pojedinca sudjelujući u takvim praksama, a može biti povezano i s oslobađanjem endorfina u tijelu, tj. generiranjem pozitivnih emocija.

5. Grupna pripadnost i predanost – supkulturno članstvo ili želja za pripadanjem u određeni društveni krug te znakovi prijateljstva i ljubavi.

6. Otpor – protest protiv roditelja ili društva. Tjelesne modifikacije mogu biti provokativne, ne samo zbog svoje intenzivnosti nego i zato što su povijesno bile povezane sa supkulturnim pokretima i kriminalnim sklonostima.

7. Duhovnost i kulturna tradicija – osobne pripadnosti kulturama i iskaz duhovnosti.

8. Ovisnost – povezana s fizičkim aspektom kada tetoviranje izaziva pozitivan osjećaj te psihološka perspektiva jer je za tzv. sakupljače tetovaža bitno zadržati svoja sjećanja, iskustva, vrijednosti ili duhovnost.

9. Seksualna motivacija – izražavanje ili naglašavanje vlastite seksualnosti.

10. Bez posebnog razloga - impulzivne odluke, tetoviranje pod utjecajem alkohola ili droge tako da ne postoji razlog ili se pojedinci ne sjećaju razloga.

Dodatno se može izdvojiti istraživanje Handoka i Greena (2020:55) o pojedincima s otoka Java koji su na temelju snova izradili tetovaže u kojem zaključuju da „tetoviranje može biti dio šireg vjerovanja u nadnaravno gdje starija vjerovanja mogu intervenirati u novim domenama i kontekstima izražavanja", ali i praktični aspekt tetoviranja krvne grupe (Wolf i Laumann,

2008). Rees (2022:117) analizirajući dualnost devijantnosti i prihvatljivosti tetovaža, izdvaja narative povezane s tetovažama te razlikuje:

1. Devijantne tetovaže kao što su iskazi pripadnosti specifičnim socijalnim grupama, odnosno supkulturama (glazba, sport i sl.), iskaz pripadnosti ili korijenima u radničkoj klasi i iskaz otpora spram društveno pretpostavljenih tjelesnih normi i ideala ljepote (posebno kod žena).

2. Prihvatljive tetovaže kao što su iskazi osobnih interesa (biografski motivi, glazba, hobiji, omiljeni sportski timovi i sl.) i vjerovanja (duhovni i religijski motivi), obilježavanje ili podsjetnik na značajne događaje, iskazi individualnosti, kontroliranje emocionalne traume, tj. tetovaže kao način upravljanja emocionalnim afektom putem tijela, odnosno prethodno spomenut povrat posjeda tijela, no proširen povezanošću sa samoozljeđivanjem.

Uz navedeno, iako ne povezano direktno s motivacijom za tetoviranje, Rees (2022:94) ističe ulogu obitelji, prijatelja te trenutnih i potencijalnih poslodavaca kao „ključnih figura koje utječu na odluku da se osoba tetovira, koji dizajn da koristi te gdje na tijelu da izradi tetovažu".

Kod percepcije tetoviranih osoba u odnosu na osobe bez tetovaža, izdvaja se recentnije istraživanje Beck-Dincher et al. (2020:555) koji ističu „značajniju razinu prihvaćanja tetovaža u društvu nego što se prethodno pretpostavljalo" te da njihova studija iskazuje „manje negativnih konotacija prema vidljivim tetovažama nego prethodne studije". Međutim, iako se sama percepcija tetovaža kao negativnih potencijalno smanjila, tetovaže u blizini lica, točnije na vratu, mogu se percipirati kao negativne (Zestcott et al., 2017). Galbarczyk i Ziomkiewicz (2017:122) istraživanjem percepcije muškaraca i žena prema tetoviranim osobama oba spola utvrdili su da „dodavanje tetovaža mijenja percepciju muškaraca" te da „tetovaže ne samo da utječu na preferencije žena, već su i značajne kao faktor međusobnog natjecanja muškaraca". U istraživanjima slične tematike, Wohlrab et al. (2009:1) zaključili su da „se osobe s tjelesnim modifikacijama, kao što su tetovaže, percipira drugačije nego pojedince bez tetovaža u smislu traženja doživljaja i broja prethodnih seksualnih partnera, što posebno vrijedi za muškarce", a Kozieł et al. (2010:187) da, kod muškaraca, tetovaže mogu biti „znak biološke (genetske) kvalitete", ali i da osobe s tetovažama procjenjuju dijelove svog tijela privlačnijima nego osobe bez tetovaža (Kozieł i Sitek, 2013). U kontekstu prava, izdvajaju se istraživanja o utjecaju tetovaža na percepciju osumnjičenika tijekom suđenja (Brown et al., 2018; Sorby i Kehn, 2021), ali i pojavu negativne percepcije tetoviranih osoba kod djece što utječe na njihovu pristranost kao svjedoka (Durkin i Houghton, 2000). U kontekstu radnih odnosa i tetovaža, Mallozzi (2012) istražuje tetovaže na ženama odnosu na njihovo ukalupljivanje u prihvatljive vizualne aspekte

tipično ženskog zanimanja učiteljice, s čime se može povezati istraživanje Thompson (2022:925) koja zaključuje da, u kontekstu fakultetskih profesora i njihovih modnih izričaja, „heteroseksualni bijeli muškarci imaju najviše slobode, dok oni s marginaliziranim identitetom osjećaju veći pritisak da se prilagode normativnim očekivanjima konzervativnog izgleda". Iako se percepcija tetovaža kao negativnih u suvremenom kontekstu može smatrati upitnom, odnosno pod utjecajem promjena trendova kontinuirano evoluirajućeg društva, još uvijek se tetovaže mogu percipirati kao negativne u profesionalnom smislu. (Coleman et al., 2017; Timming et al., 2017).

Od uže definiranih grupa tema ističu se istraživanja tetovaža u odnosu na spol, posebno kod žena, pri čemu istraživanja obuhvaćaju specifičnosti tetovaža na ženama u odnosu na muškarce u tzv. renesansi tetoviranja[10] (Botz-Bornstein, 2013) i značenje tetovaža za žene pri čemu su ispitanice istaknule „povezanost sa samim sobom, značajne životne događaje, odnose s drugim osobama i duhovnost" (Mun et al., 2012:134). Zatim, kako tetovaže na ženama „pomažu kreirati konceptualni dijalog između biološkog (objektivnog) i socijalnog (subjektivnog) tijela" (Mensah et al., 2018:56), „propitkivanje i pomicanje utemeljeno na potencijalu za uključivanje utjelovljenja i njegove subverzivne moći da uzdigne ženske subjekte iz 'objekta' u aktivne 'sudionice' unutar konzumerističke, umjetničke, financijske i utjelovljene razmjene identiteta" (Craighead, 2011:42) te percepciju i stavove spram žena s tetovažama u društvu (Hawkes et al., 2004; Guéguen, 2013). Mifflin (1997:116), uz isticanje učestalog terapeutskog aspekta tetovaža kao motivacije za tetoviranje kod žena, naglašava da kritičari tetovaža na ženama propitkuju „njihov utjecaj u 'stvarnom svijetu', tvrdeći da tetoviranje pomiče fokus ženskih pitanja od društva na sebe, da su tetovirane žene osnažene samo u njihovim umovima te da žene koje utjehu nalaze u tetovažama nisu drugačije od žena kojima su kupovina i vježbanje zamjena za rješavanje problema". Istraživanja tetovaža kod žena obuhvaćaju i tradicionalne tetovaže na ženama kao što su hinduističke *godna* tetovaže koje istodobno simboliziraju podređenost i otpor patrijarhatu te religijskoj strukturi (Kloß, 2022) i tetovaže na licima Drung žena iz Yunnan provincije kojima se označava socijalna i fizička tranzicija u nubilnost (Gros, 2021). Sama povijest tetoviranja žena, u određenoj se mjeri, razlikuje od povijesti tetoviranja muškaraca. Dok su kod muškaraca tetovaže u suvremenijoj povijesti obilježavale primarno razna

[10] Pojam renesansa tetoviranja odnosi se na kulturni pokret od 1960-ih pa nadalje kako ga je opisao Rubin (1988, navedeno u Oksanen i Turtiainen, 2005:112). Madfis i Arford (2013:547) ističu kako više autora navodi da se „današnje doba može smatrati post renesansom tetoviranja pri čemu je takva praksa postala legitimna umjetnička forma koju prihvaća srednja klasa".

postignuća i naglašavala muževnost, žene su učestalo bile objektivizirane tetovažama, počevši od izlaganja tetoviranih žena kao atrakcija, preko kreiranja narativa o prisilnim tetoviranjima do tetovaža koje su označavale pripadnost žene muškarcu, međutim, paralelno s porastom feminističkih ideja, kreiranjem pokreta za prava žena, ali i porastom broja ženskih *tattoo* majstora, došlo je do pomaka utemeljenog na revoltu te su žene, između ostalog, posredstvom tetovaža, počele preuzimati kontrolu nad vlastitim tijelom i identitetom te, posljedično, percepcijom žena u širem društvenom kontekstu (Mifflin, 1997:10-55; Thompson B. Y., 2015:177-178).

Izdvaja se i upotreba tetovaža kod žena kao načina ozdravljenja nakon doživljene traume (Cian i Rivera-Largacha, 2023) pri čemu kao motivaciju navode „vraćanje kontrole nad svojim tijelima i okolinom, obnavljanje i antinormativno iscjeljivanje te odstupanje od patrijarhata“ (Maxwell et al., 2020:348), odnosno da „leksemi, slike, slova i intertekstualnost zajedno konstruiraju dominantni identitet žena koje izrađuju tetovaže: kao borca ili kao patnika” (Koller i Bullo, 2019:1). Međutim, iako su navedena istraživanja usmjerena na žene, modifikacije tijela nakon doživljene traume mogu se povezati i s drugim pokazateljima, primjerice, istraživanje Ernst et al. (2022:1) potvrđuje prethodne zaključke „koji pokazuju da bi tjelesne modifikacije mogle imati poseban značaj za pojedince koji su preživjeli nedaće, posebice traume od strane roditelja i/ili odgajatelja”. Zatim, istraživanje Sparkes et al. (2021:407) o motivaciji za tetoviranjem sportaša s ozljedom leđne moždine koji su izdvojili nekoliko ključnih razloga kao što su „ponovno kreiranje identiteta, (…) utjelovljenje ponosa invaliditetom, artikuliranje seksualnosti i omogućavanje procesa narativnog mapiranja između razdoblja prije i nakon ozljede leđne moždine“. Dyvika i Wellanda (2018:346) analiziraju „funkciju tetovaža u 'stvaranja smisla' za ratne veterane”, potom izdvajaju „tri teme koje se ponavljaju: gubitak i tugu, krivnju i ljutnju te transformaciju i nadu” te zaključuju da „vojne tetovaže omogućuju važan uvid u praćenje i prepričavanje vojnog i ratnog iskustva kroz tijelo i na tijelu”. Dodatno se mogu navesti istraživanje Eschler et al. (2018) koji su utvrdili da „čin dizajniranja tetovaže preživjelih olakšava sva tri elementa posttraumatskih procesa rasta, uključujući: promjenu samopercepcije, promjenu osjećaja odnosa s drugima i promjenu životne filozofije”. Macedo (2021:45), promatrajući povrat posjeda tijela nakon traume kroz prizmu psihoanalize, ističe da su „tetovaže način diskurzivizacije tjeskobe koja mori subjekta, a koja se može pojaviti u obliku simptoma ili kao simbolička artikulacija traume“ te zaključuje da „upotreba tetovaža ukazuje na oblik jezika koji je u stanju transformirati traumu kroz nešto drugo osim kroz riječi“.

Izdvajaju se i istraživanja o tetovažama povezana sa supkulturnim i kulturnim obilježjima te pripadnostima. Prvenstveno se može izdvojiti samo tetoviranje kao supkultura (Roberts, 2015; Roberts, 2017) te povijesni aspekti tetoviranja mornara koji su, iako pripadnici raznih kultura i s raznih područja, izrađivali tetovaže, što je moguće povezati s imperijalizmom i uvjetima rada od 18. do 20. stoljeća (Crutcher, 2023). Detaljnije se po geografskim područjima, mogu navesti socijalni pokazatelji tjelesnih modifikacija na području Australije (Tranter i Grant, 2018) dok se izdvaja istraživanje o učestalosti neprirodnih uzroka smrti muškaraca koji imaju izrađenu tetovažu Neda Kellya, australskog odmetnika (Byard, 2011). Od tradicionalnih tetovaža ističu se indijske plemenske tetovaže u pokrajini Madhya Pradesh (Patel i Asawa, 2015), filipinske *Pantaron manobo* (*Pangotoeb*) i *Kalinga* tetovaže (Ragragio i Paluga, 2019; Soukup et al., 2021), ali i suvremeni trend *Kustom* tetovaža čime se „kreira prostor u kojem naglasak na stručnosti i vlastitom usavršavanju, koji karakteriziraju kulturu srednje klase u post autoritarnoj Indoneziji, ustupa mjesto kreativnim i hibridnim artikulacijama identiteta" (Hegarty, 2017:135). Hiramoto (2014:173), istražujući tetovaže na Havajima kao interkulturnom prostoru, zaključuje da „nositelji osjećaju povezanost ili transnacionalizam s jednom ili više konstitutivnih kultura Havaja i često dizajn tetovaže prožimaju osobnim ili kulturnim značenjem, s ciljem prikazivanja semiotičke ideologije njihovog lokalnog specifičnog identiteta". Davey i Zhao (2019) te Yamada (2009) istražuju odnose tradicije i globalizacije u kontekstu tetovaža na području Kine i Japana, dok se transformacijom vizualne tradicije kulture Pazyryk u suvremeni stilski izričaj tetovaža, posebno pri prikazu skitskog jelena bave Polosmak (2021) i Leung (2021). Na području Europe, izdvaja se istraživanje o tetovažama sirena kao simbola Varšave te njihovog „građanskog, društvenog i individualnog značaja" (Wasilewski i Kostrzewa, 2018).

Kao istodobno povijesni i suvremeni izričaj tetovažama izdvaja se pojava tetovaža s brojevima zatvorenika logora iz holokausta u kontekstu komemoracije kao „praksa koja služi kao jedinstveni oblik tjelesne memorijalizacije koja se odvija u kontekstu novih medijskih alata, društveno-političkog konteksta i generacijske smjene" (Klik, 2020:649), pritom „čineći poseban oblik tetovaže traume, ostvaruje podsjećanje kroz resignifikaciju izvornog znaka čineći vidljivom međugeneracijsku traumu holokausta" (Brouwer i Horwitz, 2015:534). Manfredi (2020:1), istražujući povezanost s komemorativnim tetovažama i slavljeničkim tetovažama u Italiji, zaključuje da je „tijelo ogledalo sebe, a koža djeluje kao plastična pozornica gdje se utjelovljenje žalovanja i drugih emocija susreće s društvenim svijetom" i da su „tetovaže pokušaji personalizirane duhovnosti, gdje rođenja i smrti postaju ključni trenuci postojanja".

Valja istaknuti da, iako ne postoji konsenzus oko naziva ovakvih tetovaža, Asavei (2023:563) ističe razliku između memorijalnih tetovaža kao tetovaža „skupine koja je doživjela istu traumu" i komemorativnih tetovaža koje se odnose na pitanja identiteta, pri čemu analizira praksu izrade tetovaža s likovima Ceauşescua, Tita i Staljina te zaključuje da „tetovaže mogu djelovati kao vernakularne komemoracije prikupljene u tjelesnu arhivu nostalgije za ontološkom sigurnošću prošlosti i čvrstog vodstva". Blackmore (2014:235), u kontekstu politike i tetovaža, analizira tetovaže potpisa Huga Cháveza kao „mobilnu i reproduktivnu sliku moći za traženje vječne prisutnosti '*líder eterno*' (vječnog vođe) kao sidra političkog jedinstva". Suprotno od komemoracija prošlosti, kao simboli svojevrsne budućnosti, ističe se istraživanje Kazandjieve et al. (1995:254) koji su pri istraživanju tetovaža izrađenih nakon završetka Drugog svjetskog rata izdvojili tri skupine tema tetovaža, odnosno „prvu skupinu čine linije i crteži bez ikakvog značenja i smisla, što se može protumačiti kao čisti oblik autoagresije", „drugu skupinu čine simboli otpora: antikomunistički, promonarhijski itd.", dok treća skupina motiva obuhvaća „simbole 'zapada" i tzv. 'zapadnog načina života' kao odgovor na zatvorenost socijalističkog društva".

Od istraživanja o tetovažama u odnosu na religiju, izdvaja se istraživanje provedeno u Izraelu o praksama tetoviranja hodočasnika, koji, unatoč činjenici da određeni broj religija promatra tetovaže u negativnom kontekstu, izrađuju tetovaže te ih „legitimiziraju kroz različite narative kojima (…) im pripisuju duboko semantičko značenje" (Diktaş, 2020:1) i istraživanje hodočasnika koji su posjetili Santiago de Compostelu, izradili tetovažu/tetovaže i popratili aktivnost objavom na socijalnim medijima u kojem Kurrat i Heiser (2020:12) zaključuju da „tetovaže hodočasnika ispunjavaju funkciju oblikovanja identiteta te ih je potrebno promatrati u kontekstu visoke biografske relevantnosti modernih hodočašća".

Od istraživanja usmjerenih na uže tematske aspekte tetovaža mogu se izdvojiti istraživanje o tetovažama posvećenim kućnim ljubimcima (Hill, 2020) i tetovaže vikinških runa kao prakse formiranja suvremenog identiteta u „kulturnom momentu kada vlastita percepcija i socijalni odnosi postaju sve više ugrađeni u socijalne medije" te prikaz fotografija takvih oznaka na Instagramu (Bennett i Wilkins, 2020:1301). Također, u kontekstu marketinga, izdvaja se upotreba tetovaža u oglašavanju marki (engl. *brand*) što obuhvaća sam prikaz tetovaža, ali i korištenje jednog ili više elemenata vizualnog identiteta marki kao tetovaža (Bjerrisgaard et al., 2013), no mogu se spomenuti i promotivne aktivnosti usmjerene na poticanje potrošača na

tetoviranje određenog vizualnog elementa marke kao što je reklamna kampanja *Heinza*[11] u sklopu koje su izradili i omogućili dostupnost tinte za tetoviranje u prepoznatljivom crvenom tonu umaka od rajčice te u suradnji s brazilskim *tattoo* majstorima izradili ponudu raznih prijedloga dizajna za tetovaže.

Iz navedenih istraživanja može se zaključiti da tetovaže i tetoviranje obuhvaćaju znatan broj mogućih pristupa istraživanjima kroz prizmu raznih znanstvenih područja. Može se izdvojiti odnos tijela i tetovaža kao dokumenata, odnosno neraskidivost tjelesne i psihološke subjektivnosti individue prikazane tetovažama u formi osobnog narativa u odnosu na društvene percepcije, stereotipe i predrasude. Povijesna i kulturna značenja tetovaža, ali i suvremeni trendovi, kontinuirano se isprepleću u današnje doba kao dio identiteta pojedinca koji nije tek vizualni prikaz na koži, već može biti prožet dubokim značenjima, prikazivati kompleksne odnose te individualne karakteristike, želje i potrebe. Analizirajući kožu kao označenu, MacCormack (2006:59) zaključuje:

> *„Tetovaža je označavala oslobođenje (kroz izbor), komodifikaciju (kao moda) i terorizacija (u holokaustu). Navedeno sugerira individualnost i pripadnost (supkulturnu, plemensku, ali i kroz prisilnu homogenizaciju tetoviranih ljudi od strane ne tetovirane kulture). Površina koja se stvara tetovažama komplicira već složen osjećaj neposrednosti između internalizacije društvenog diskursa (od institucionaliziranog diskursa, kao npr. zatvor, do rodne pripadnosti) i eksternalizacija sebe kao entiteta u svijetu."*

5.4. Semiotički i narativni elementi tetovaža u filmovima

Schildkrout (2004:319) pozicionira tetovaže u suvremeni kontekst „postmoderne teorije o važnosti tijela kao umjetnosti u suvremenoj zapadnoj kulturi te razmišljanja o značenju prikaza egzotike i zanimanje za vidljivu površinu tijela kao komunikacijskog posrednika između pojedinca i društva". Sanders i Vail (2008:184) ističu da, iako postmoderne teorije kojima se analizira tijelo i reprezentacija kao utjelovljeno iskustvo imaju znanstveni značaj, ograničene su usmjeravanjem na „kolektivna iskustva i empirijski potvrđene fenomene" pri čemu se nehotice izostavlja pristup tetovažama kao „narativima, diskursima i drugim osobnim

[11] Dostupno na: https://www.heinztattooink.com.br.

konstrukcijama te pričama“. Slično navodi Martin (2019:169) koji, u kontekstu socijalne semiotike, izdvaja nužnost „novog razumijevanja onoga što tetovaže znače ljudima koji ih nose“ te kako njima „grade mnoge različite reprezentacije sebe“. Brooks (1993:1) ističe da je „pisanje po tijelu pokušaj transformacije materijalnog tijela u označavajuće tijelo”, a MacCormack (2006:57) kako „tetovaže kreiraju novu površinu tijela kao tekst” te da je „ta površina predstavljena, interpretirana, označena i diskurzivno izložena kao vanjska artikulacija subjektivne volje, utemeljene na individualnosti i pripadnosti”. Grosz (1994:117) dodatno objašnjava promatranje tijela kao teksta navodom da „ova metafora postavlja tijelo (…) kao tjelesnu površinu, prazne stranice na kojima je moguće graviranje, grafiti, tetoviranje ili natpisi”, nadalje navedena metafora tvrdi da je „tijelo stranica ili materijalna površina, moguće čak i knjiga presavijenih listova (…) spremno primati, nositi i prenositi značenja, poruke ili znakove, slično sustavu pisanja” čime „poruke ili tekstovi proizvedeni pisanjem po tijelu konstruiraju tijela kao mrežu značenja i društvenog značaja, kreirajući smislene i funkcionalne 'subjekte' unutar društvenih skupina”. Bitarello i Queiroz (2014:78;75) promatraju „kožu kao semiotičku nišu (engl. *niche*) uz mnoge implikacije u kontekstu utjelovljene komunikacije”, odnosno da se „koža može opisati kao niša strukturirana semiotičkim artefaktima (tetovažama) koji djeluju kao simboličko-indeksna sredstva (diciznakovi)”. Souza (2023:91;93;96) u kontekstu označitelja i označenog ističe da „kada se specifično referira na ljudsko biće, svaka simbolična interpretacija ima *sui generis* vrijednost“, dok su „tetovaže značenje; ekspresije skrivenog u nesvjesnom i psihološkom stanju pojedinca“ pri čemu su „fenomenološko emocionalno stanje i individualni karakter pojedinca ključni za odluku o tetoviranju“, dakle, tetovaža kao „slika koja se vidi je označitelj, a njezino značenje, fenomen koji treba protumačiti, ako ne i, dešifrirati“ čime tetovaže postaju „iznimno kompleksne jer reprezentiraju autentičnu potpunost pojedinaca, odnosno, njihov eksplicitni identitet“. Miranda (2016:22) objašnjava da se „tetovaže ponajviše interpretiraju u odnosu na značenje, simboliku i semiotiku”, a detaljnije ulazeći u same mogućnosti značenja Lévi-Strauss (1963:257) ističe da „tetovaže nisu samo ukrasi (…), amblemi plemstva i simboli položaja u društvenoj hijerarhiji; također su poruke prožete duhovnim i moralnim značajem”.

Adamović i Maskalan (2011:49;65) navode da „tijelo sve više postaje osobni projekt, predmet kreacije, ali je istovremeno podložan unificirajućim i multikulturalnim tendencijama mijenjanja“ te kako je „tijelo primatelj društvenih praksa, ali i oruđe bivanja, osjećanja i kreiranja svijeta“. Pri promatranju koncepta tijela kao dijela identiteta potencijalno proširivog modifikacijama, odnosno tetovažom kao djelom, može se izdvojiti Danto (2013) koji kod

definiranja umjetnosti izdvaja pojam utjelovljenog značenja neraskidivo povezanog s materijalnošću umjetničkog djela, pa je tako i „definirajuća karakteristika tetovaža da ljudsko tijelo služi kao nositelj slike, što je presudno za način na koji se percipira", međutim za razliku od drugih djela, „tijelom ne dominira slika zbog čega se simultano i neovisno usvaja" (Wittmann, 2020:260). Koncept utjelovljenog značenja, Brooks (1993:XI) promatra kao „stvaranje fikcije usmjerene prema tijelu, čime ga ugrađuju u priču te stoga utjelovljuje značenja: priče na tijelu i tijela u priči", dok Kosut (2000:98) ističe „kompleksnost tetovaže kao forme utjelovljene vizualne komunikacije". Weber (2022:67) navodi da „tetovirana koža (…) ulazi u dijalog sa svijetom i okolinom" pri čemu se „tetovaže čitaju i tumače, ponekad i krivo tumače od strane ljudi koji ih gledaju te ih automatski pokušavaju staviti u kontekst priče", ali „tetovirano tijelo ne priča jednu fiksnu priču, već se kontinuirano ponovno ispisuje i iščitava". Kosut (2000:82;99) ističe da uz „očitu vizualnu i estetsku kvalitetu, tetovaže posjeduju i određenu narativnu kvalitetu" pri čemu „suvremeni narativi tetovažama (engl. *tattoo narrarives*) pružaju novo čitanje povijesne prakse tjelesnih modifikacija" kojima „otkrivaju informacije kako su tijelo i identitet refleksivno konstruirani i isprepleteni". Martin (2013:43) pri analizi narativa tetovaža uzima u obzir interkulturalnost tetovaža kao nedosljednost pri čemu izdvaja:

1. „Pojedinci izrađuju tetovaže koje mogu biti na različitim jezicima ili imaju prikrivena značenja jer je to dio sposobnosti koju agenti imaju u stvaranju kodiranog i kontroliranog značenja".

2. „Tetovaže su o umjetnosti, a to znači da entuzijasti i njihovi *tattoo* majstori često rade zajedno kako bi stvorili dizajn koji je osoban te ujedno vizualno/društveno privlačan".

3. „Jedan od najuzbudljivijih aspekata bilo kojeg oblika umjetnosti (…) je misterija i sposobnost djela da potakne mnogostruke interpretacije te osobne i društvene relevantnosti".

U skladu s navedenim, ističe se koncept kreiranja osobnog tjelesnog narativa posredstvom tetovaža kao utjelovljenog značenja, kojeg Oksanen i Turtiainen (2005:112) definiraju kao:

> *„Narativ koji se odnosi na način na koji tetovirani subjekti crtaju svoj život kroz svoje tetovaže. Tetovaže funkcioniraju kao referentne točke ili karte koje omogućuju da se ispričaju životne priče. Subjekti koriste tetovaže kako bi kontrolirali svoje živote kad se suoče s kaosom kasnog modernog društva. Tetovaža predstavlja poveznicu s osobnom životnom poviješću, kao i priliku za subjektivnu sigurnost. (...) Subjekti se suočavaju sa sukobom da, iako mogu modificirati i (pre)pisati svoja tijela ne mogu kontrolirati značenja koja*

drugi ljudi pridaju tetovažama. Stoga je vizualizirano tijelo samo po sebi bojno polje kontradiktornih značenja.“

Valja naglasiti istodobnu odvojenost i isprepletenost dva koncepta koji povezuju narative i tetovaže, a koji se mogu opisati kao interni, subjektivni ili narativ posredstvom tetovaža te eksterni, socijalni ili narativ o tetovažama. Prvi, interni, subjektivni ili narativ posredstvom tetovaža, se može promatrati kao neverbalan, odnosno vizualna manifestacija osobne priče te, iako kao tetovaža vidljiv i drugima, interni narativ bez drugog, eksternog narativa ih ostavlja zakinutim za informacije, tj. narativ o tetovaži te tetovažu prepušta njihovoj interpretaciji. Dakle, drugi eksterni, socijalni ili narativ o tetovaži, svojevrsna je ponavljajuća priča koju pojedinac koju kreira o samom sebi i izlaže drugima o značenju tetovaže, razlozima tetoviranja, procesu izrade i sl. Boszorád (2019:67) također ističe, u određenoj mjeri, navedenu distinkciju i objašnjava da „priča koju priča transformirano tijelo ima u biti dva potencijalna primatelja: druge i samog nositelja” te da „unutar ove druge vrste 'intrapersonalne' komunikacije, transformirano tijelo ne samo da sukreira identitet, ono također može djelovati kao protetičko pamćenje ili kao produžetak sjećanja, a to može imati široku niz tumačenja”.

DeMello (2000:136;152) navodi da je „popularizaciju tetoviranja u srednjoj klasi pratila promjena funkcija i značenja pripisanih tetovažama”, ističe važnost narativa o tetovažama, odnosno „posebno konstruiranih priča koje služe za rekreiranje ne samo 'činjenica' o tetovaži nego i složenih opravdanja za tetovaže kako za pripovjedača tako i za slušatelja”, ali i da se „opravdanja stalno mijenjaju kako je pripovjedač izložen drugim diskursima koji bi mogli dodatno informirati njegov ili njezin narativ”. DeMello (2000:161-184) u istraživanju narativa o tetovažama izdvaja nekoliko ponavljajućih tema:

1. Individualnost „tetovaža i kako su povezane s njihovom osobnošću i unikatnošću” koja se posebno ističe u korištenju unikatnog dizajna u odnosu na odabir iz kataloga.

2. Duhovnost koja se ističe izradom religioznih i duhovnih motiva, ali i sam „čin tetoviranja kao duhovan”, međutim osobe koje izrađuju takve tetovaže nisu nužno religiozne već „interpretiraju religiozni dizajn kroz osobno značenje”.

3. Osobni rast kao „centralni diskurs modernog razumijevanja tetoviranja prema kojem su tetovaže ujedno intimno povezana s nositeljem na duboko duhovan način i imaju sposobnost stvarnog iscjeljivanja pojedinca – duhovnog, emocionalnog i fizičkog”.

4. Svetost tijela pri čemu pojedinci iznimno pažljivo biraju dizajn tetovaže, ističu i da utječe na „brigu o vlastitom tijelu", ali i vrijeme uloženo, kako u biranje dizajna, tako i u izradu tetovaža.

5. Ženske motivacije pri čemu „žene učestalo objašnjavaju svoje tetovažu u kontekstu iscjeljivanja, osnaživanja ili kontrole".

6. Moderni primitivizam koji, „iako potječe od seksualno radikalnih praksi i ideologija" te tribalizma, se može promatrati kao „prijenosnik osobne transformacije, temelj za veću duhovnu svjesnost i način na koji se sudionici mogu ponovno povezati sa svojim fizičkim tijelima (Thompson, 1991 navedeno u DeMello, 2000:174)".

Istraživanjem utemeljenim na idejama DeMello o žaljenju zbog izrade tetovaža, Madfis i Arford (2013:550-551) ističu da „istraživanje pokazuje da osobe podbacuju pri svojim narativima o tetovažama i doživljavaju negativne reakcije okoline kada se njihove tetovaže subjektivno percipiraju kao manjkave po pitanju dubokog značenja" što potencijalno dovodi do želje za uklanjanjem tetovaža. Nadalje, kao potencijalno problematično u kontekstu narativa o tetovažama, Madfis i Arford (2013:551) ističu da osobe „žele da njihove tetovaže funkcioniraju i izražavaju značenje načinom kojeg simboli, po samoj svojoj definiciji, ne mogu ostvariti", odnosno, žele da tetovažu budu „apsolutnog i statičnog značenja", iako su simboli „relativni utoliko što su kulturološki, kontekstom, društveno i predmetno konstruirani od bezbroj jedinstvenih tumačenja, denotacija i konotacija" te „dinamični jer su vremenski specifični, stalno se mijenjaju i uvijek su u stanju postupne tranzicije".

U kontekstu upotrebe tetovaža u filmovima, izdvaja se Weber (2019:121) koji navodi da upotreba tetovaža u fiktivnim narativima koristi „tjelesne modifikacije kao alat za pomicanje priče i razvoja likova naprijed" te ističe da se, ako redatelji ili autori filmova ulože trud u dizajniranje tetovaže filmskog lika, „može pretpostaviti da tetovaža služi određenoj svrsi". Barron (2020:39) navodi da „u filmu, tetovaže predstavljaju objekte straha i prijetnje, grupne solidarnosti, samoizražavanje i kulturni identitet, temeljne ekspresije, simbole zarobljenosti ili tjelesne podsjetnike na životni stil od kojeg pojedinac nastoji pobjeći, znakove osnaživanja, moći i osvete, a u nekim slučajevima i simbole užasa".

Barron (2020:40-68) pri analizi tetovaža u filmovima, izdvaja nekoliko pristupa:

1. Tetovaže kao ekspresije supkulture koje se, sukladno percepciji tetovaža kao izraza „devijantnosti, transgresije i buntovništva", koriste u određenim žanrovima „kao vizualni znakovi drugačijeg, pa čak i prijetećeg". Od primjera izdvaja *Noć lovca* (1955) kao primjer

„evidentnog etosa“ uz, s tetovažama povezane, religiozne motive koji vizualno podupiru priču (lažnog) svećenika, *Hladnokrvno* (1967) kao prikaz povezanosti tetovaža i kriminalaca uz naglašavanje grupne pripadnosti proizašle iz posjedovanja zatvorskih tetovaža, *Leptir* (1973) i *Leptir* (2017) kao primjeri klasične zatvorske drame koja koristi tetovaže, a može se napomenuti i vizualna povezanost sa stvarnim tetovažama Henri Charrièrea na čijem životu su filmovi utemeljeni, odnosno intertekstualnost te *Rt straha* (1991) u kojem Cadyeve tetovaže prikazuju „komunikacijske poruke koje naglašavaju njegovu opsesivnu i nemilosrdnu želju za osvetom“. Filmove *Modesty Blaise* (1966), *Bijeg iz New Yorka* (1981), *Zdrpi i briši* (2000), *Od sumraka do zore* (1996) i *John Wick* (2014) navodi kao primjere „reprezentacije autsajdera kroz vizualni znak koji ih izdvaja od *mainstream* društva“. Ističe i kombiniranje tetovaža s filmskim žanrovima te izdvaja, za akcijski žanr filmove *xXx* (2002) i *Brzi i žestoki: Hobbs i Shaw* (2019), za akcijski i kriminalistički žanr film *Plaćenici* (2010), ali i upotrebu u kriminalističkim dramama kao što je *Grijesi očeva* (2012) u kojoj se, uz navedeno, ističe i povezanost tetovaža s pitanjima konformizma i identiteta, kao i u filmovima *Muškarci koji mrze žene* (2009) i *Muškarci koji mrze žene* (2011). Dodatno navodi izraze grupne i kulturne pripadnosti u filmovima *Bili jednom ratnici* (1994) i *Piano* (1993) te supkulturne pripadnosti u filmovima *Generacija X* (1998) i *Koža* (2018). Navedeno se može proširiti i s prikazom prostora, odnosno salona za tetoviranje i *tattoo* majstora kao sporednog lika, npr. u filmu *Metak u glavu* (2012) i glavnog lika u filmu *Zaštitnik* (2016).

2. Tetovaže kao semiotičke komunikacije ličnosti pri čemu „teme tetovaža djeluju kao simbolične slike koje otkrivaju individualnost i djeluju kako bi se kreiralo ozračje osobnog narativa“. Kao primjer navodi film *Memento* (2000) u kojem, osim za pamćenje i kreiranje nerješive zagonetke, tetovaže predstavljaju „fantazmagorični prikaz identiteta“. Osim što prikazuju zatvorske tetovaže, tjelesne modifikacije u filmu *Ruska obećanja* (2007) mogu se promatrati i kao dokumenti koji bilježe kriminalni put pojedinca pri čemu „tetovirana tijela predstavljaju jezične objekte, s ključem za uspješno 'čitanje' istih koji se prenosi kroz usmenu predaju i kulturu“, odnosno „sastoje se od kodiranih informacije koje su nejasne za neupućene i tako prenose tajne simboličke komunikacije kroz alegorijske slike“. U kontekstu ruskih zatvorskih tetovaža navodi i njihovu „estetsku snagu kao moćan vizualni aspekt“ u filmu *Pravednik* (2014). Barron zaključuje da, uzevši u obzir ulogu tetovaža u povratku posjeda tijela, navedeni filmovi „demonstriraju ovaj etos s obzirom na snagu tetovaža i njihovu sposobnost da pomognu pronalasku sebe“.

3. Tetovaže u filmskim žanrovima fantazije i horora u kojima se tema tetoviranja pojavljuje kao aspekt prikaza ili naglašavanja prikaza kreiranja ličnosti i osobnog narativa. Od

primjera Barron navodi film *Tetovirani čovjek* (1969) u kojem „Carlove tetovaže animiraju priče o budućim događajima“ te, od novijih filmova, *Sumrak sagu: Mladi mjesec* (2009) i *Različita* (2014) u kojima se tetovaže upotrebljavaju kako bi se „predstavili osebujni aspekti ličnosti“. Također, izdvaja kao primjere *Vodeni svijet* (1995) koji prikazuje upotrebu tetovaže kao „kriptične mape“, *Sudnji dan* (2008) u kojem tetovaža predstavlja „idiosinkratski vizualni aspekti strahovitosti“ te „prepoznatljivu estetiku“ ubojice zmajeva u filmu *Carstvo vatre* (2002), odnosno lovca na vanzemaljce u filmu *Jupiter u usponu* (2015). Uz navedeno, tetovaže mogu predstavljati „simbole likova“ kao, primjerice, u filmu *The Rocky Horror Picture Show* (1975), ali i imati praktičnu upotrebu bilo magičnu kao u filmu *Constantine* (2005) ili kao „aspekt kontrole i posjedovanja“, primjerice, u filmu *Pobješnjeli Max: Divlja cesta* (2015). Kao primjer prikaza „transformativne moći tetovaža“ izdvaja se film *Crveni zmaj* (2002), a prikazani element Dolarhydove tetovaže dodatno se razvija u televizijskoj seriji *Hannibal* (2013-2015), što upućuje na prisutnost intertekstualnosti i intermedijalnosti u korištenju tetovaža u filmskim narativima. Postavljanje *tattoo* majstora kao filmskog lika pojavljuje se i u ovim žanrovima te učestalo povezuje s motivima devijantnog ponašanja, a kao primjeri izdvajaju se filmovi *Tetovirač* (2007) koji uz tetoviranje, kao komponentu narativa, istražuje „prirodu samoanskih tradicionalnih tetovaža, ali i svojevrsnu eksploataciju tradicije tetoviranja od strane zapadnih praktičara“, *Tetovaža* (1981) koji koristi tetovažu kao „prikaz tjelesne modifikacije, ali i kao horor te simbol kontrole“ dok se prikazana tema „sadističke dominacije, u kojoj mašinica za tetoviranje postaje nadomjestak falusa, a moć se provodi kroz postojanost tetovaža“, pojavljuje i u drugim filmovima. Uz navedeno, može se navesti film *Tetovaža* (2002) u kojem se tetoviranje „kao umjetnička forma postavlja u središte jezive pripovijesti“.

4. Tetovaže kao popularna kultura pri čemu u filmovima one „predstavljaju posrednike komunikacije, samoizražavanje, pobunu, oznake devijantnosti i ugroze, a često reflektiraju etos podzemlja koji ih je nedvojbeno definirao“. Također, valja spomenuti da su prikazi tetovaža u filmovima, sukladno društvenim trendovima, s vremenom postali prihvatljiviji i kao vizualni elementi osobnog narativa likova koji nemaju devijantne karakteristike. Kao primjere navodi komedije *Mamurluk II* i *Kralj Staten Islanda* (2020), ali i animirani film *Moana/Vaiana: Potraga za mitskim otokom* (2016) u kojem magične „Mauijeve tetovaže neprestano prenose ne samo njegovu povijest, već i pružaju komentar aktualnih događaja“. Uz navedeno izdvaja tetovaže koje su pojavljuju u jednom ili više filmova serijala, odnosno tzv. univerzumima kao što su *Harry Potter i Plameni pehar* (2005), *Blade* (1998) te drugim filmovima u produkciji DC Comics i Marvela. Također, ističe se upotreba tetovaža glumaca kojima se proširuje prikaz lika kao što su upotreba tetovaža Toma Hardya u filmu *Venom* (2018) i Jasona Momoe u

Aquaman (2018). Iako su tetovaže u filmovima sa superherojima pretežno usmjerene na prikaz „klasičnog statusa buntovnika i autsajdera“, one obuhvaćaju i „ključne elemente povijesti tetovaža, od reprezentacije tetovaža kao prikaza drugačijeg, grupne i kulturne solidarnosti, osebujne umjetničke forma do komunikacijskog potencijala i prirode dizajna tetovaža“.

Potencijalne svrhe upotrebe tetovaža u filmovima navodi i Kluger (2022:271-277) definirajući četiri funkcije tetovaža koje nisu međusobno isključive uz navedene primjere filmova:

1. Tetovaže kao centralna tema filma pojavljuju se u filmovima *Tetoviran* (1968) u kojem trgovac umjetnina želi kupiti umjetničko djelo Modiglianija tetovirano na vojniku, već spomenutih *Tetovirani čovjek* (1969) i *Tetovaža* (1981) koji ima sličnu radnju kao i film *Irezumi, duh tetovaže* (1982), odnosno, oba prikazuju ekstremne emocionalne odnose te horore *Tetovaža* (2002) i *Tetovirač* (2007).

2. Tetovaže kao karakteristike filmskih likova izdvajaju se kao „najfrekventnija funkcija u filmskoj industriji“. Kod ovakve primjene tetovaža u filmovima one „sugeriraju jedan ili više atributa filmskog lika: identifikaciju, fizičku osobinu, karakternu crtu, naznaku o porijeklu, izraz grupne pripadnosti ili jednostavno omogućuju gledatelju da likove klasificira kao pozitivne ili negativne“. Od primjera navodi tetovaže na prstima u filmovima *Noć lovca* (1955) i *Braća Blues* (1980), međutim, iako iste smještajem, tetovaže u navedenim filmovima imaju različitu funkciju karakterizacije likova. Zatim, japanski film *Irezumi* (1966) u kojem „djevojci prodanoj u kuću *geisha* tetoviraju pauka na leđima koji implicira njezinu buduću osvetu“. Od filmova u kojima se tetovažama nastoji „prenijeti dojam snage i muževnosti“ izdvajaju se, već spomenuti, *Od sumraka do zore* (1996), *Carstvo vatre* (2002) i *xXx* (2002). Kod prikaza grupne pripadnosti, tetovaže se pojavljuju u funkciji prikaza „etničko-kulturne grupe“ u filmu *Bili jednom ratnici* (1994), „pripadnost frakciji“ u filmu *Različita* (2014), „vojne pripadnosti“ u filmu *Plaćenici* (2010), dok je pripadnost „ekstremno desnim i neonacističkim grupama“ prikazana u filmovima *Divlji korak* (1992) i *Generacija X* (1998). *Ruska obećanja* (2007) posredstvom tetovaža prikazuju kriminalnu prošlost pojedinca, *Rt straha* (1991) „značajne prošle događaje i zaplet filma“, a *Zdrpi i briši* (2000) „proletersko porijeklo“.

3. Tetovaže sa stvarnom funkcijom u filmu, tj. pragmatične tetovaže. Od primjera se, uz *Tetoviranog čovjeka* (1969), ističe *Memento* (2000) u kojem glavni lik filma Leonard tetovira „tragove i informacije koje prikuplja kako bi unaprijedio svoju istragu“, *Matrix* (1999) u kojem, kako bi Neo „započeo svoju avanturu mora slijediti tetovažu bijelog zeca“, magična tetovaža u filmu *Constantine* (2005) i tetovaža barkoda u filmu *Hitman - Agent 47* (2007). Također,

pragmatične tetovaže pojavljuju se u komedijama, primjerice *Čovječe, gdje mi je auto?* (2000), *Mamurluk II* (2011) i *Obitelj Miller* (2013).

4. Estetska funkcija tetovaža se u filmovima „temelji na stvarnoj motivaciji osoba za tetoviranje kako bi uljepšali svoje tijelo“, a od primjera navodi film *Octopussy* (1983) iz serijala filmova o Jamesu Bondu.

Barron (2020:69-72) se osvrće i na upotrebu tetovaža u televizijskim serijama te navodi primjere upotrebe. U jednoj od epizoda serije *Starsky i Hutch* (1975–1979) detektivi pronalaze ubojicu na temelju prepoznatljive tetovaže koju ima, dok u epizodi serije *Dosjei X* (1993-2002/2016-2018) tetovaža *pin-up* djevojke nagovara nositelja tetovaže da počini ubojstvo, dodatno, u istoj epizodi agentica Scully tetovira na leđima tetovažu s motivom urobora. Opširnija upotreba tetovaža pojavljuje se u seriji *Brimstone* (1998-1999) koja prati Ezekiela Stonea u nastojanju da vrati u pakao 113 pobjeglih duša čija imena ima tetovirana, pri čemu, kada vrati u pakao neku od odbjeglih duša, nestane tetovaža s imenom. Od novijih televizijskih serija s opširnom upotrebom tetovaža, izdvaja *Zakon braće* (2005–2009/2017) i *Šifru zločina* (2015-2020) pri čemu obje serije imaju naglašeno kodiranje tetovaža, odnosno upotrebu tetovaža koje sadrže skrivene poruke. Insignija korištena u seriji *Sinovi anarhije* (2008-2014), odnosno *Grim Reaper* prikazana, kako na odjeći, tako i tetovažama upućuje na „znak pripadnosti i grupnog identiteta”. Izdvaja se i korištenje tetovaža za prikaz osobnih iskustava te određenog povijesnog razdoblja kao, primjerice, u serijama *Vikinzi* (2013-2020) i *Tabu* (2017).

Od istraživanja pojedinih filmova izdvajaju se tjelesnost i tetovaže povezane s latinoameričkim bandama u filmovima *Bez imena* (2009) u kojem tetovaže prikazuju „znakove pripadnosti i odvojenosti, ovisno o tome s koje strane granice između društvenih skupina se pojedinac nalazi” (Banwell, 2018:3) i *Moj ludi život* (1993) u kojem autorica „ispitujući šminku *Chola*, tetovaže i odijevanje pripadnica bande, istražuje kako djevojke iz bande mogu proizvesti značenje (političko, feminističko ili drugo) i moć kroz stilove, napetosti između 'autentičnog' supkulturnog prkosa i *mainstream* potrošnje te dualističke konstrukcije samog djevojaštva” (Horrex, 2020:43). Mifflin (1997:134) ističe da su tetovaže „oduvijek bile posebno privlačne za članice latinobandi, koje nose imena svojih bandi, momaka i djece; nadimke; krunice, križeve i suze koje označavaju broj godina koje su one ili njihovi partneri proveli u zatvoru“.

Analiza filma *Čovjek koji je prodao svoju kožu* (2021) o Sirijcu koji emigrira u Belgiju, izdvaja se kao studija slučaja „na raskrižju migracije, umjetničke instalacije, kinematografije i

eksploatacije u doba kapitalizma te ispituje moguće smjerove budućeg transnacionalnog filmskog stvaralaštva, promjene u kino publici i mjestima prikazivanja filmova" (Martin, 2023). Treagus (2008:190) analizom, između ostalog, filma *Bili jednom ratnici* (1994) istražuje „ulogu tetovaža kao tropa i kao prakse koja u tekstu predstavlja specifičan oblik strateškog esencijalizma: označavanje tijela kao autohtonog subjekta pomoću *moko* tetovaže", a Chakraborty, 2013:345 analizom filma *Tetovirač* (2007) istražuje „psihologiju tetoviranja iz perspektive oblikovanja sebe unutar i izvan norme, kao vrstu ritualne izvedbe na tijelu, transformirajući ga istovremeno u stvarno i izmišljeno, tjelesno i celuloidno, opipljivo i nefizičko". Slobodu režiserskog pristupa interpretaciji klasičnog djela upotrebom, između ostalog, tetovaža, analizira Lee (2010) u filmu *Važno je zvati se Ernest* (2002).

U kontekstu tradicionalnih stilova tetoviranja ističe se japanska kinematografija koja integrira kulturu tetoviranja, ali i pripadajuće stereotipe u više filmova. Uz već ustaljenu vizualizaciju, bilo kao Hollywoodski kreiranih nindža koji su „simulacija koja spaja dvije kulturne figure: američkog heroja i japanskog nindžu" (Pua i Hiramoto, 2020:57), bilo kroz prikaz devijantnog ponašanja i kriminalnih sklonosti, primjerice pripadnika *Yakuze,* kako u japanskoj, tako i u zapadnim kinematografijama (npr. *Kate* (2021), *Obračun u Malom Tokiju* (1991) i dr.), mogu se dodatno izdvojiti tradicionalne tetovaže (*irezumi*) na ženama. Filmovi *Irezumi* (1966) i *Irezumi, duh tetovaže* (1982) usko su tematski prožeti odnosima ženskog tijela, seksualnosti, nasilja nad ženama te fetišizmom. Za potonji film Ribas (2010:75) ističe da „prikazuje edipalni i incestuozni mit koji baca svjetlo na vrijednost tjelesnog zapisa (…), njegovu psihotičnu nemogućnost i pribjegavanje erogenom mazohizmu (…)", dok Fischer (2013:172) zaključuje da „ustrajno predstavlja heteroseksualnu dinamiku (tetoviranja ili seksualnih odnosa) prožetu sadizmom za muškarce i mazohizmom za žene, odnosno standardnu kulturnu paradigmu". Derrida (1998:78), iako ne navodi naslov već samo radnju filma *Irezumi, duh tetovaže* (1982) u njemu identificira *ductus,* koncept kojeg Martell (2022:333) detaljnije objašnjava kao „idiomatsko obilježje koje omogućava prepoznavanje crtača ili umjetnika" te ističe da „kod *ductusa*, za razliku od potpisa, nije naglasak samo na identificiranju autora ili njihovog stila". S obzirom na to da su oba navedena filma iz prošlog stoljeća, valja istaknuti da je s vremenom, barem u određenim filmovima i televizijskim serijama, došlo do pomaka u prikazu tradicionalnih japanskih tetovaža na ženama u smjeru primjene u kontekstu karakterizacije lika (*Autsajder,* 2018) i prikaza djevojke kao pripadnice kriminalne organizacije (*Smrtonosni razred,* 2018-2019).

Povijesnu i suvremenu konvergenciju tetovaža kroz prizmu enigme i simulakruma te metateksta i fiktivnosti u televizijskoj seriji *Vikinzi* (2013–2020) istražuje Taylor (2022:148) ističući nepostojanje čvrstih povijesnih činjenica povezanih s vikinškim praksama tetoviranja što ne utječe na njihovo korištenje u medijima i popularnost, odnosno „vikinške tetovaže kreiraju značenje kroz dvije putanje, prva na način koji obećava, ali zadržava svoje značenje (enigma); druga na način koji zauzima svoje značenje u petlji samoreferencijalnosti (simulakrum)". Uz korištenje tetovaža povezanih s nordijskom mitologijom u djelima tematski povezanima s njom, dodatno se može izdvojiti korištenje elemenata nordijske mitologije za prikaz pripadnika raznih rasističkih i neonacističkih skupina (npr. *Banshee* (2013–2016), *Sinovi anarhije* (2008–2014), *Zakon jačeg* (2017) i dr.). Navedeno, proizlazi iz stvarnih identificirajućih simbola pripadnika raznih skupina usmjerenih prema idejama supremacije bijelaca, a uz primarne simbole povezane s Hitlerom i nacističkim pokretom, i učestalo se kombinira s određenim elementima nordijske mitologije.

Detaljnije usmjereno na samo tijelo filmskog lika te identitet, Waites (2017:36-37) analizira lik Lisbeth Salander u Fincherovoj verziji filma *Muškarci koji mrze žene* (2011) koji u nastojanju „kreiranja slike *cyber* Salander dosljedne s njezinim identitetom hakera" isprepliće vizualne aspekte tetovaža s identitetom, odnosno zmaja, feniksa i osu (koja je ujedno i njezin hakerski nadimak). Nadalje, izdvaja se i sekvenca kojom, Salander ponovno uspostavlja kontrolu nad svojim životom, kako tjelesno tako i financijski, kroz „osvetu, grubim tetoviranjem i ucjenjivanjem Bjurmana, 'ženomrsca i silovatelja', scenom koja ispunjava 'feminističku fantaziju'" koja naglašava da „umjesto da se prepusti biti žrtva ili zločine prijavi nepovjerljivim predstavnicima sustava", Salander se „odmeće jer je problem muški sustav, čiji je Nils Bjurman nusproizvod" (Waites, 2017:40).

U pravnom kontekstu može se navesti istraživanje Cummingsa (2013) na temu autorskih prava korištenja tetovaža u filmovima, odnosno kako je tužba majstora koji je izradio tetovažu Mikea Tysona za povredu autorskih prava upotrebe dizajna tetovaže u filmu *Mamurluk II* (2011) potaknula jasnije definiranje i kontrolu korištenja tetovaža u filmovima.

Iz navedenog se može izdvojiti neupitna povezanost tetovaža, semiotike i narativa koja se pojavljuje u filmovima i televizijskim serijama. Ističe se povezanost tetovaža kao fenomena u stvarnom svijetu koji se prenosi u fiktivne gdje se dodatno proširuje značenjima značajnima za likove na različite načine.

5.5. Povezanost teorijskih aspekata tetovaža i njihove upotrebe u filmovima i televizijskim serijama s istraživanjem

Tetovaže se kao društveni fenomen pojavljuju dugi niz godina, od označavanja pripadnosti, isticanja osobnih vrijednosti i postignuća do označavanja devijantnog ponašanja te su se tijekom proteklih tisućljeća etablirale kao neodvojiv dio ljudskog postojanja. Iako su se u nekim povijesnim razdobljima nalazile na marginama društva, posljednjih desetljeća dolazi do integracije tetovaža kao prihvatljive prakse i fenomena u društvu, međutim, i dalje postoje određene stigme i stereotipi vezani za tetovaže. Peterlić (1977:9) je u definiranju filma istaknuo neodvojivu povezanost stvarnog svijeta i filma, povezanost koja se ogleda i korištenjem tetovaža u filmovima i televizijskim serijama. Pregledom istraživanja povezanih s tetovažama može se uočiti povezanost i preklapanje tema istraživanja tetovaža kao društvene pojave s primjenom tetovaža u filmovima, odnosno mimeza koja nastaje njihovom upotrebom u fiktivnim djelima. Dodatno se može istaknuti, u kontekstu pop-kulture, iako nije tema istraživanja, utjecaj filmova na izradu tetovaža čime one iz stvarnog svijeta prelaze u fiktivni u kojem se njihovo značenje proširuje ili kreira novo, da bi se potom ponovno vratile u stvaran svijet kao supkulturno obilježje.

Na temelju navedenih istraživanja o motivaciji za tetoviranjem, kao optimalno za potrebe istraživanja, odabrano je istraživanje Wohlrab et al. (2007:87-91) te se za kodiranje motivacije filmskih likova definiraju područja (1.) ljepota, umjetnost i moda, (2.) individualnost, (3.) osobna pripovijest, (4.) fizička izdržljivost, (5.) grupna pripadnost i predanost, (6.) otpor, (7.) duhovnost i kulturna tradicija, (8.) ovisnost, (9.) seksualna motivacija i (10.) bez posebnog razloga. S obzirom na to da se navedene motivacije za izradu tetovaža odnose na stvaran svijet, a istraživanje je fokusirano na fiktivan, navedenom su dodane stavka (11.) ostalo u cilju izdvajanja specifičnih filmskih motivacija za tetoviranjem koje odstupaju od navedenih i stavka (12.) nije moguće utvrditi motivaciju kako bi se utvrdilo nenavođenje motivacije za izradu tetovaža u filmskom narativu.

Višekratno istaknuta povezanost tetovaža i devijantnog ponašanja, koju je između ostalih sumirao i Rees (2022:117), analizira se polaritetom lika koji je postavljen kao pozitivan, negativan, pozitivno-negativan (promjenjiv) te ostavljena mogućnost da se naveden polaritet ne može adekvatno utvrditi. Ostavljena mogućnost neutvrđivanja polariteta lika prvenstveno je usmjerena na situacije kada tetovaža na liku nije u funkciji samog lika već, primjerice, u funkciji

pomicanja radnje. Uz navedeno, povezanost rizičnog ponašanja i tetovaža, se u radu analizira i umiranjem fiktivnih likova u filmovima i televizijskim serijama. Također, kako su neka od navedenih istraživanja usmjerena na potencijalni utjecaj tetovaža na privlačnost osobe, kodira se prikaz filmskih likova kao poželjnih u filmskoj stvarnosti prisutnošću prikaza flerta, ljubavne veze, braka, intimnih odnose i sl.

U kontekstu semiotike i narativa, uz evidentno pripisivanje značenja tjelesnim modifikacijama, ističe se koncept utjelovljenog značenja koji dodatno naglašava povezanost tijela, odnosno filmskog lika i znaka što je prošireno konceptom osobnog narativa koji se pojavljuje kao interni, subjektivni ili narativ posredstvom tetovaža te eksterni, socijalni ili narativ o tetovažama što se, u određenoj mjeri, kodira kroz prethodno spomenute prikaze tetovaža (vizualno, verbalno ili oboje) i naglašavanje filmskom fotografijom, radnjom te dijalogom ili monologom vezanim za tetovažu.

Barron (2020:40-68) pri analizi tetovaža u filmovima izdvaja nekoliko pristupa, odnosno tetovaže kao ekspresije supkulture, tetovaže kao semiotičke komunikacije ličnosti, tetovaže kao aspekt prikaza ili naglašavanja prikaza kreiranja ličnosti i osobnog narativa te tetovaže kao popularna kultura. Kluger (2022:271-277) definira četiri funkcije tetovaža koje nisu međusobno isključive, odnosno tetovaže kao centralna tema filma, tetovaže kao karakteristike filmskih likova, tetovaže sa stvarnom funkcijom u filmu, tj. pragmatične tetovaže i estetsku funkciju tetovaža. Na temelju navedenih istraživanja Barrona i Klugera, prošireno spoznajama iz drugih navedenih istraživanja te prilagođeno cilju i svrsi istraživanja, definirane su komunikacijske uloge poruke semiotičkih oblikovanih znakova, tj. tetovaža u filmskim narativima, odnosno:

1. Karakterizacijska uloga poruke koja je usmjerena na analizu upotrebe tetovaža kao elementa karakterizacije filmskog lika.
2. Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta koja sumira razne kulturne i supkulturne pripadnosti filmskog lika.
3. Dramatizacijska uloga poruke kojom se analizira upotreba tetovaža u radnji kroz dramske tehnike (Kallay, 2016:105-116).
4. Intertekstualna uloga poruke usmjerena je na analizu prisutnosti intertekstualnosti u filmskom djelu.
5. Ostale uloge poruke kao šira kategorija sa svrhom sumiranja ostalih uočenih upotreba tetovaža, a temeljena na pretpostavci postojanja prethodno nedefiniranih i/ili specifičnih mogućnosti upotrebe tetovaža kao elemenata komunikacije u filmskom narativu.

6. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Istraživanje se sastoji od kvalitativnog i kvantitativnog dijela te su u skladu s potrebama rada postavljene glavna hipoteza istraživanja, istraživačka pitanja i pomoćne hipoteze. Korištena metoda za istraživanje je analiza sadržaja uz uzimanje u obzir semiotičkog, narativnog i kognitivnog pristupa u istraživanju.

6.1. Glavna hipoteza, istraživačka pitanja, pomoćne hipoteze, cilj i svrha istraživanja te očekivani znanstveni doprinos

Glavna hipoteza postavljena je kao:
semiotičnost tetovaža utječe na transformaciju jednostavnog vizualnog znaka u informacijski kompleksniju poruku koja pridonosi slojevitosti filmskog narativa.

Istraživačka pitanja su:

IP1: Kakve se forme znakova, odnosno vizualno oblikovanje tetovaža upotrebljava te kako su tetovaže implementirane kao nositelji poruke u filmskom narativu?

IP2: Kakav je odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu?

IP3: Koje su karakteristike filmskih likova na kojima se prikazuje semiotički oblikovan znak kao nositelj poruke u filmskom narativu?

IP4: Koje su komunikacijske uloge poruke semiotički oblikovanih znakova posredstvom tetovaža u filmskom narativu?

IP5: Razlikuje li se upotreba tetovaža kao semiotički oblikovanih poruka u filmovima i televizijskim serijama te postoje li specifičnosti upotrebe u odnosu na obilježja radnje i žanr?

Pomoćne hipoteze su:

H1: Vizualno oblikovanje tetovaže, odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.

H2: Postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.

H3: Postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.

H4: Upotreba tetovaža kao semiotički oblikovane poruke razlikuje se u odnosu na obilježja radnje te prema specifičnim obilježjima pojedinačnih žanrova.

Cilj rada je analiza tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u odnosu na tijelo, filmski lik, komunikacijsku ulogu poruke koju prenosi i djelo, a svrha jest definiranje i kategoriziranje upotrebe tetovaža kao semiotički oblikovanog komunikacijskog elementa filmskog narativa.

Očekivani znanstveni doprinos rada obuhvaća:

- produbljivanje teorijskih spoznaja o primjeni komunikacijskoga procesa i kodiranju poruka u masovnim medijima implementacijom tetovaža u filmovima i televizijskim serijama
- produbljivanje teorijskih spoznaja o upotrebi tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova, odnosno poruka u filmskom narativu
- definiranje, kategoriziranje te utvrđivanje sličnosti, različitosti i povezanosti u filmskom narativu između semiotički oblikovanih znakova u odnosu na tijelo, karakteristike filmskih likova, komunikacijske uloge poruka i filmsko djelo s ciljem uvođenja novih paradigmi u kreiranju filmskih narativa
- proširivanje postojećih teorijskih spoznaja generiranjem kvantitativno utemeljenog referentnog okvira podataka o upotrebi s ciljem uvođenja jasnije i sveobuhvatnije, na značajnijem uzorku definirane i kategorizirane, primjene kao odgovora na uočene neistraženosti područja
- izradu dostupnog te slobodnog za korištenje i prilagodbu obrasca za prikupljanje podataka u budućim znanstvenim istraživanjima filmskih narativa
- praktičnu primjenu u filmskoj industriji prezentiranjem spoznaja dobivenih istraživanjem na predavanjima i radionicama, objavom članaka u neznanstvenim publikacijama, izradom priručnika i sl.

6.2. Metoda istraživanja, pristupi istraživanju i struktura istraživanja

Metoda korištena za izradu rada je analiza sadržaja (Berg, 1989:238-265) jer omogućava kvalitativni i kvantitativni pristup analizi podataka te uzima u obzir komunikacijske komponente. Krippendorff (2004:18) definira analizu sadržaja kao „tehniku istraživanja koja

omogućuje repliciranje rezultata i valjane zaključke iz teksta (ili drugog materijala) u skladu s kontekstom njihove upotrebe“. Patton (2015:790-791) objašnjava da se, s kvalitativnog aspekta, analiza sadržaja „odnosi na bilo kakvo smanjenje kvalitativnih podataka i pokušaj stvaranja smisla koji na temelju kvalitativnih materijala nastoji identificirati temeljne obrasce i značenja“ pri čemu su zaključci doneseni temeljem ove metode usmjereni na utvrđivanje obrazaca i tema. Dodatno, s obzirom na to da analiza sadržaja može obuhvaćati i kvalitativnu analizu, Bauer (2000:132-133) ističe da analiza sadržaja „premošćuje statistički formalizam i kvalitativnu analizu materijala“ što ovu metodu čini „hibridnom tehnikom“ te objašnjava da se „mogu razlikovati dvije osnovne svrhe analize sadržaja povezane s trostrukom prirodom simboličkog posredovanja: simbol reprezentira svijet, a navedena reprezentacija izražava izvor i utječe na primatelja (Buehler, 1934 navedeno u Bauer, 2000:133)“ te u skladu s time „rekonstruiranjem reprezentacija, analiza sadržaja izvodi zaključak o izrazu i utjecaju unutar i izvan konteksta“ pri čemu, ako je „fokus na izvoru, tekst je medij izražavanja“ dok su „izvor i publika kontekst i fokus zaključivanja“, odnosno „korpus teksta je prikaz i izraz zajednice koja piše“. Uz navedeno, Krippendorff (2004:30;33) ističe da tekst koji se analizira je „tekst namijenjen za čitanje, interpretaciju i razumijevanje od strane drugih osoba, a ne samo analitičara“ te da „tekstovi dobivaju na značaju (značenju, sadržaju, simbolici i interpretacijama) kroz kontekst njihove uporabe“, pri čemu „kontekst određuje svijet u kojem su tekstovi povezani s istraživačkim pitanjima“.

Kao prednosti i nedostatke metode analize sadržaja Berg (1989:258) ističe, između ostalog, kao prednost mogućnost da se „analizira procese koji se odvijaju tijekom dužeg vremenskog perioda, a koji reflektiraju trendove u društvu“ dok kao nedostatke izdvaja „nužnost analiziranja već snimljenih poruka“ i problematiku „prethodno predviđenih frekvencija pojavnosti teme ili obrasca“. Ni jedan od navedenih nedostataka, u kontekstu ovog istraživanja, ne predstavlja poteškoću jer su filmovi unaprijed snimljeni, a cilj kvantitativne analize podataka je utvrditi postojanje (ili nepostojanje) statistički značajnih povezanosti između varijabli.

Drisko i Maschi (2016:3-6) navode tri vrste analize sadržaja, osnovnu analizu sadržaja koja „koristi brojanje riječi i druge analitičke kvantitativne metode za analizu podataka”, interpretativnu analizu sadržaja koja je usmjerena na analizu „očitog i latentnog”, odnosno denotativnog i konotativnog značenja te konteksta komunikacije, dok se kao treća vrsta ističe kvalitativna analiza sadržaja koja se temelji na „tumačenju tekstova te kroz fokusirana istraživačka pitanja nastoji razviti pažljivo određene kategorije koje se revidiraju i dorađuju

tijekom interaktivnog proces (…) kako bi se osigurala vjerodostojnost i korisnost" (Mayring, 2000 navedeno u Drisko i Maschi, 2016:6). Bauer (2000:134) navodi da analiza sadržaja obuhvaća „dvije glavne dimenzije, sintaktičku i semantičku" pri čemu sintaktička dimenzija „opisuje načine izražaja", a semantička dimenzija „odnos između znaka te njegovog značenja, tj. denotacijsko i konotacijsko značenje teksta". Nadalje, Berg (1989:239) izdvaja interpretativni pristup analizi sadržaja koji „promatra društvene i ljudske aktivnosti kao tekst", odnosno „kolekciju simbola koje izražavaju razine značenja" koji se potom kodiraju kako bi se „podaci organizirali i sumirali u nastojanju otkrivanja obrazaca ljudske aktivnosti, akcije i značenja" te socijalno-antropološki koji je usmjeren na „identifikaciju i objašnjavanje ljudskog djelovanja u određenim situacijama". S obzirom na to da je analiza sadržaja usmjerena na socijalnu komunikaciju, u kontekstu ove metode, filmovi i televizijske serije promatraju se kao tekst pri čemu se, uzimajući u obzir osnovni komunikacijski model (poruka, pošiljatelj, primatelj), poruke analiziraju kao teme, ali i kao utjecaj na primatelje (Berg, 1989:243-244) dok je, u skladu s navedenim vrstama analize sadržaja, istraživanje postavljeno kao interpretativna (kvalitativna) i kvantitativna analiza sadržaja.

Krippendorff (2004:29-30) ističe okvir za provedbu analize sadržaja koji ima preskriptivnu, analitičku i metodološku svrhu, a sastoji se od:

- dostupnog teksta za analizu
- istraživačkog pitanja na koje se nastoji odgovoriti analizom teksta
- konteksta po izboru istraživača unutar kojeg se nastoji razumjeti tekst
- analitičke konstrukcije koja operacionalizira ono što istraživač zna o kontekstu
- zaključaka kojima se nastoji odgovoriti na istraživačko pitanje, što je ujedno i cilj analize sadržaja
- potvrde dokaza.

Kao standardne analitičke aktivnosti analize sadržaja Berg (1989:240) izdvaja:

- prikupljanje podataka koji se potom pretvaraju u tekst
- analitički razvoj ili induktivno identificiranje kodova u podacima
- pretvaranje kodova u kategorije ili teme
- sortiranje materijala po kategorijama, identificiranje sličnosti, obrazaca, odnosa, zajedničkih karakteristika i dispariteta
- pregled materijala kako bi se utvrdili značajni obrasci i procesi
- promatranje identificiranih obrazaca u kontekstu prijašnjih istraživanja i teorija kako bi se utvrdio manji set generaliziranih spoznaja.

Pri dizajnu istraživanja, a kako bi se došlo od „teksta do rezultata“, Krippendorff (2004:83-85) izdvaja komponente provedbe analize sadržaja:

- definiranje jedinica od interesa za istraživanje
- uzorkovanje kako bi se odredio set podataka koji je statistički ili konceptualno reprezentativan
- kodiranje kako bi se tekst transformirao u podatke za analizu
- redukcija podataka kako bi se postigao efikasan prikaz pojava
- zaključci o fenomenu u kontekstu interesa istraživanja
- izlaganje rezultata analize.

Drisko i Maschi (2016:57-119) navode istovjetne sastavnice provedbe interpretativne i kvalitativne analize sadržaja koje su usklađene s istraživanjem, a uključuju:

- istraživačku svrhu analize sadržaja koja je definirana prethodno navedenim ciljem i svrhom istraživanja
- ciljanu publiku koja je definirana u prethodno navedenom znanstvenom doprinosu
- epistemološka pitanja koja su u istraživanju uvažena teorijskim aspektima masovnih medija, društvene i interpretacijske kodove te gledatelje filmova i televizijskih serija
- etičnost istraživanja provedena je poštivanjem postojećih znanstvenih standarda
- dizajn istraživanja koji je definiran kao deskriptivna i eksplorativna studija
- pitanja i metode uzorkovanja su definiranim uzorkom istraživanja
- prikupljanje podataka koje je unaprijed definirano strukturiranim obrascem, a provodi se tijekom i nakon gledanja filmova i televizijskih serija
- metode kodiranja koje su u istraživanju deskriptivne i interpretativne
- analizu podataka koja se u istraživanju provodi sumiranjem prikupljenih i analiziranih podataka induktivnim i deduktivnim zaključivanjem te uključuje obradu podataka deskriptivnom i inferencijalnom statistikom
- ulogu istraživača koja je minimalizirana kao potencijalno subjektivna usmjeravanjem istraživanja na činjenice te kvalitativnom obradom podataka.

Dakle, u skladu s navedenim aktivnostima, istraživanjem se, na temelju gledanja filmova i televizijskih serija, prikupljaju podaci u strukturirani obrazac prethodno definiran tematskim cjelinama istraživanja. U navedenim tematskim cjelinama prikupljeni podaci se, uzimajući u obzir konceptualizaciju i operacionalizaciju, identificiraju, analiziraju i sintetiziraju kako bi se utvrdili obrasci te potom generalizirane spoznaje upotrebe tetovaža kao semiotički oblikovanih elemenata narativa u filmovima i televizijskim serijama.

Bateman i Wildfeuer (2017:1) ističu da analiza filma kao teksta „započinje razmatranjem što filmovi i filmski segmenti znače gledateljima“ što dovodi do toga da se „analitička pažnja usmjerava na procjenu uloge i važnosti konteksta produkcije, konzumacije i kulturnog značenja filmova“. Navedeno se može povezati s prethodno definiranim tekstualnim, socijalnim i interpretativnim kodovima te, sukladno tome, uz korištenje analize sadržaja kao temeljne metode za provođenje istraživanja, a usklađeno s temom istraživanja, također, uvažava semiotički, narativni i kognitivistički pristup analizi podataka. Wildfeuer i Bateman (2017:190) ističu važnost promišljanja pristupa analizi navodeći da se njime „nastoji povezati analitičke perspektive s teoretskim i empirijskim zaključcima oblikujući jasnije i sistematičnije ne samo ono što se može smatrati *očitim* u analizi filmova (…) već i kako svojstva filma usmjeravaju filmske interpretacije”.

Kod semiotičkog pristupa analizi medija Gaines (2010:98) ističe da je „ključno razvijanje osjećaja za ono što jest značajno i vrijedno pažnje, no početni cilj je razumjeti logiku kojom se komunicira značenje” te da u kontekstu upotrebe znakova „priroda samog medija utječe na način na koji znakovi generiraju značenje u odnosu na druge znakove kojima su kodirani kroz asocijaciju i distinkciju utemeljenu u vremenu i prostoru”. Detaljnije, Barthes (1983:95) opisuje da je „cilj semiotičkog istraživanja rekonstrukcija funkcioniranja sustava značenja (različitog od jezika) u skladu s procesom tipičnim za strukturalističke aktivnosti, odnosno, izgradnja simulakruma promatranih objekata”. Bateman i Schmidt (2012:140) navode da se u kontekstu semiotike „značenja prvenstveno dodaju slikama u smislu interpretacija ili konotativnih značenja” pri čemu se uzima „osnovni sadržaj kao početna točka kojoj se potom dodaje značenje”, dakle, neki od „prikazanih događaja i situacija koji tvore denotativno značenje proizlaze iz prožetosti s dodatnim značenjem koje proizlazi iz prepoznavanja društvenog, individualnog ili ideološkog smisla”. Barthes (1983:95) pri semiološkom istraživanju izdvaja važnost „relevantnosti, homogenosti i sinkroniciteta” kod odabira korpusa istraživanja, a Bauer i Aarts (2000:31-32) objašnjavaju da:

1. Kako bi korpus bio relevantan, on, uz teorijsku relevantnost, mora sadržavati materijal koji je „nužno tematski fokusiran”.

2. Homogenost korpusa odnosi se na posvećivanje pažnje tijekom istraživanja da su izvori podataka homogeni, tj. da se analiziraju odvojeno, ako ih ima više.

3. Sinkronicitet zahtjeva da korpus predstavlja povijesni presjek.

Pri dizajniranju istraživanja, uzimajući u obzir semiotički pristup analizi podataka (Rose, 2001:91), određena je usmjerenost istraživanja na:

- definiranje znaka i njegovog značenja u kontekstu filmskih narativa
- analizu znaka u kontekstu filmskog narativa u odnosu na tijelo, lik, poruku i djelo
- analizu komunikacijskih uloga poruke u odnosu na znak, tijelo, lik i djelo
- opis primjene tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u filmskim narativima kroz komunikacijske uloge poruke.

Narativno istraživanje se „odnosi na bilo koje istraživanje koje analizira narativne materijale" (Lieblich et al., 1998:2) dok Freeman (2015:22;27) naglašava trostruku prirodu promatranja narativa, točnije, kao metodu „preispitivanja ljudskog djelovanja" pri čemu se u „osnovi narativa kao oblika razumijevanja nalazi retrospekcija", kao ideju u kontekstu teorije o nekom „aspektu ljudskog stanja, primjerice kogniciji ili identitetu" i u praktičnom kontekstu kao „svakodnevnu radnju", tj. pripovijedanje. Fokus istraživanja je na prethodno definiranim filmskim narativima te njihovom međuodnosu sa semiotički oblikovanim znakovima, što je usko povezano s kognitivističkim pristupom. Bateman i Schmidt (2012:282) navode da kognitivistički pristup „promatra proces filmske interpretacije kao prepoznavanje aktivnost koje se odvijaju, te njihovih razloga i posljedica" pri čemu se navedeno odvija kroz „narativnu shemu, odnosno generičku organizaciju namijenjenu razumijevanju narativa u kontekstu likova i prostora, radnje i zapleta, ponovnog uspostavljanja ravnoteže i slično". Elsaesser i Buckland (2002:180) ističu da kognitivističke teorije „konstruiraju model normi, principa i obrazaca kojima se objašnjava kako gledatelji razumijevaju filmove". Kognitivistička teorija filmskog razumijevanja postavlja se kao suprotna psihoanalitičkoj te smatra da se primarno narativom utječe na gledateljevo razumijevanje filma (Bordwell, 1985). Zumalde-Arregi (2011:9) pojašnjava da kognitivistički pristup, u svojoj osnovi, pretpostavlja da je „reakcija pojedinca na film racionalno utemeljena" što, postavljeno u odnos s „idejom da je film gramatički sustav sličan jeziku" pretpostavlja da se „dekodiranje formalnih komponenti filmskog teksta podudara *grosso modo* s najosnovnijim obrascima ljudske percepcije". Turković (1999) dodatno ističe da film kao kognitivni fenomen aktivira doživljajne i spoznajne sposobnosti gledatelja što se uzima u obzir i pri izradi filmova.

Istraživanje obuhvaća kodiranje podataka te kvantitativnu analizu:

1. Deskriptivnom statistikom – frekvencije, postotak udjela, medijan, minimum i maksimum, aritmetička sredina i standardna devijacija za relevantne varijable.

2. Inferencijalnom statistikom – za provjeru postavljenih hipoteza uz pomoć statističkih testova te njihove značajnosti. Za testiranje hipoteza upotrebljavan je hi-kvadrat.

S obzirom na zahtjeve kvalitativnog i kvantitativnog dijela istraživanja te kompleksnost teme, definirana je struktura rada:

I. dio – teorijska osnova koja obuhvaća teorijske aspekte te analizu prethodnih istraživanja spoznaje iz područja masovnih medija, komunikacije i komunikacijskog procesa, filma i televizije, tetovaža te semiotike s naglaskom na kodove od kojih je rad primarno usmjeren na tekstualne kodove, posebno narativ, odnosno semiotičko-narativne elemente (Sviličić, 2016).

II. dio – istraživački dio koji je podijeljen na pet tematski strukturiranih cjelina: znak, tijelo, lik, poruka i djelo te usklađen s pripadajućim istraživačkim pitanjima i hipotezama. Patton (2015:808) navodi da analiza sadržaja „uključuje identificiranje, kodiranje, kategoriziranje, klasificiranje i označavanje primarnih obrazaca u podacima“ dok Bauer (2000:139) ističe nužnost postojanja okvira kodiranja, odnosno „set pitanja (kodova)“ koji se sastoji od „unaprijed definiranih alternativa“ (vrijednosti kodova), a na temelju kojeg će se „interpretirati tekst“ što čini „teorijsku selekciju koja utjelovljuje svrhu istraživanja“. Nadalje, Bauer (2000:142) izdvaja nekoliko mogućnosti kreiranja okvira kodiranja, između ostalog i narativni princip. Pri kodiranju podataka Berg (1989:251) predlaže smjernice koje su u istraživanju uvažene:

1. *Pitati* podatke specifičan i konzistentan set pitanja, što je ostvareno standardiziranim obrascem za prikupljanje podataka.

2. Detaljna analiza podataka pri čemu se kreće od općenitijeg i šireg pristupa podacima, kako bi se po završetku istraživanja došlo do manjeg seta generaliziranih spoznaja što se, u istraživanju, uzima u obzir pri kvalitativnoj i kvantitativnoj obradi prikupljenih podataka.

3. Učestalo prekidati kodiranje kako bi se zapisale teorijske zabilješke što je predviđeno u obrascu za prikupljanje podataka kreiranjem otvorenih pitanja za napomene u svakoj od tematskih cjelina.

4. Nikada ne pretpostavljati analitičku vrijednost tradicionalnih varijabli kao što su dob, spol, socijalni razred i sl. dok se ne pokaže da je statistički značajno, što se u istraživanju osigurava kvantitativnom obradom podataka.

Detaljno definirani podaci za analizu po tematskim cjelinama prikazani su u Tablici 1.

Tablica 1. Struktura istraživanja

Izvor: vlastito istraživanje

Tematska cjelina	Istraživačka pitanja (IP)	Podaci (P) Deskriptivna statistika (DS)	Hipoteze (H) Inferencijalna statistika (IS)
ZNAK	IP1: Kakve se forme znakova, odnosno vizualno oblikovanje tetovaža upotrebljava te kako su tetovaže implementirane kao nositelji poruke u filmskom narativu?	P1.1. Način prikaza: - A1 vizualno – slika - A2 verbalno – zvuk	H1: Vizualno oblikovanje tetovaže, odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.
		P1.2. Načina prikaza kroz scene filma/TV serije: - A3.1. naglašeno filmskom fotografijom - A3.2. naglašeno radnjom - A3.3. naglašeno dijalogom ili monologom o tetovaži - A3.4. ostalo	
		P1.3. Vrsta znaka: - B1 tipografske tetovaže - B2 geometrijske tetovaže - B3 tetovaže životinja - B4 tetovaže drveća, biljaka i cvijeća - B5 tetovaže prirode - B6 religijske tetovaže - B7 tradicijske tetovaže - B8 tetovaže mitskih stvorenja - B9 tetovaže osoba i dijelova tijela - B10 tetovaže predmeta i koncepata - B11 ostalo	H2: Postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka, i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. H3: Postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima
		P1.4. Broj tetovaža: - broj tetovaža ili opisno	

		P1.5. Tetovaža/tetovaže na liku vizualno su oblikovane kao pretežno: - C1 akromatske - C2 kromatske - C3 kombinacija akromatskih i kromatskih tetovaža - C4 nije moguće utvrditi	se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.
TIJELO	IP2: Kakav je odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu?	P2.1. Tetovaža/tetovaže na liku smještene su na: - D1 desnu stranu tijela - D2 lijevu stranu tijela - D3 centrirano - D4 obje strane	H1: Vizualno oblikovanje tetovaže, odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. H1.1. Postoji statistički značajna povezanost između vrste znaka (P1.3.) i spola osobe kao nositelja znaka (P2.3.). H1.2. Postoji statistički značajna povezanost između vrste znaka (P1.3.) i dobi osobe kao nositelja znaka (P2.4.). H1.3. Postoji statistički značajna povezanost između vrste znaka
		P2.2. Dio tijela na kojem je smještena tetovaža: - E1 glava - E2 vrat - E3 torzo - E4 ruke - E5 noge	
		P2.3. Spol: - F1.1. muški spol - F1.2. ženski spol - F1.3. spol nije moguće odrediti	
		P2.4. Dob: - F2.1. djeca (0-13) - F2.2. tinejdžeri (14-20) - F2.3. mlađi odrasli (21-40) - F2.4. stariji odrasli (41-60) - F2.5. starci (60+)	

		- F2.6. dob nije moguće odrediti	(P1.3.) i smještaja tetovaže (P2.1.). H1.4. Postoji statistički značajna povezanost između vrste znaka (P1.3.) i dijela tijela na kojem se pojavljuje znak (P2.2.).
LIK	IP3: Koje su karakteristike filmskih likova na kojima se prikazuje semiotički oblikovan znak kao nositelj poruke u filmskom narativu?	P3.1. Uloga lika: - G1 glavna uloga - G2 sporedna uloga	H2: Postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. H2.1. Postoji statistički značajna povezanost vrste znaka (P1.3.) i uloge (P3.1.). H2.2. Postoji statistički značajna povezanost vrste znaka (P1.3.) i polariteta lika (P3.4.). H2.3. Postoji statistički značajna povezanost znaka (P1.3.) i tipa osobnosti lika (P3.5.). H2.4. Postoji statistički značajna povezanost
		P3.2. Tipovi glavne uloge u filmu ili sezoni TV serije: - G1.1. glavna uloga - protagonist - G1.2. glavna uloga - tragični protagonist - G1.3. glavna uloga - antagonist - G1.4. glavna uloga - mnogostruki protagonisti - G1.5. ostalo	
		P3.3. Opis lika: - kratki tekstualni opis lika	
		P3.4. Polaritet lika: - I1 pozitivan lik - I2 negativan lik - I3 pozitivno-negativan lik - I4 polaritet lika nije moguće odrediti	
		P3.5. Tip osobnosti lika: - J1 ekstrovert	

	- J2 introvert - J3 tip osobnosti lika nije moguće odrediti	znaka (P1.3.) i arhetipa lika (P3.6.).
	P3.6. Arhetip: - K1 junak - K2 mentor - K3 čuvar prijelaza - K4 vjesnik - K5 promjenjivac - K6 sjena - zlikovac ili antagonist - K7 saveznik - K8 vrckavac - K9 lik nije moguće kategorizirati po arhetipu	H2.5. Postoji statistički značajna povezanost vrste znaka (P1.3.) i prikazane privlačnosti lika (P3.7.). H2.6. Postoji statistički značajna povezanost vrste znaka (P1.3.) u odnosu na umiranje lika (P3.8.). H2.7. Postoji statistički značajna povezanost vrste znaka (P1.3.) i prikazane motivacije za tetoviranje (P3.10.).
	P3.7. Lik je prikazan kao poželjan/privlačan u filmskoj stvarnosti: - L1 da - L2 ne	H3: Postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. H3.1. Postoji statistički značajna povezanost komunikacijske uloge poruke (P4.1.) i uloge (P3.1.). H3.2. Postoji statistički značajna razlika i komunikacijske uloge
	P3.8. Lik umire u filmu ili sezoni TV serije: - M1 da - M2 ne	
	P3.9. Lik umire u naknadnim sezonama TV serije: - M1.2. da - M1.3. ne	
	P3.10. Motivacija lika za tetoviranje: - N1 ljepota, umjetnost i moda - N2 individualnost	

		- N3 osobna pripovijest - N4 fizička izdržljivost - N5 grupna pripadnost i predanost - N6 otpor - N7 duhovna i kulturna tradicija - N8 ovisnost - N9 seksualna motivacija - N10 bez posebnog razloga - N11 motivaciju nije moguće odrediti	poruke (P4.1.) i polariteta lika (P3.4.). H3.3. Postoji statistički značajna razlika i komunikacijske uloge poruke (P4.1.) i tipa osobnosti lika (P3.5.). H3.4. Postoji statistički značajna razlika i komunikacijske uloge poruke (P4.1.) i arhetipa lika (P3.6.). H3.5. Postoji statistički značajna razlika i komunikacijske uloge poruke (P4.1.) te prikazane privlačnosti lika (P3.7.). H3.6. Postoji statistički značajna razlika i komunikacijske uloge poruke (P4.1.) u odnosu na umiranje lika (P3.8.). H3.7. Postoji statistički značajna razlika i komunikacijske uloge poruke (P4.1.) te prikazane motivacije za tetoviranje (P3.10.).
PORUKA	IP4: Koje su komunikacijske uloge poruke semiotički	P4.1. Komunikacijske uloge poruke: - KUP1 karakterizacijska uloga poruke	H3: Postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže,

	oblikovanih znakova posredstvom tetovaža u filmskom narativu?	- KUP2 uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta - KUP3 dramatizacijska uloga poruke - KUP4 intertekstualna uloga poruke - KUP5 ostale uloge poruke	odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. H3.8. Postoji statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke (P4.1.) i vrste znaka (P1.3.).
DJELO	IP5: Razlikuje li se upotreba tetovaža kao semiotički oblikovanih poruka u filmovima i televizijskim serijama te postoje li specifičnosti upotrebe u odnosu na obilježja radnje i žanr?	P5.1. Žanr: - O1 akcija - O2 avantura - O3 biografski film - O4 komedija - O5 kriminalistički film - O6 drama - O7 obiteljski film - O8 fantazija - O9 film noir - O10 povijesni film - O11 horor - O12 glazbeni film - O13 mjuzikl - O14 misterija - O15 romantični film - O16 znanstvena fantastika - O17 sportski film - O18 triler - O19 ratni film - O20 vestern	H4: Upotreba tetovaža kao semiotički oblikovane poruke razlikuje se u odnosu na obilježja radnje te prema specifičnim obilježjima pojedinačnih žanrova. H4.1. Postoji statistički značajna razlika komunikacijske uloge poruke (P4.1.) u odnosu na žanr (P5.1.). H4.2. Postoji statistički značajna razlika komunikacijske uloge poruke (P4.1.) u odnosu na vremenske odrednice radnje (P5.3.). H4.3. Postoji statistički značajna razlika komunikacijske uloge poruke (P4.1.) u odnosu

		na prostorne odrednice radnje (P5.4.).
	P5.2. Eksplicitne radnje (PG): - P1 seksualni odnosi i prikaz golog ljudskog tijela - P2 nasilje - P3 psovanje - P4 konzumacija alkohola, droga i pušenje - P5 zastrašujuće i intenzivne scene	
	P5.3. Radnja filma ili TV serije odvija se u: - R1 prošlosti - R2 sadašnjosti - R3 budućnosti - R4 nije moguće utvrditi	
	P5.4. Radnja filma ili TV serije odvija se na geografskom području: - S1 Afrika - S2 Australija i Novi Zeland - S3 Južna Amerika - S4 Sjeverna Amerika - S5 Europa - S6 Azija - S7 svemir - S8 alternativna stvarnost - S9 nije moguće utvrditi	
	P5.5. Ostali podaci: - godina izlaska filma ili TV serije	

	- ocjena i broj glasova (IMDb) - nagrade i nominacije (IMDb) - certifikat - zemlja produkcije - jezik - ključne riječi

Podaci u tematskoj cjelini vezanoj za znak usmjereni su na formu znaka, odnosno tetovaže kao znaka, pri čemu se kodiraju podaci o načinu prikaza znaka, načinu naglašavanja znaka, analizi forme znaka (vizualni prikaz znaka) te analizi prikazane boje znaka. Cjelina vezana za tijelo kao nositelja znaka obuhvaća kodiranje smještaja tetovaže na filmskom liku, dio tijela na kojem se pojavljuje tetovaža te spol i dob lika. Cjelina vezana za lik je podatkovno vrlo velika cjelina te se kodira uloga lika, tip glavne uloge, opis lika, polaritet lika, tip osobnosti, arhetip lika (junak, mentor, čuvar prijelaza, vjesnik, promjenjivac, sjena, saveznik, vrckavac (prilagođeno iz Kallay, 2016:28)), prikazana poželjnost lika, umire li lik u filmu, sezoni televizijske serije ili u televizijskoj seriji općenito te razlog/motivacija lika za tetoviranje (prilagođeno iz Wohlrab et al. 2007). Definiranje komunikacijske uloge poruke posredstvom tetovaža obuhvaća karakterizacijsku ulogu poruke, ulogu poruke u prikazu socijalnog identiteta, dramatizacijsku ulogu poruke (na temelju filmskih tehnika (prilagođeno iz Kallay, 2015:104-118)), intertekstualnu ulogu poruke te ostale uloge poruke iz kojih će se nakon provedenog istraživanja, izdvojiti i druge učestale uloge poruke. Tematska cjelina usmjerena na djelo obuhvaća kodiranje vremenskih odrednica i geografskog područja odvijanja radnje te podatke prikupljene o filmovima i televizijskim serijama na stranici IMDb kao što su žanr, informacije o radnji djela dobivene ključnim riječima i podatke o prikazu eksplicitnih sadržaja iz vodiča za roditelje (engl. *parental guide*) te opće podatke o kodiranim filmovima i serijama (godina, zemlja, jezik, IMDb ocjena, nagrade i nominacije te certifikat).

6.3. Uzorak istraživanja

U skladu s prethodno navedenim u kontekstu određivanja uzorka istraživanja, uzorak filmova i televizijskih serija određen je namjernim uzorkovanjem (engl. *purposeful sampling*; *relevance sampling*) kako bi se usmjerio na relevantne primjere te definira minimum potrebnog uzorka

(Ritchie et al., 2003:78). Krippendorff (2004:119) navodi da se namjerno uzorkovanje upotrebljava „kada je namjera odabir tekstualnih jedinica koje pridonose odgovaranju na istraživačka pitanja". S obzirom na to da istraživanje nije usmjereno na utvrđivanje pojavnosti fenomena upotrebe tetovaža u filmovima i televizijskim serijama, već na upotrebu tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova, za postizanje cilja i svrhe istraživanja, nužno je da definirani uzorak filmova i televizijskih serija ima, ne samo pojavnost tetovaže u filmskom narativu, već i da ta pojavnost značajem nadilazi kostimografsku funkciju što je moguće postići samo namjernim uzorkovanjem. Korištenje nasumičnog uzorka, kao mogućnost, odbačeno je jer bi znatno utjecalo na smanjenje kvalitete istraživanja podizanjem rizika neuvrštavanja relevantnih, ustaljenih i reprezentativnih primjera korištenja tetovaža u filmovima i televizijskim serijama, ali i primjera koji su uočeni od strane gledatelja kao značajnih.

Kako bi se definirao uzorak relevantnih primjera filmova i televizijskih serija koji uzima u obzir autore filmova kao pošiljatelje poruke i gledatelje filmova kao primatelje poruke provedeno je nekoliko koraka:

1. inicijalno formiranje potencijalnog uzorka
2. usklađivanje formiranog potencijalnog uzorka sa zahtjevima kvalitativnog dijela istraživanja
3. usklađivanje formiranog potencijalnog uzorka sa zahtjevima kvantitativnog dijela istraživanja
4. definiranje elementa osiguranja objektivne kvalitete uzorka
5. definiranje jedinice kodiranja uzorka
6. definiranje uzorka koji zadovoljava potrebe istraživanja usklađen je sa zahtjevima kvalitativnog i kvantitativnog dijela istraživanja te ima objektivnu razinu kvalitete.

Inicijalno formiranje potencijalnog uzorka provedeno je pretraživanjem interneta za popise filmova i serija s tetovažama te po ključnim riječima. Cilj pretraživanja interneta, uz definiranje potencijalnog uzorka, bilo je i utvrđivanje vidljivosti korištenih tetovaža u filmovima i televizijskim serijama, odnosno determiniranje relevantnog uzorka filmova i serija na temelju u njima dovoljne uočljivosti i atraktivnosti tetovaža da rezultira generiranjem aktivnosti pojedinaca (pitanja, komentari, *memes, gifovi* i sl.) i aktivnosti novinara/urednika (članci, intervjui i sl.). Tako su formirana tri popisa filmova i televizijskih serija:

a) popis od 130 filmova s ključnom riječi „tetovaža“, platforme za gledanje filmova MUBI koja je globalno kurirana (sadržaj je odabran od strane urednika) platforma za *streaming* filmova, producentska tvrtka i distributer filmova (MUBI, 2023).

b) popis od 494 filmova s internet stranice TVTropes koja prikuplja te dokumentira opise i primjere tropa unutar mnogih kreativnih djela (TVTropes, 2023).

c) lista od 455 filmova i televizijskih serija na temelju pretraživanja interneta i platforme YouTube po ključnim riječima.

Nakon prikupljanja podataka i izrade popisa uočeno je da ni jedan od popisa u potpunosti ne zadovoljava potrebe istraživanja već samo djelomično, odnosno, MUBI ne sadrži televizijske serije te je ograničen kao kurirana platforma, TVTropes nema komponentu kvalitete, a popis izrađen pretraživanjem interneta može se smatrati subjektivnim. Također, kao što je prethodno navedeno, s obzirom na to da je namjera istraživanja analizirati informacijama bogate slučajeve, nije moguće koristiti nasumični uzorak jer postoji mogućnost da neće obuhvatiti relevantne slučajeve čime bi istraživanje izgubilo na kvaliteti. U skladu s navedenim te činjenicom da se određeni broj filmova pojavljuje na sva tri popisa, obrađeni uzorak sastojat će se od minimalno 30 % filmova i televizijskih serija (koliko bi iznosio i nasumični odabir uzorka) sa svakog popisa što iznosi minimalno (a) 39, (b) 148 i (c) 137 filmova i televizijskih serija.

S obzirom na nedostatak jasnih smjernica za definiranje uzorka kvalitativnog istraživanja primarno utemeljenih na relativno apstraktnom konceptu saturacije podataka te sličnost obrasca za prikupljanje podataka u odnosu na strukturirani intervju i upotrebu namjernog uzorkovanja, kao nit vodilja u određivanju uzorka korišten je Mason (2010) koji je identificirao i analizirao 560 kvalitativnih disertacija koje su koristile intervju za prikupljanje podataka te kao najmanji uzorak navodi jednog sudionika, a kao najveći uzorak 95 sudionika. Srednja veličina je 28, najčešće veličine uzorka su 20 i 30, a od istraživanja koja su kao metodu upotrebljavala analizu sadržaja raspon ispitanika se kreće od 2 do 70. Utvrđen je, u skladu s potrebama kvalitativnog dijela istraživanja, prethodno minimalno definiran uzorak od 148 filmova i televizijskih serija koji zadovoljava potrebe istraživanja.

Za definiranje minimalnoga uzorka potrebnog za kvalitativan dio istraživanja upotrebljavan je kalkulator za određivanje veličine uzorka (Survey Monkey, 2023) na temelju popisa s najviše filmova (494). Za kvantitativnu analizu, s pouzdanošću od 90 % s marginom greške od 5 %, potrebni uzorak iznosi 176. Alternativno, za stupanj pouzdanosti od 95 % s marginom greške od 5 % potreban uzorak je 217, a za pouzdanost od 99 % s marginom greške od 5 % uzorak od

284 filma i televizijske serije. Općenito, uzorak veličine 385 sa stupnjem pouzdanosti od 95 % i marginom greške od 5 %, odnosno 273, sa stupnjem pouzdanosti od 90 % i marginom greške od 5 % smatraju se adekvatnim za beskrajnu količinu podataka. U skladu s navedenim, minimalni uzorak postavlja se na 176 filmova i televizijskih serija.

Kako bi se osiguralo da je uzorak sastavljen od, ne samo za istraživanje relevantnih filmova i serija, već i objektivno popularnih, odnosno kvalitetnih, kao dodatni kriterij u cilju osiguranja kvalitete uzorka koristi se uvjet da filmovi i televizijske serije moraju biti ocijenjeni ocjenom od minimalno 5,0 na stranici IMDb na temelju 10 000 glasova (IMDb, 2023).

S obzirom na to da u filmu ili televizijskoj seriji može biti jedan ili više tetoviranih filmskih likova te usklađeno s definiranim tematskim cjelinama istraživanja, kao jedinica kodiranja određen je filmski lik.

Na temelju navedenog, minimalni potrebni uzorak koji odgovara potrebama kvalitativnog i kvantitativnog istraživanja određen je kao 176. Navedeni uzorak idealno obuhvaća 30 % filmova i televizijskih serija sa svakog od definiranih popisa s minimalnom ocjenom na IMDb-u od 5,0 i 10 000 glasova. S obzirom na to da je kao jedinica kodiranja određen filmski lik, uzorak se dodatno definira kao minimalno 176 filmova i televizijskih serija u kojima je kodirano minimalno 176 filmskih likova. Inicijalna procjena jest da bi uzorak filmskih likova trebao biti 20 % veći od minimalnog, a pri provedbi istraživanja uzeti su u obzir i koncept saturacije podataka za kvalitativan dio istraživanja te navedene potencijalne veličine uzorka za kvantitativan dio.

7. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

Istraživanje je provedeno analizom i prikupljanjem podataka u strukturiranom obrascu pri čemu je u razdoblju od 2. 7. 2022. do 4. 11. 2023. kodirano 190 filmova i televizijskih serija u kojima je kodirano 386 likova.

Na temelju prethodno definiranih lista filmova i televizijskih serija koje su tijekom istraživanja usklađene s kriterijem kvalitete, kodirano je:

a) 55 od 130 filmova s platforme za gledanje filmova MUBI (MUBI, 2023) što iznosi 42 %.

b) 123 od 494 filmova i televizijskih serija s internet stranice TVTropes (TVTropes, 2023) što iznosi 25 %. Međutim, analizom popisa tijekom usklađivanja s kriterijem kvalitete, utvrđeno je da 136, odnosno 28 % filmova i televizijskih serija ne zadovoljava kriterij kvalitete. Također, dio navedenih televizijskih serija, iako jest u skladu s kriterijem kvalitete, odnosi se na epizodne televizijske serije koje nisu predmet istraživanja. Izdvajanjem filmova i televizijskih serija koji ne odgovaraju kriteriju kvalitete, dobiven je popis od 358 filmova i televizijskih serija od kojih je kodirano 34 %.

c) 147 od 455 filmova i televizijskih serija na temelju pretraživanja interneta i platforme YouTube po ključnim riječima, što iznosi 32 %.

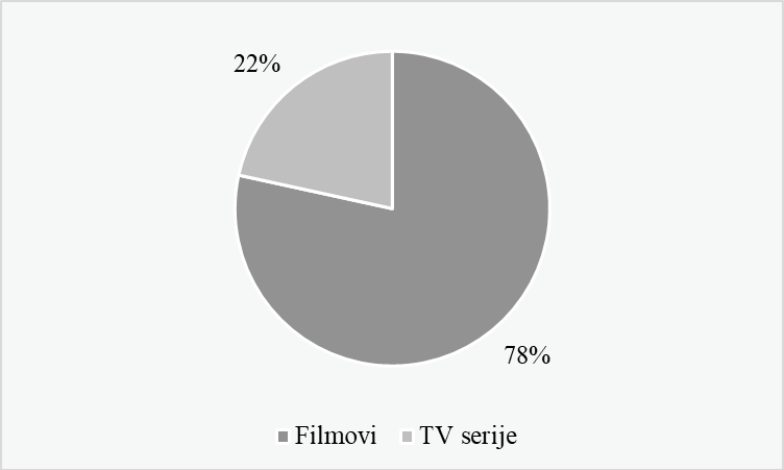
Inicijalni uzorak postavljen je kao minimalno 176 filmova i televizijskih serija u kojima je kodirano minimalno 176 filmskih likova te idealno obuhvaća 30 % filmova i televizijskih serija sa svakog od definiranih popisa sa minimalnom ocjenom na IMDb-u od 5.0 i 10 000 glasova. Navedeni uzorak je u potpunosti postignut u aspektima koji se odnose na broj filmova i televizijskih serija, broj likova, ocjenu i broj glasova te u obuhvaćanju 30 % filmova i televizijskih serija s dva od tri popisa filmova. Od jednog popisa, obuhvaćeno je 25 % filmova zbog određenih nepodudarnosti s ciljevima i svrhom istraživanja. Pregledom navedenog popisa zaključeno jest da kodiranje dodatnih 30 filmova i televizijskih serija ne bi pridonijelo kvaliteti istraživanja, primarno temeljem činjenice da su relevantni primjeri s popisa već kodirani te da je dio filmova s popisa pregledan, međutim, u njima nije utvrđena upotreba tetovaža koja značajnije nadilazi kostimografsku funkciju i opravdava kodiranje dodatnih likova.

Uzorak istraživanja obuhvatio je 190 filmova i televizijskih serija kao što je prikazano u Tablici 2, od čega je 149 filmova (78 %) i 41 televizijska serija (22 %).

Tablica 2. Ukupno analizirani filmovi i televizijske serije (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Filmovi	149	78
TV serije	41	22
Ukupno	**190**	**100**

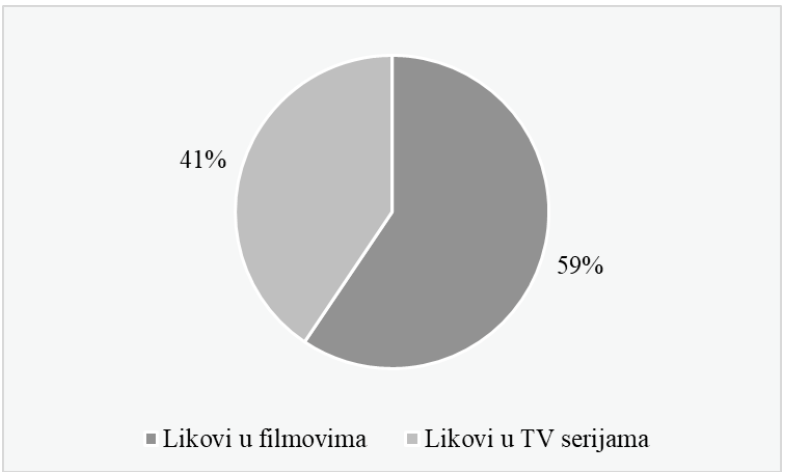


U navedenih 190 filmova i televizijskih serija kodirano je ukupno 386 likova od čega 229 likova (59 %) u filmovima i 157 (41 %) likova u televizijskim serijama (Tablica 3).

Tablica 3. Ukupno kodirani likovi u filmovima i televizijskim serijama (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Likovi u filmovima	229	59
Likovi u TV serijama	157	41
Ukupno	386	100



S obzirom na to da kodirani uzorak od 386 likova odgovara prethodno postavljenoj idealnoj veličini uzorka od 385 sa stupnjem pouzdanosti od 95 % i marginom greške od 5 %, zaključeno je da je uzorak dostatno relevantan te zadovoljava potrebe istraživanja. Također, prilikom analize i kodiranja u obzir se uzimala saturacija podataka, kako općenita, tako i na temelju pojedinačnih primjera upotrebe tetovaža u filmskim narativima.

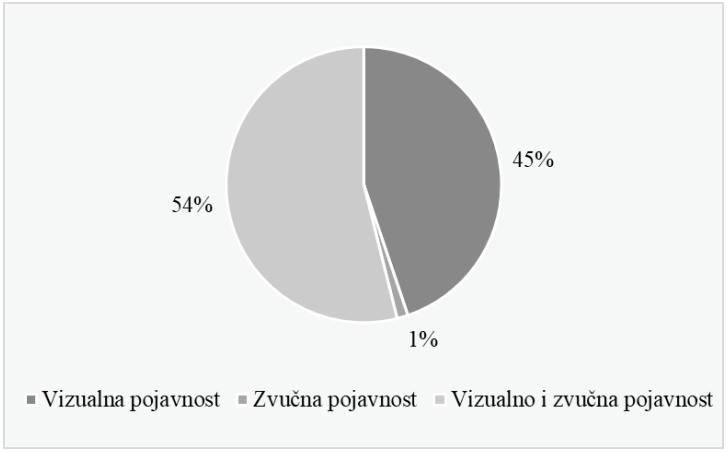
Podaci prikupljeni istraživanjem analizirani su kroz pet tematski definiranih cjelina, odnosno znak, tijelo, lik, poruka i djelo.

7.1. Znak

Kod prikaza znaka primarno je utvrđena vizualna i zvučna pojavnost znaka pri čemu je uočena 381 vizualna pojava znaka te 213 zvučnih pojava koje su potom analizirane kao vizualna, zvučna te vizualna i zvučna upotreba tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova. Tablica 4 prikazuje da se tetovaže, kao isključivo vizualni znak, pojavljuju u 173 (45 %) slučaja samo zvučno, odnosno bez vizualnog prikaza u 5 (1 %) slučajeva, dok je najučestalija kombinacija vizualnog prikaza znaka popraćena zvukom koja se pojavljuje u 208 (54 %) slučajeva.

Tablica 4. Vizualna, zvučna te vizualna i zvučna pojavnost tetovaža kao znakova u filmskim narativima (N = 386)
Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Vizualna pojavnost	173	45
Zvučna pojavnost	5	1
Vizualna i zvučna pojavnost	208	54
Ukupno	386	100



Nadalje, vizualna i zvučna pojavnost proširena je narativnim aspektom te je definirana pojavnost načina prikaza u scenama kao:

a) naglašena filmskom fotografijom

b) naglašena radnjom što obuhvaća scene tetoviranja i/ili prekrivanja tetovaže te aktivno korištenje tetovaže u radnji

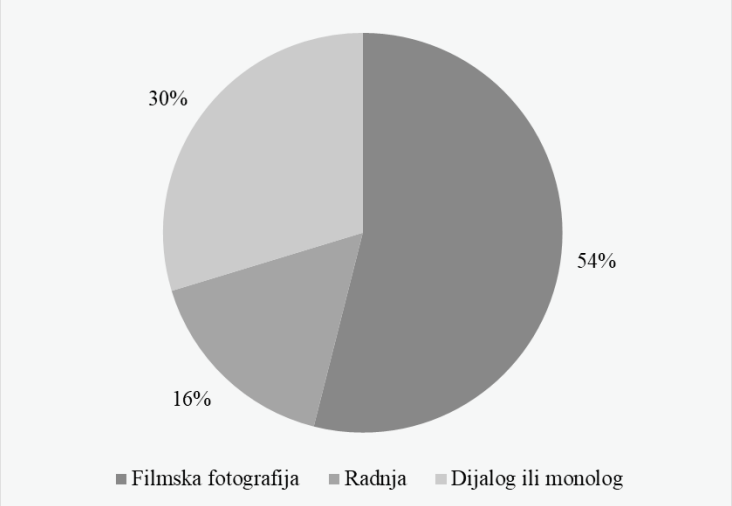
c) naglašena dijalogom ili monologom o tetovaži.

Tablica 5 prikazuje uočene načine prikaza tetovaža u scenama pri čemu se naglašavanje tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova filmskom fotografijom pojavljuje u 54 % slučajeva, radnjom u 16 % slučajeva te dijalogom ili monologom u 30 % slučajeva.

Tablica 5. Način prikaza tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka u scenama (N = 701)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Filmska fotografija	380	54
Radnja	114	16
Dijalog ili monolog	207	30
Ukupno	701	100



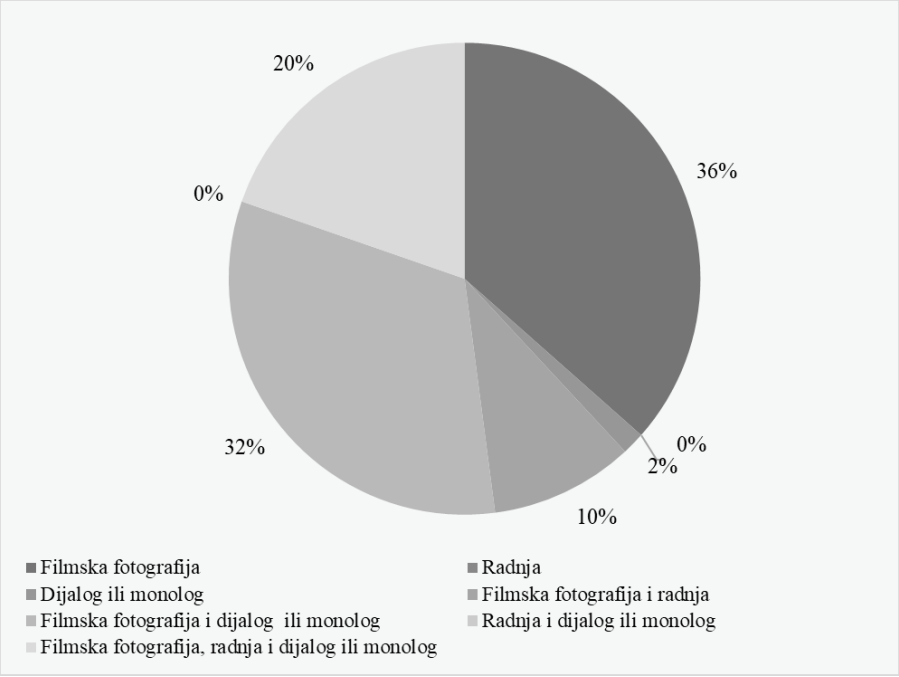
Rezultati navedeni u Tablici 5 dodatno su analizirani kao kombinacije pojavnosti na temelju pojedinog lika te prikazane u Tablici 6 pri čemu se naglašavanje filmskom fotografijom samostalno pojavljuje 141 put (37 %) i dijalogom ili monologom 6 puta (2 %), dok se naglašavanje samo radnjom ne pojavljuje, što je i očekivano. Kod kombinacija dva oblika pojavnosti, filmska fotografija uz naglašenost tetovaže radnjom pojavljuje se 38 puta (10 %), a u kombinaciji s dijalogom ili monologom 125 puta (32 %) dok se naglašena radnja u

kombinaciji s monologom ili dijalogom ne pojavljuje, što je također očekivano. Kombinacija naglašavanja znaka filmskom fotografijom, radnjom i dijalogom ili monologom prisutna je u 76 slučajeva (20 %). Iz Tablice 6 može se uočiti da su u obrađenim filmovima i televizijskim serijama znakovi najčešće naglašeni filmskom fotografijom, ili samostalno ili u kombinaciji s radnjom te dijalogom ili monologom, a ističe se i da se kod 20 % likova pojavljuju sva tri oblika naglašavanja.

Tablica 6. Kombinacije načina prikaza tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka po likovima (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Filmska fotografija	141	37
Radnja	0	0
Dijalog ili monolog	6	2
Filmska fotografija i radnja	38	10
Filmska fotografija i dijalog ili monolog	125	32
Radnja i dijalog ili monolog	0	0
Filmska fotografija, radnja, dijalog ili monolog	76	20
Ukupno	386	100



Naglašavanje znaka isključivo filmskom fotografijom obuhvaća naglašavanje kadrovima, posebno krupni plan i detalj, primjerice tetovaže brojeva iz koncentracijskog logora u filmu *Harold i Maude* (1971), kombinacije planova, kao što je prikaz Fox u filmu *Tražen* (2008) i općenito prisutnost tetovaža u fiktivnom svijetu, kako kod sporednih likova, primjerice u filmu *Sin City* (2005), tako i kod glavnih, npr. u filmu *Zdrpi i briši* (2000). Vizualno naglašavanje tetovaža ističe se kao posebno značajno kod televizijskih serija u kojima je prikazan veći broj likova jer omogućava gledateljima brže prepoznavanje i pozicioniranje likova. Navedeno se provodi, primjerice izdvajanjem Igrača 101 iz grupe likova prikazom tetovaže zmije u televizijskoj seriji *Igra lignje* (2021-), ali i naglašavanjem pripadnosti određenoj skupini, primjerice u *Sinovima anarhije* (2008–2014). Uz upotrebu tetovaža kao elementa narativa povezanog s određenim likom što je detaljnije obrađeno u pripadajućim tematskim cjelinama, vizualnim prikazom tetovaža utječe se i na kreiranje ozračja u fiktivnom svijetu. Tako se korištenjem tetovaža naglašava ozbiljnost i opasnosti zatvorskog sustava, primjerice u filmu *Zakon jačeg* (2017) i televizijskoj seriji *Oz* (1997-2003) te povezanost s kriminalnim miljeom u filmu *Ruska obećanja* (2007) i televizijskoj seriji *Banshee* (2013–2016). Također, tetovaže mogu utjecati na kreiranje geografskih odrednica radnje uvođenjem kulturnih i supkulturnih vizualnih aspekata, primjerice tradicionalnim tetovažama za prikaz Novog Zelanda u *Bili jednom ratnici* (1994) i tetovažama meksičkih bandi u filmu *Bez imena* (2009). Navedeno se odnosi i na kreiranje vremenskih odrednica radnje, primjerice korištenje tetovaža za stvaranje povijesnog ozračja i razdvajanje prikaza radnje koja se odvija u filmskoj sadašnjosti od radnje koja se odvija u filmskoj prošlosti u filmu *Assassin's Creed* (2016), naglašavanje karakteristika povijesnog razdoblja kroz druide i rune u televizijskoj seriji *Britanija* (2017-2021) ili u naglašavanju karakteristika budućnosti u televizijskoj seriji *100* (2014-2020). Ističe se i korištenje tetovaža u prikazu razdvojenosti stvarnog i skrivenog svijeta u filmu *Crna pantera* (2018) i televizijskoj seriji *Sjenolovci* (2016-2019) te prikazu alternativnih svjetova, primjerice u filmu *Različita* (2014) i televizijskoj seriji *Sjena i kost* (2021-). Dodatno, se može istaknuti i vizualno naglašavanje u kontekstu intertekstualnosti, ponavljanjem amblema i tetovaža koje naglašavaju pripadnost određenim skupinama iz *Sinova anarhije* (2008–2014) u *spin-off* televizijskoj seriji *Mayans M.C.* (2018-2023).

Naglašavanje isključivo radnjom, bez vizualnog prikaza i monologa ili dijaloga ili u kombinaciji s monologom ili dijalogom nije utvrđeno, jer korištenje tetovaže u radnji podrazumijeva određenu aktivnost koja bi trebala biti prikazana.

Samo monolog ili dijalog, vezani za tetovažu bez vizualnog prikaza, utvrđeni su u 6 slučajeva. U filmu *Ralje* (1975) Quint na upit o ožiljku na ruci govori da se radi o tetovaži koju je uklonio te započinje priču o tome kako je bio na *USS Indianapolisu* te su prilikom potapanja broda završili u moru gdje su ih napadali morski psi. Uz to što je priča povezana sa samom temom filma, referira se i na stvarni događaj. U televizijskoj seriji *Igra prijestolja* (2011-2019) Talisa Stark ispriča Robu Starku priču o robu ribaru koji je riskirao život dajući njezinom bratu prvu pomoć nakon utapanja te da ju je to potaklo kako ne želi živjeti u zemlji u kojoj postoje robovi. U opisu ribara navodi da su robovi ribari označeni tetovažom ribe, a robovi su kasnije u seriji prikazani u Volantisu s tetovažama na licu, također uz objašnjenje da se tetovažama označavaju njihova zaduženja. Navedena upotreba prisutna je nešto češće u komedijama, pa tako u filmu *A-Team* (2010) Murdock, dok šiva Baracusovu ranu, komentira njegovu tetovažu i pita ga što bi rekao da i on ima jednaku tetovažu. U *Spuštaj periskop* (1996) više se puta spominje tetovaža zapovjednika podmornice Toma Dodgea (engl. *Welcome aboard*) na intimnom području, pretežno u kontekstu muževnosti, ali i kao posljedice pijanstva. U *Maminom noćnom provodu* (2014) otkriva se da pastorova supruga Sondra ima tetovažu na leđima nastalu u mladosti. U filmu *40 dana bez komada* (2002) Candy izaziva Matta koji apstinira od seksualnih aktivnosti pokazujući mu tetovažu na unutarnjoj strani bedra tražeći ga savjet što bi mogla tetovirati na drugo bedro u nastojanju da dobije okladu. Navedena tetovaža usputno je prikazana u jednom od širih planova, no s obzirom da je neprepoznatljiva u planu, kodirana je samo kao dijalog jer ne postoji naglašavanje filmskom fotografijom.

Kombinacija filmske fotografije i radnje obuhvaćaju prikaz aktivnosti povezanih s tetovažama u filmovima i televizijskim serijama. Prvenstveno se ističu scene tetoviranja koje nisu dodatno popraćene dijalogom ili monologom, primjerice u filmu *Huligani* (2005) kada Matt Buckner tetovira grb *West Hama*. Izdvojiti se mogu i prisilne tetovaže, primjerice u uvodnoj sekvenci filma *Pobješnjeli Max: Divlja cesta* (2015) kada na Maxu tetoviraju informacije o njemu (krvna grupa i sl.), dok se uvodna sekvenca filma *Vojnik* (1998), uz prikaz tetoviranja dječaka Todda 3465 po završetku obuke, upotrebljava i za prikaz proteka vremena iz filmske prošlosti u filmsku sadašnjost proširivanjem inicijalne tetovaže na odraslom Toddu 3465 dodatnim znakovima postignutog vojnog ranka. Promjena postojećih tetovaža kroz prikazane scene tetoviranja pojavljuje se u *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020) kada Harley Quinn sama prepravlja tetovaže posvećene Jokeru, odnosno, dodaje slovo *g* i *cups* uz *Puddin*, tetovažu slova *j* prepravlja u sirenu, a neke tetovaže jednostavno prekriži. Može se navesti korištenje elipse u promjenama na tetovaži, primjerice u filmu *Zavedi me ako možeš*

(2019) pri čemu uz uvodnu scenu tetoviranja Freda Flarskya tetovaža pola svastike dorađuje se tijekom filma te prikazuje i u završnoj sceni. Nestala ili uklonjena tetovaža prikazana je u filmu *Repo Men* (2010) u Remyevoj fantaziji čime se naglašava da je iza sebe ostavio život utjerivača organa, dok je u *Odred otpisanih: Nova misija* (2021) naglašena promjena lika Harley Quinn između dva filma uklanjanjem tetovaže *Rotten* s lica. Kao što je prethodno spomenuto, televizijske serije zbog svog trajanja omogućuju, između ostalog, i detaljnije prikaze uklanjanja tetovaža. Kao motivacija uklanjanja tetovaža izdvaja se promjena statusa lika, pa tako u seriji *Britanija* (2017-2021), nakon smrti sestre, princ Phelan pali tetovažu te se pretvara da je farmer i posvećuje mirnom životu. Ryan O'Reily iz serije *Oz* (1997-2003), nakon što zatraži razvod od supruge, tetovažu njezina imena uklanja ribanjem do krvi, a Inej Ghafa iz *Sjena i kost* (2021-), nakon što je dug bordelu isplaćen, magijom uklanja tetovažu oznake vlasništva. Kao promjena statusa unutar skupine, uklanjanje tetovaža pojavljuje se kada se prekrše pravila i norme prihvatljivog ponašanja određene skupine, primjerice, uklanjanje tetovaže amblema motociklističkog kluba u serijama *Sinovi anarhije* (2008–2014) i *Riverdale* (2017-2023), dok je u zadnjoj epizodi televizijske serije *Mayans M.C.* (2018-2023) na Angelu Reyesu prikazano zacrnjeno *Mayans MC* i *Cali* što označava da je napustio klub. U švedskoj seriji *Kalifat* (2020) uklonjena tetovaža, odnosno ožiljak, koristi se za identificiranje terorista Ibbea na videosnimci, a u seriji *100* (2014-2020) za naglašavanje vojne (i terorističke) prošlosti Charmaine Diyoze prekrivanjem tetovaža američke zastave ožiljcima. Iako su učestalo prikazane aktivnosti povezane s tetovažama, navedene scene tetoviranja ili uklanjanja tetovaža, postoje i primjeri drugih mogućih prikaza. Izdvojiti se može korištenje tetovaža kao nadomjestaka za fizički nedostatak kao što je anterogradna amnezija u filmu *Memento* (2000) te korištenje tetoviranih izjava nijemog Graya za komunikaciju u *Snowpierceru* (2013). Ističu se i čarobne tetovaže u filmovima *Harry Potter i Plameni pehar* (2005) koje služe za pozivanje Smrtonoša te za otkrivanje skrivenog u *Constantine* (2005), dok se u televizijskim serijama pojavljuju kao rune koje svaka aktivira određenu čaroliju u *Sjenolovci* (2016-2019) i kao tetovaže koje omogućuje kontrolu nad magičnim sposobnostima u *Mađioničarima* (2015-2020). U televizijskoj seriji *Strijela* (2012-2020), pojavljuju se kao magična tetovaža koju Constantine prenosi na Olivera Queena i kao tetovaža Jeremy Tella (Double Down) povezana s njegovom moći, odnosno povlačenjem i bacanjem tetoviranih karata. U filmovima *Crni labud* (2010), *Sinegdoha, New York* (2008) i *Velvet Buzzsaw* (2019) tetovaže su animirane, odnosno transformiraju se, točnije u *Crnom labudu* (2010) tetovaža na Lilynim leđima, u filmu *Sinegdoha, New York* (2008) tetovaža je postala od zdravog cvijeća uvelo, čime se dodatno vizualizira bolesna Olive, dok u *Velvet Buzzsaw* (2019) tetovaža oživljava i ubija Rhodoru Haze. Tetovaže koje je moguće

skenirati pojavljuju se u filmu *Idioti budućnosti* (2006) kada Joe Bauersa skeniraju u zatvoru kao potvrdu identiteta, dok slične namjene, tetovaže Jamesa Colea u *12 majmuna* (1995) otkrivaju i njegov kriminalni dosje. Od primjera praktičnije primjene, tetovaže koje je moguće skenirati upotrebljavaju se za otvaranje vrata, primjerice, u *Blade: Trojstvo* (2004) i seriji *Šifra zločina* (2015-2020), odbrojavanje zatvorske kazne u *100* (2014-2020) te kao svojevrsni pečat za potpisivanje i autentifikaciju dokumenata u filmu *Jupiter u usponu* (2015).

Iznimno učestala primjena je korištenje vizualnog prikaza tetovaže uz prateći dijalog ili monolog. Izdvojiti se mogu monolozi i dijalozi koji upućuju na motivaciju za tetoviranje, pa tako Detlev objašnjava Christiane da se tetovirao jer mu je bilo dosadno u *Christiane F. - Mi djeca s Kolodvora Zoo* (1981), Lester Murphy (Worm), okorjeli kockar tetovira asa u rukavu, odnosno na podlaktici u filmu *Pokeraši* (1998), a u *Alisa u Borderlandu* (2020-), televizijskoj seriji koja prikazuje alternativnu stvarnost u kojoj su igrači prisiljeni igrati igre kako bi preživjeli, samotnjak Takatora Samira (Last Boss) otkriva „stvarnog sebe“, pronalazi *tattoo* majstora i od njega traži da mu izradi tetovažu s kojom ne bi mogao živjeti u stvarnom svijetu. Uz kreiranje „budućeg“ identiteta, izdvojiti se mogu opisivanje događaja iz prošlosti, primjerice, objašnjenje zašto je Kurt Bunker u *Banshee* (2013–2016) postao neonacist uz izražavanje srama zbog toga, kao i prošla iskustva, primjerice, tetovaža koja označava boravak Oksane Volkove u zatvoru u *Kraljica juga* (2016-2021), buntovnu mladost Margaret Murphy u *Sinovima anarhije* (2008-2014) i vojnu povijest Gareta Jaxa u *Kronike Shannara* (2016-2017). Od prošlih iskustava kao motivacije za tetoviranja, dodatno se ističe povezanosti takvih iskustava s doživljenim traumama, pa tako u *Ne diši* (2016) Rocky objašnjava kako je tetovirala bubamaru jer kad je bila djevojčica majka ju je zatvarala u prtljažnik u koji je jednom ušla bubamara te se u njezinom društvu osjećala sigurno, dok glavni lik u *Plačljivku* (1990), pri objašnjavanju da su mu roditelji smaknuti na električnoj stolici, pokazuje tetovažu na prsima. Kao razlozi tetoviranja pojavljuju se i posvećenosti određenim osobama, primjerice, obitelji u *Sve u isto vrijeme* (2022) i partneru u *Rođenim ubojicama* (1994). U filmovima *Ledom do slave* (2007) i *Paklena vožnja* (2008) tetovaže predstavljaju seksualna postignuća, u *Con Air - Opasan let* (1997) broj počinjenih silovanja, a u *Strijeli* (2012-2020) i *Into the Badlands* (2015-2019) broj počinjenih ubojstava/smaknuća. Također, u filmovima i televizijskim serijama s kriminalističkim elementima radnje, razgovor o tetovaži ponekad je trag koji vodi do zločinca, primjerice, u *Smrtonosnom oružju* (1987) kada dječak koji je svjedočio zločinu prepoznaje tetovažu Martina Riggsa i kaže im da je počinitelj imao istu takvu. Razgovori o tetovažama mogu imati i komičnu notu, primjerice, tetovaža gimnastičarke koja se udebljala zajedno s

Fredom Dukesom u *X-Men početak: Wolverine* (2009) i tetovaža s gramatičkom pogreškom u *Obitelj Miller* (2013).

Slična upotreba, kao prethodno navedeno, pojavljuje se i kod kombiniranja naglašavanja filmskom fotografijom, radnjom te uz monolog ili dijalog. Dodatno, kod navedene primjene ističe se ponekad neusklađenost navedenog, odnosno da se sva tri oblika naglašavanja ne pojavljuju nužno u istoj sceni ili sekvenci, što je učestalije u televizijskim serijama nego filmovima. Kao primjer pojave sva tri oblika naglašenosti u filmu, može se izdvojiti izrada tetovaža položaja unutar ruske mafije u filmu *Ruska obećanja* (2007) kojoj prethodi svojevrsni intervju o kriminalnoj prošlosti, zatim, Edward i Carter u filmu *Imaš petlju?* (2007) izrađuju popis aktivnosti koje žele napraviti prije smrti, a jedna od tih aktivnosti je tetovaža koju Edward izrađuje, ali ne i Carter. Slična upotreba, no kao jedan od izazova igre pojavljuje se u filmu *Nerve* (2016) u kojem Vee mora izraditi tetovažu koju dizajnira Ian. Razdvojeno po scenama, a kao prethodno spomenuti trag, može se spomenuti tetovaža Stua u filmu *Mamurluk II* (2011) koja nagovještava događaje prethodne večeri, dok se kao metoda identifikacije osobe pojavljuje u *James Bond 007: Zlatno oko* (1995). Od prisilnih tetovaža može se izdvojiti scena tetoviranja dječaka Fenixa u *Santa Sangre* (1989). Specifično za televizijske serije zbog njihova trajanja, mogu se izdvojiti primjeri neusklađenosti naglašavanja filmskom fotografijom, scenu tetoviranja ili uklanjanja tetovaže uz monolog ili dijalog o tetovaži sa svrhom dramatizacije kako bi se postiglo tajanstveno ozračje. Kao primjeri sa znatnim korištenjem tetovaža tijekom sezona televizijske serije, izdvajaju se *Šifra zločina* (2015-2020) u kojoj su tetovaže zagonetke koje treba riješiti i *Zakon braće* (2005–2009/2017) u kojemu su tetovaže mapa za bijeg iz zatvora. Nadalje, u *Kraljici juga* (2016-2021) filmskom fotografijom naglašena je tetovaža *Moyocoyotzin* u uvodnoj sceni serije, dok se sama scena tetoviranja te objašnjenje značenja tetovaže pojavljuje u kasnijim epizodama i sezonama. Slična pojava je i u televizijskoj seriji *Euforija* (2019-) kada se nekoliko epizoda kasnije utvrdi da tetoviranje nije bilo stvarno, već samo plod mašte Rue kao nepouzdanog naratora. Kao povezivanje prošlosti i sadašnjosti tetovaže iz koncentracijskih logora korištene su u *Lovci* (2020-2023), dok u *Rat svjetova* (2019-) povezuju sadašnjost i budućnost. Navedeno korištenje primjenjuje se kod glavnih likova, primjerice, Clay na početku sezone serije tetovira točku i zarez kao posvetu za Hannu, ali se onesvijesti tijekom tetoviranja, da bi na kraju sezone završio tetovažu u *13 razloga* (2017-2020), ali i kod sporednih, primjerice, kažnjavanje neonacista uklanjanjem tetovaže zabranjenih simbola u njemačkoj seriji *Berlinski psi* (2018-).

Prije kodiranja filmova i televizijskih serija utvrđeno je deset opisnih kategorija znakova te jedna otvorena kategorija u slučaju da određena tetovaža ne ulazi u navedene kategorije. Tetovaže postavljene u otvorenu kategoriju nisu ukazale na potrebu za kreiranjem dodatnih opisnih kategorija već su obuhvatile tetovaže koje nisu prikazane, opisane ili nisu dovoljno jasno vidljive u filmu ili televizijskoj seriji da bi ih se moglo kategorizirati u jednoj od opisnih kategorija. U navedenoj otvorenoj kategoriji, uočene su 53 tetovaže koje nisu prikazane, nisu dovoljno vidljive da se sa sigurnošću može utvrditi što prikazuju i tetovaže koje zbog fotografskog plana ili kadra djelomično nisu vidljive kako bi se sa sigurnošću uočio određeni element tetovaže. Navedene tetovaže izuzete su iz promatranog uzorka s obzirom na to da kod njih nije bilo moguće utvrditi vizualno oblikovanje. U opisnim kategorijama analizirane tetovaže postavljene su u pojedinačnu kategoriju 992 puta te prikazane u Tablici 7 kao semiotički oblikovani znakovi u odnosu na vrstu znaka, odnosno vizualno oblikovanje znaka. Valja napomenuti da neke tetovaže likova ulaze u samo jednu kategoriju, dok se druge nalaze u više kategorija te su u skladu s time tako i popisane. Također, neki likovi imaju više od jedne tetovaže te sukladno tome ulaze u više kategorija pod uvjetom da nisu sve tetovaže lika u istoj kategoriji vizualnog oblikovanja znaka. Kao najbrojnije ističu se tipografske tetovaže, odnosno tetovaže koje obuhvaćaju neki oblik pisma ili interpunkcijskih znakova, a uočeno ih je 198 (20 %). Iduće kategorije po učestalosti pojave su geometrijske tetovaže (18 %) koje obuhvaćaju geometrijska tijela te razne crte, točke i sl. koje se ne mogu kategorizirati kao interpunkcijski znakovi te tetovaže predmeta i koncepata (17 %) koje uz predmete obuhvaćaju i koncepte kao što su amblem, suza i sl. Slijede tetovaže životinja s 12 % učestalosti pojave te tetovaže osoba i dijelova tijela s 11 %. Manje učestale kategorije vizualnog oblikovanja znaka predvode religijske tetovaže (7 %) iza kojih slijede tetovaže koje prikazuju biljke (5 %), odnosno drveće, cvijeće i sl. Posljednje tri kategorije prisutne su u 4 % analiziranih tetovaža, a obuhvaćaju u 46 slučaja tetovaže mitskih stvorenja, u 36 slučajeva ostale tetovaže prirode (planine, mjesec i sl.) i u 35 slučajeva tradicionalne (kulturne) tetovaže i.

Tablica 7. Vizualno oblikovanje znaka (vrste znaka) (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Tipografske tetovaže	198	20
Geometrijske tetovaže	174	18
Tetovaže životinja	123	12
Tetovaže biljaka	48	5

Ostale tetovaže prirode	36	4
Religijske tetovaže	65	7
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	35	4
Tetovaže mitskih stvorenja	46	4
Tetovaže osoba i dijelova tijela	105	11
Tetovaže predmeta i koncepata	165	17
Ukupno	992	100



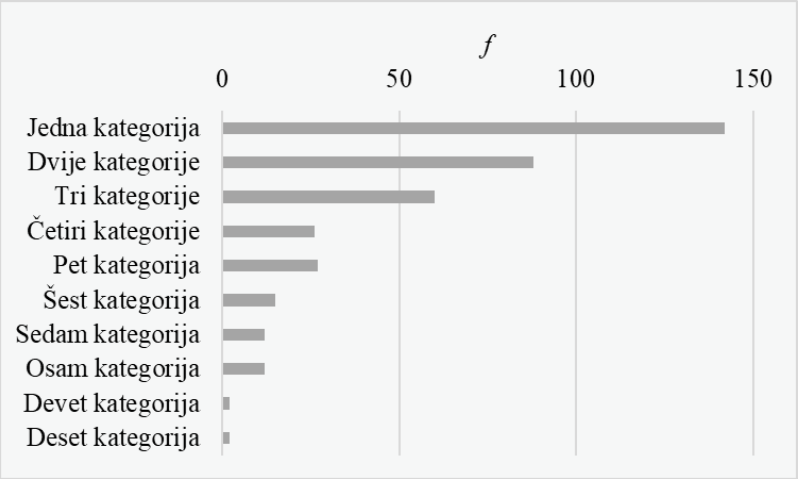
Navedene tetovaže, u odnosu na kategoriju vizualnog oblikovanja znaka, pojavljuju se samostalno ili kao kombinacije više kategorija u pojedinim filmskim likovima. U Tablici 8 prikazana je distribucija znakova po kategorijama. Najviše znakova (37 %) samo je u jednoj kategoriji, tj. pojavljuju se samostalno. Kombinacije znakova obuhvaćaju znakove koji pripadaju u dvije kategorije vizualnog oblikovanja znaka (23 %), tri kategorije (16 %), četiri i pet kategorija (7 %), šest kategorija (4 %), sedam i osam kategorija (3 %) te devet i deset kategorija (1 %) odnosno, devet i deset kategorija znakova pojavljuju se kod po dva filmska lika.

Tablica 8. Broj kategorija znakova po likovima (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Jedna kategorija	142	37
Dvije kategorije	88	23
Tri kategorije	60	16
Četiri kategorije	26	7

Pet kategorija	27	7
Šest kategorija	15	4
Sedam kategorija	12	3
Osam kategorija	12	3
Devet kategorija	2	1
Deset kategorija	2	1
Ukupno	386	100



Samostalna pojavljivanja, odnosno tetovaže koje ulaze samo u jednu kategoriju, bilo da se jedna ili više njih pojavljuje na filmskom liku, prikazane su u Tablici 9. Od 142 slučajeva, 32 % tipografske su tetovaže iza kojih s 21 % slijede geometrijske i tetovaže životinja (19 %). U 6 % slučajeva pojavljuju se tetovaže osoba i dijelova tijela te tetovaže predmeta i koncepata, u 4 % slučajeva tetovaže biljaka, religijske tetovaže i tetovaže mitskih stvorenja, u 3 % slučajeva tradicionalne tetovaže, dok se ostale tetovaže prirode samostalno ne pojavljuju. U posljednjem stupcu tablice izrađen je izračun postotnog udjela samostalnog pojavljivanja tetovaže u kategoriji u odnosu na ukupna pojavljivanja prikazana u Tablici 7. Iz navedenog je vidljivo da se kao najbrojnije u samostalnoj kategoriji, u odnosu na ukupnu pojavnost, ističu tipografske tetovaže (23 %) i tetovaže životinja s 22 %. Izdvojiti se može da se u ostalim učestalim kategorijama tetovaža, geometrijske tetovaže samostalno pojavljuju u 17 % slučajeva, a tetovaže predmeta i koncepata u samo 5 % slučajeva. Također, tri tetovaže iz opisne kategorije javljaju se kao samostalna pojava u odnosu na kategoriju, a za navedene tetovaže nije se sa sigurnošću moglo utvrditi vizualno oblikovanje. Navedeno upućuje da se učestale kategorije tipografskih, geometrijskih i tetovaža predmeta i koncepata učestalo pojavljuju kao kombinacije vizualnog oblikovanja znakova ili tetovaža, posebice posljednja kategorija.

Tablica 9. Znakovi koji se pojavljuju u jednoj kategoriji (N = 142)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%	% u odnosu na kategorije
Tipografske tetovaže	45	32	23
Geometrijske tetovaže	30	21	17
Tetovaže životinja	27	19	22
Tetovaže biljaka	5	4	10
Ostale tetovaže prirode	0	0	0
Religijske tetovaže	6	4	9
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	4	3	11
Tetovaže mitskih stvorenja	5	4	11
Tetovaže osoba i dijelova tijela	8	6	8
Tetovaže predmeta i koncepata	9	6	5
Tetovaže koje nisu prikazane	3		
Ukupno	142	100	100

Uz samostalno pojavljivanje vizualnog oblikovanja u pojedinoj kategoriji, analizirane su i kombinacije pojavljivanja kao što je prikazano u Tablici 10. U odnosu na prethodno navedene kategorije u Tablici 7, postoje manje razlike u znakovima kada se promatraju kao kombinacija. Tipografske tetovaže su najviše zastupljene u kombinacijama (476) posebno s tetovažama predmeta i koncepata (100) te geometrijskim tetovažama (92) dok su najmanje zastupljene u kombinaciji s tradicionalnim tetovažama. Tetovaže predmeta i koncepata druge su po zastupljenosti u kombinacijama (465), a nakon kombinacija s tipografskima (100) i geometrijskima (91), češće se kombiniraju s tetovažama osoba i dijelova tijela (69) te tetovažama životinja (62). Kod geometrijskih tetovaža (420) se, uz kombiniranje s tipografskim tetovažama (93) i tetovažama predmeta i koncepata (91), ističe da su u minimalnom broju kombinacija pretežno ujednačene u više kategorija, odnosno tetovažama mitskih stvorenja (20), tetovažama biljaka (23), ostalim tetovažama prirode (25) i tradicionalnim tetovažama (25). Tetovaže osoba i dijelova tijela najviše su kombinirane s tipografskim tetovažama (76) i tetovažama predmeta i koncepata (69), a najmanje s tradicionalnim tetovažama (11). Tetovaže životinja učestalo se pojavljuju u kombinaciji s tetovažama predmeta i koncepata (62), tipografskim tetovažama (54) i geometrijskim tetovažama (53), a najmanje u kombinaciji s tradicionalnim tetovažama. Religijske tetovaže kombinirane su s tipografskim tetovažama (46),

tetovažama predmeta i koncepata (43) i tetovažama osoba i dijelova tijela (39), dok se najmanje pojavljuju u kombinaciji s tradicionalnim tetovažama (9). Tetovaže biljaka (180) najviše su kombinirane s tipografskim tetovažama (35), a najmanje s tradicionalnim tetovažama (5). Tetovaže mitskih stvorenja (161) i ostale tetovaže prirode (152) pretežno su kombinirane s tetovažama predmeta i koncepata (32; 29), a najmanje s tradicionalnim tetovažama (5; 3). Tradicionalne tetovaže pretežno su kombinirane s geometrijskima (25) te općenito imaju najmanje izraženu razinu kombiniranja s ostalim kategorijama.

Tablica 10. Kombinacije znakova po kategorijama (N = 853)

Izvor: vlastito istraživanje

	Tipografske tetovaže	Geometrijske tetovaže	Tetovaže životinja	Tetovaže biljaka	Ostale tetovaže prirode	Religijske tetovaže	Tradicionalne (kulturne) tetovaže	Tetovaže mitskih stvorenja	Tetovaže osoba i dijelova tijela	Tetovaže predmeta i koncepata	Ukupno kombinacija
Tipografske tetovaže		93	54	35	27	46	14	31	76	100	476
Geometrijske tetovaže	93		53	23	25	32	25	20	58	91	420
Tetovaže životinja	54	53		22	18	29	9	20	44	62	311
Tetovaže biljaka	35	23	22		10	21	5	10	25	29	180
Ostale tetovaže prirode	27	25	18	10		12	3	7	21	29	152
Religijske tetovaže	46	32	29	21	12		9	16	39	43	247
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	14	25	9	5	3	9		5	11	10	91
Tetovaže mitskih stvorenja	31	20	20	10	7	16	5		20	32	161
Tetovaže osoba i dijelova tijela	76	58	44	25	21	39	11	20		69	363
Tetovaže predmeta i koncepata	100	91	62	29	29	43	10	32	69		465

Ostali podaci iz Tablice 10 pokazuju da se maksimalni broj kombinacija pojavljuje u kategorijama tipografskih tetovaža (100) i tetovaža predmeta i koncepata (100), a minimalni u ostalim tetovažama prirode (3) i tradicionalnim tetovažama (3). Iz navedenog se može zaključiti

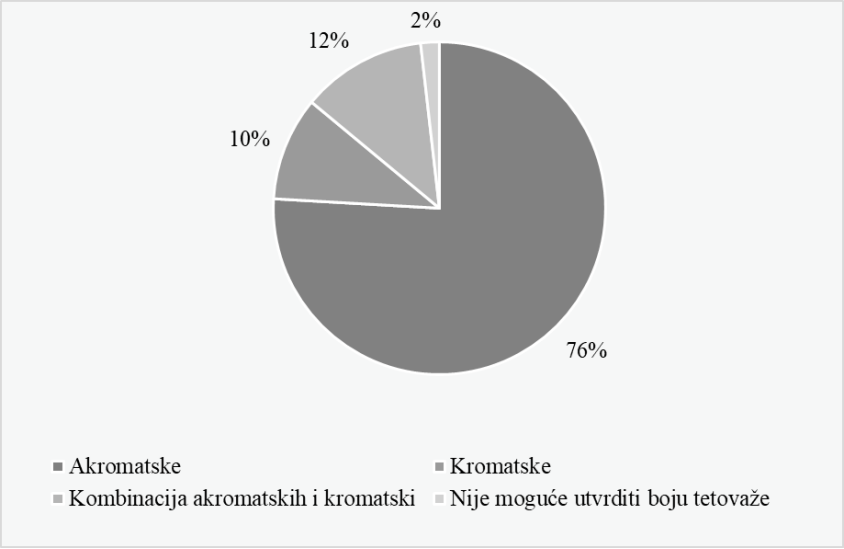
da se pri kombiniranju elemenata vizualnog oblikovanja najviše ističu kombinacije povezane s tipografijom te predmetima i konceptima, dok su tradicionalne tetovaže najmanje podložne kombiniranju s drugim vizualnim elementima.

Podaci o boji prikazanog znaka obuhvaćaju akromatske boje, kromatske boje, kombinaciju akromatskih i kromatskih tetovaža na liku te opciju da boju nije moguće utvrditi (Tablica 11). U vizualnom oblikovanju znakova prevladavaju akromatske tetovaže sa 76 %, odnosno crna, bijela i nijanse sive boje. Poslije akromatskih tetovaža, najučestalije su kombinacije akromatskih i kromatskih tetovaža na liku (12 %), dok se kromatske tetovaže samostalno pojavljuju u 39 slučajeva, odnosno 10 %. U sedam slučajeva (2 %) boju tetovaže nije bilo moguće utvrditi, a ti se slučajevi odnose na prethodno navedene tetovaže za koje sa sigurnošću nije mogla biti utvrđena boja.

Tablica 11. Boje prikazanih znakova po likovima (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Akromatske tetovaže	293	76
Kromatske tetovaže	39	10
Kombinacija akromatskih i kromatski tetovaža	47	12
Nije moguće utvrditi boju tetovaže	7	2
Ukupno	386	100



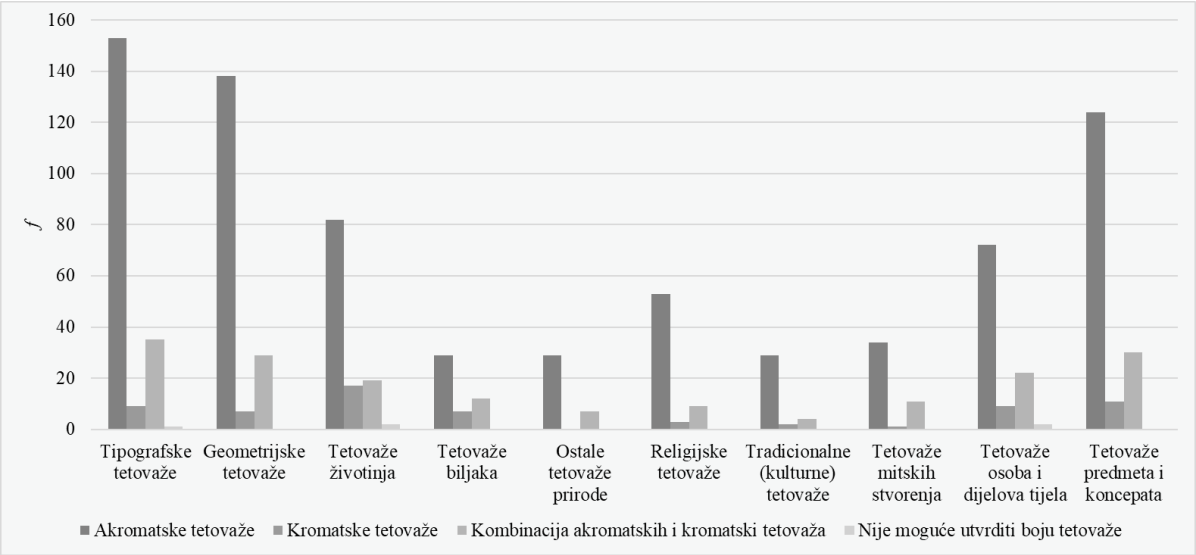
Podjela boja po kategorijama znakova prikazana je u Tablici 12. Akromatske tetovaže prevladavaju u kategorijama tipografskih tetovaža (21 %), dok su najmanje zastupljene u tetovažama biljaka, ostalim tetovažama prirode, tradicionalnim tetovažama i tetovažama mitskih stvorenja s po 4 %. Kromatske tetovaže prevladavaju kod tetovaža životinja (26 %), a najmanje su zastupljene kod tradicionalnih tetovaža (3 %) i tetovaža mitskih stvorenja (2 %), dok se u ostalim tetovažama prirode ne pojavljuju. Kombinacija akromatskih i kromatskih tetovaža najučestalija je kod tetovaža koje uključuju tipografiju, a najmanje zastupljena kod tradicionalnih tetovaža (4). Boju znaka nije bilo moguće utvrditi na pet tetovaža.[12]

Tablica 12. Boje prikazanih znakova po vrstama znaka (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Akromatske tetovaže		Kromatske tetovaže		Kombinacija akromatskih i kromatskih tetovaža		Nije moguće utvrditi boju tetovaže	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	153	21	9	14	35	20	1	20
Geometrijske tetovaže	138	19	7	11	29	16	0	0
Tetovaže životinja	82	11	17	26	19	11	2	40
Tetovaže biljaka	29	4	7	11	12	7	0	0
Ostale tetovaže prirode	29	4	0	0	7	4	0	0
Religijske tetovaže	53	7	3	5	9	5	0	0
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	29	4	2	3	4	2	0	0
Tetovaže mitskih stvorenja	34	5	1	2	11	6	0	0
Tetovaže osoba i dijelova tijela	72	10	9	14	22	12	2	40
Tetovaže predmeta i koncepata	124	17	11	17	30	17	0	0
Ukupno	743	100	66	100	178	100	5	100

[12] Navedeni uzorak od 992 znaka ne obuhvaća 53 unosa iz opisne kategorije te je u skladu s time razlika u broju tetovaža u kojima se nije mogla sa sigurnošću utvrditi boja u odnosu na Tablicu 12.



Nužno je istaknuti ograničenja koja postoje kod popisivanja broja tetovaža u filmovima i televizijskim serijama na temelju samo prikazanog. Naime, neke tetovaže nisu vidljive, djelomično zbog planova snimanja, a posebno zbog dostupnih kvaliteta snimaka od čega se posebno uočila problematika kvalitete videozapisa starijih filmova i televizijskih serija. Problematične su i tetovaže više znakova koje prekrivaju veće površine od čega se, kao posebno nezgodne, može istaknuti sitne tetovaže i uzorke na većim površinama kože te tetovaže koje se pojavljuju kao dodatne uz glavne tetovaža lika, odnosno uz tetovaže koje su uz vizualni prikaz dodatno naglašene radnjom i dijalogom ili monologom likova. Unatoč navedenom, uložen je znatan trud da se potencijalne pogreške svedu na minimum, međutim, podatke je preporučljivo promatrati kao procjenu više nego činjenice, posebno kod likova s velikim brojem tetovaža.

Tablica 13 prikazuje broj popisanih tetovaža po likovima, ukupno u filmovima i televizijskim serijama te razdvojeno. Jednu tetovažu ima 55 % likova, a dvije 6 % , a učestalost je jednaka, uz manja odstupanja, kako općenito, tako i u filmovima i televizijskim serijama. Likovi s tri tetovaže (8 %) nešto su učestaliji u televizijskim serijama (10 %), nego u filmovima (7 %), dok likovi s četiri tetovaže (7 %) podjednako su zastupljeni u filmovima (7 %) te neznatno manje u televizijskim serijama (6 %). Dodatno se može istaknuti da likovi općenito imaju nešto češće tri tetovaže nego dvije, kako općenito, tako i u filmovima i televizijskim serijama. Pet tetovaža (3 %) nešto je zastupljenije u filmovima (4 %) nego u televizijskim serijama (3 %). Likovi sa 6 do 10 tetovaža (8 %) i likovi s 11 do 20 (7 %) tetovaža zastupljeniji su u odnosu na likove s pet i četiri tetovaže, a manje odstupanje je kod likova sa 6 do 10 tetovaža (8 %) u televizijskim serijama (7 %) i kod likova koji imaju između 11 i 20 tetovaža (7 %) u filmovima (8 %) i

televizijskim serijama (6 %). Likovi koji imaju između 30 i 50 tetovaža (1 %) jednako su zastupljeni i u filmovima i u televizijskim serijama. Tetovaže koje potpuno prekrivaju veće površine tijela i koje se nije moglo popisati brojčano, odnosno cijele ruke (0,5 %), cijela leđa (0,8 %), cijeli torzo i ruke (1,3 %) i cijelo tijelo (0,5 %) u svim područjima nešto su znatnije zastupljene u televizijskim serijama (0,6 %; 1,3 %; 2,5 % i 0,6 %). Također, pojavljuje se jedna uklonjena tetovaža (0,3 %), odnosno prethodno navedena tetovaža iz filmu *Ralje* (1975).

Tablica 13. Broj tetovaža likova (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	Filmovi i televizijske serije		Filmovi		Televizijske serije	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Jedna tetovaža	213	55,2	126	55,0	87	55,4
Dvije tetovaže	24	6,2	14	6,1	10	6,4
Tri tetovaže	31	8,0	15	6,6	16	10,2
Četiri tetovaže	25	6,5	16	7,0	9	5,7
Pet tetovaža	12	3,1	8	3,5	4	2,5
Između 6 i 10 tetovaža	29	7,5	18	7,9	11	7,0
Između 11 i 20 tetovaža	28	7,3	18	7,9	10	6,4
Između 21 i 30 tetovaža	6	1,6	6	2,6	0	0,0
Između 30 i 50 tetovaža	5	1,3	3	1,3	2	1,3
Cijele ruke	2	0,5	1	0,4	1	0,6
Cijela leđa	3	0,8	1	0,4	2	1,3
Cijeli torzo i ruke	5	1,3	1	0,4	4	2,5
Cijelo tijelo	2	0,5	1	0,4	1	0,6
Uklonjena tetovaža	1	0,3	1	0,4	0	0,0
Ukupno	386	100	229	100	157	100

Ukupno je na filmskim likovima popisana 1481 pojedinačna tetovaža. Od pojedinačnih likova sa znatnim brojem tetovaža, tetovaže cijelog tijela imaju Olive u filmu *Sinegdoha, New York* (2008) i Jane Doe (Remi Briggs/Alice Kruger) u televizijskoj seriji *Šifra zločina* (2015-2020), s time da Olive ima preko cijelog tijela tetovirano cvijeće, dok su kod Jane Doe popisane 73 pojedinačne tetovaže kao dijelovi tetovaže koja prekriva cijelo tijelo. Od tetovaža koje prekrivaju cijeli torzo i ruke ističe se lik Happy Lowman koji se pojavljuje u televizijskim

serijama *Sinovi anarhije* (2008-2014) i *Mayans M.C.* (2018-2023) te u obje serije ima radnju vezanu za tetovažu koja nije tetovaža glumca (koje su prikazane). Naime, filmski lik svoja ubojstva označava oznakom smješka te je u jednoj seriji prikazana scena tetoviranja, a u drugoj seriji scena uklanjanja tetovaže i njegovog ubojstva. U televizijskoj seriji *Zakon braće* (2005–2009/2017) tetovaža Michaela Scofielda, odnosno mapa i plan bijega iz zatvora prekriva cijeli gornji dio tijela. Mark Read (Chopper) u biografskom filmu *Chopper* (2000) također ima tetovaže cijelog torza i ruku, koje su referenca na stvarne tetovaže osobe te se kontinuirano nadopunjavaju tijekom filma i njegovih opetovanih boravaka u zatvoru. U televizijskoj seriji *Into the Badlands* (2015-2019) Sunny koji je *Clipper*, odnosno egzekutor za baruna, ima tetovirane oznake ubojstava (crte u grupama od 8, ukupno 404) koje prekrivaju cijela leđa, a u drugoj sezoni serije susreće umirovljenog *Clippera* Nathaniela Moona koji ima istovjetnu tetovažu, no zbog broja ubojstava (crte u grupama od 8, ukupno 999) one prekrivaju cijeli gornji dio tijela. Uz Sunnya, tetovaže preko cijelih leđa pojavljuju se također u filmu *Sinegdoha, New York* (2008) na leđima Claire Keen koja Cadenu pokazuje tetovažu preko cijelih leđa uz komentar da su svi tetovirani kao reakciju na njegovu ljutnju zbog tetoviranja maloljetne kćeri i seriji *Šifra zločina* (2015-2020), no u ovom slučaju na sporednom liku Aiko, koja je uvedena u filmsku stvarnost scenom tetoviranja tradicionalne japanske tetovaže. Tetovaže cijelih ruku pojavljuju se na motoristu Billyu Wingsu u filmu *Paklena vožnja* (2008) te svećeniku Vincentu u televizijskoj seriji *Warrior nun* (2020-2022). Likovi koji imaju najveći broj tetovaža, kako u televizijskim serijama tako i u filmovima su, redom, nakon Jane Doe (73), ako se ne promatra kao tetovaža koja pokriva cijelo tijelo već kao pojedinačno popisane tetovaže, Floyd Lawton (Deadshot) s 48 tetovaža u seriji *Strijela* (2012-2020), Nikolai iz filma *Ruska obećanja* (2007) s 41 tetovažom, Kurt Bunker s 36 tetovaža u seriji *Banshee* (2013–2016), dok 33 tetovaže ima Alexei u *Black Widow* (2021), a 32 Luke u filmu *Grijesi očeva* (2012).

Usporedba prikupljenih podataka o broju tetovaža filmskih likova dodatno je uspoređena s podacima o broju tetovaža dostupnima na stranici Statista.com (2019). Od 450 ispitanika jednu tetovažu ima 35 % osoba, a 55 % filmskih likova što je ujedno i najveća razlika. Dvije do tri tetovaže ima 19 % osoba što je 5 % više nego kod filmskih likova (14 %). Četiri do pet tetovaža ima 18 % osoba, no upola manje filmskih likova (9 %), a slična je i kod osoba i filmskih likova koji imaju između šest i deset tetovaža (16 % i 8 %) osoba. S brojem tetovaža se i razlika smanjuje pa tako jedanaest do dvadeset tetovaža ima 9 % osoba te 7% filmskih likova, dok 3 % ispitanika ima više od 20 tetovaža kao i 3 % filmskih likova, a ako se navedenim filmskim likovima pribroje i tetovaže likova koje prekrivaju veća područja (ukupno 3 %) pojavljuju se

značajno više. Iako su navedeni odnosi tek okvirni pokazatelj, može se izdvojiti da krajnje vrijednosti kod filmskih likova (jedna tetovaža i više od dvadeset tetovaža) odstupaju od broja tetovaža u populaciji kao značajnije zastupljeni broj tetovaža na likovima u filmovima i televizijskim serijama.

7.1.1. Tipografske tetovaže

Tipografske tetovaže obuhvaćaju razna slova, brojeve i interpunkcijske znakove, odnosno sve tetovaže koje u svom vizualnom oblikovanju uključuju tipografiju. Pretežno su uočeni latinični natpisi, koji se, kao jedina tetovaža filmskog lika, pojavljuju u filmu *Noć lovca* (1955) u kojem Harry Powell ima tetovirano *Love* i *Hate* na prstima, tetovaža *Hold Fast*, također na prstima, mornara u *Gospodar i ratnik: Druga strana svijeta* (2003) i kao dio mape koja vodi do blaga u filmu *Otok boje krvi* (1995). Od televizijskih serija, može se navesti prikaz tetovaže *Mom* na Donaldu Grovesu koji je ubio roditelje i pojeo majku u *Ozu* (1997-2003) te Rue i Jules koje na unutarnjoj strani usta tetoviraju *Rue+Jules=Rules* u *Euforiji* (2019-). Od likova s više latiničnih natpisa ističu se, uz prethodno spomenute Leonarda Shelbya u *Mementu* (2000) koji tetovaže koristi kao zamjenu za pamćenje i Graya u *Snowpierceru* (2013) koji tetovaže koristi za komunikaciju, Floyd Lawton (Deadshot) koji, između ostalog, ima tetovirana 26 imena svojih žrtava u televizijskoj seriji *Strijela* (2012-2020). Od filmskih likova, koji uz latinične imaju i druge tetovaže ili dodatni vizualni element na tetovaži, mogu se navesti Harley Quinn, koja između ostalog, ima tetovaže *Let me tell you a sekret*, *I'll wait forever*, *Daddy's little monster* i ♥ *Puddin* te Joker s tetovažama *Damaged* i slovom J na licu, natpisom *Joker* na trbuhu, slovom J, tetovažom četiri asa s natpisom *All in* te tetovažama na prsima i podlaktici s višestrukim *Ha Ha Ha* u filmu *Odred otpisanih* (2016). Braća MacManus u filmovima *Sveci protiv mafije* (1999) i *Sveci protiv mafije 2* (2009) imaju identične tetovaže, ali s različitim natpisima (*Veritas* i *Aéquitas*), Lola u filmu *Transporter 2* (2005) uz zeca s dva pištolja ima tetovirano *Death by Rabbit*, tetovaža Dr. Frank-N-Furtera je natpis *Boss* iznad prikaza srca probodenog bodežom u *The Rocky Horror Picture Show* (1975), Tonny u filmu *Diler II* (2004), između ostalog, ima tetovažu *Respect* na potiljku, dok Johnny Quid u filmu *RocknRolla* (2008) ima tetovirano *Empty, Mum, Rock* i *Star* te *Chip* na ramenu, kao igru riječi (idiom na engleskom jeziku: *Chip on a shoulder*).

Uz navedeno, može se izdvojiti isticanje pripadnosti određenoj skupini tetovažama naziva iste, primjerice, ime motociklističkog kluba *Sons of Anarchy* kao sveprisutan element tetovaža

amblema kluba u *Sinovima anarhije* (2008-2014) te istovjetno korištenje u *Mayans M.C.* (2018-2023), vojnu pripadnost kao element tetovaža s natpisom *Ranger* u filmu *A-Team* (2010) i *Death from above* u filmu *Svemirski marinci* (1997) te neonacističke tetovaže, primjerice, *White power* tetovaža Dereka Vinyarda u *Generacija X* (1998) te Kurta i Calvina Bunkera u *Banshee* (2013–2016). Također, učestala je i upotreba tetovaža imena voljenih osoba što je korišteno na više likova u televizijskoj seriji *Oz* (1997-2003), dok u *Berlinskim psima* (2018-) Ulf Grimmer ispod portreta djevojke ima tetovirano njezino ime. U filmovima Ruben Stone ima, između ostalog, tetovirano ime djevojke u filmu *Zvuk metala* (2019), dok Ernest i Gwendolen u *Važno je zvati se Ernest* (2002) svoju ljubav označavaju i tetovažama. Jacob (Money) u filmu *Zakon jačeg* (2017) ima tetovirano ime sina, Billy Hope uz ime kćeri u filmu *Lijevi gard* (2015) ima tetovirano natpise *Father*, *Fighter* te *Fear no man*, a Alexei uz imena lažne supruge i usvojenih kćeri u *Black Widow* (2021) ima tetovirano i svoje superherojsko ime (Red Guardian). Nadalje, može se istaknuti da, iako su tetovaže vlastitog imena ili nadimka nešto učestalije kroz simbole, pojavljuju se i u pisanom obliku, a uz naveden primjer Alexeia, *Braća Blues* (1980) oboje imaju tetovirano vlastito ime (*Jake* i *Elwood*), dok nadimke imaju tetovirane Xander Cage u *xXx* (2002), odnosno tri x na vratu i Aureliano Adami (Numero 8) u filmu *Suburra* (2015) u obliku broja 8 na potiljku.

Uz latinično pismo, pojavljuju se i druga pisma kao što su ćirilica, u kombinaciji s latiničnim pismom kod, prethodno spomenutog Alexeia u filmu *Black Widow* (2021) te latinica i ćirilica u kombinaciji s hijeroglifima u *Babylon AD* (2008), no ćirilica se pojavljuje i samostalno, primjerice kao tetovaže Nikolaia u *Ruskim obećanjima* (2007). Između ostalih tetovaža, latinica, hebrejski, brojevi i kinesko pismo pojavljuju se na različitim tetovažama koje ima Jake Mazursky u filmu *Alpha dog* (2006), kinesko pismo kao dio popisa Shy Shen u *Gas do daske 3* (2007), odnosno kao dio mape u filmu *Vodeni svijet* (1995). Hijeroglifi se pojavljuju u obje verzije filma *Mumija*, odnosno, *Mumija* (1999) i *Mumija* (2017), arapsko pismo u *Tražen* (2008) i *Berlinskim psima* (2018-) uz tetovažu hamse Kareem Tarik-Amira, a grčko pismo u filmu *Sivi čovjek* (2022) i kao oznaka mutanata u filmu *X-Men: Posljednja fronta* (2006). Od pojedinačnih likova, može se izdvojiti potpuno tetovirana Jane Doe iz *Šifre zločina* (2015-2020) koja ima više tetovaža koje obuhvaćaju različita pisma, brojeve i sl., između ostalog, notni zapis Wagnerovog leta Valkira, Pi i citat *Not causeless is this journey to the abyss* iz Danteovog Pakla (Alighieri, 1867). Od interpunkcijskih znakova ističe se tetovaža točke i zareza kao oznaka koja je u stvarnom svijetu postala simbol za borbu s depresijom, ovisnošću, odnosno probleme s mentalnim zdravljem u seriji *13 razloga* (2017-2020) te znak za dolar ($) na filmskom liku

nadimka *Money* u *Ne diši* (2016) i kao dio tetovaže *Fighting Irish* Jamesa Coughlina u *Gradu lopova* (2010), a od akronima, *P4L* (engl. *Pogues 4 Life*) koje tetovira J. J. Maybank nakon što se pretpostavlja da je John B. mrtav u televizijskoj seriji *Outer Banks* (2020-).

Također, pojavljuju se i brojevi, kako arapski, tako i rimski. Arapski brojevi pojavljuju se, primjerice, na liku Luce Changrette u seriji *Peaky Blinders* (2013-2022) te kao oznake 1 i 11 (*One* i *Eleven*) na djeci u seriji *Čudnije stvari* (2016-), a na zatvoreniku Devu u seriji *100* (2014-2020) brojevi su upotrebljavani kao sat koji odbrojava trajanje kazne. Rimski brojevi vidljivi su u filmovima filmu *Lijevi gard* (2015) u obliku datuma, u *Smrtonosnoj utrci* (2008) i *Tražen* (2008). Kod upotrebe brojeva može se izdvojiti korištenje brojeva zatvorenika koncentracijskih logora u filmovima, primjerice kod likova Maude u filmu *Harold i Maude* (1971) te Erika Lehnsherra (Magneto) u *X-Men: Posljednja fronta* (2006). U televizijskim serijama Lumpy Feldstein pokazuje brojeve iz logora uz popratni razgovor s neonacistom u *Sinovima anarhije* (2008-2014), dok su vidljivi na više likova te obuhvaćaju i scene tetoviranja u televizijskoj seriji o lovcima na naciste *Lovci* (2020-2023). Također, brojevi se upotrebljavaju i za označavanje vojnika u filmovima *Vojnik* (1998) te zatvorenika u filmu *Loše društvo* (2016). Od učestalijih primjena u kombinaciji s drugim elementima mogu se izdvojiti bar-kodovi, primjerice u filmovima *Idioti budućnosti* (2006), *Hitman - Agent 47* (2007), *12 majmuna* (1995) i televizijskoj seriji *Anđeo tame* (2000-2002).

Učestala je upotreba i runa (nordijskih, druidskih i drugih), posebno u filmovima i serijama povijesne tematike kao što su *Britanija* (2017-2021) i *Vikings: Valhalla* (2022-), ali i u kontekstu neonacizma u *Sinovima anarhije* (2008-2014) i *Banshee* (2013–2016). Dodatno se može istaknuti da su za određene filmove i televizijske serije izrađena specifična pisma, znakovi ili oznake, kao što su, primjerice, glifovi u filmu *Blade* (1998) te rune u televizijskim serijama *100* (2014-2020) i *Sjenolovci* (2016-2019).

7.1.2. Geometrijske tetovaže

Kod geometrijskih tetovaža prvenstveno se može istaknuti da se učestalo pojavljuju kao elementi kompleksnijih tetovaža, no i kao samostalne tetovaže. Samostalno kao razne crte pojavljuju se na identičnim tetovažama Detleva i Christiane u *Christiane F. - Mi djeca s Kolodvora Zoo* (1981), Rocky u *Ne diši* (2016) ima, uz bubamaru, dvije dodatne tetovaže (obrnuta strelica i pola znaka za beskonačnost), dok glavni lik u filmu *Chopper* (2000) ima

tetoviran veći broj vijugavih crtica. Uz ostale tetovaže, crnu traku oko ruke ima Danny Parker (Tom Van Allen) u *Krv i sol* (2002), a dvije trake oko ruke Scott McCall u *Mladi vukodlak* (2011-2017). Izraženija pojava crta u tetovažama upotrebljava se kao element prethodno spomenutih bar-kod tetovaža, ali i u kombinaciji s krugovima ili točkicama, primjerice, Maria u *Assassin's Creed* (2016) ima tetovaže na licu, Caine Wise tetovažu sličnu štitu u filmu *Jupiter u usponu* (2015), Harka u *Britaniji* (2017-2021) uz tetovaže runa ima i simbole konstruirane od crta, Eritrea ima crte i točke na prstima u televizijskoj seriji *Kronike Shannara* (2016-2017) dok se oznaka valkire u *Thor: Ragnarok* (2017) sastoji od više crta i kruga dizajniranih u amblem. Kombinacija crta i geometrijskih uzoraka na Zachryu prikazana je u uvodnoj i završnoj sceni filma *Atlas oblaka* (2012), a geometrijski uzorci mogu se spomenuti i kao sastavni element tradicionalnih tetovaža *Ta moko* u *Bili jednom ratnici* (1994), *Piano* (1993) i *Enderova igra* (2013).

Vizualni element narativa značajan za radnju tetovaža je Emily Gresham, odnosno dva kruga na zapešću u televizijskoj seriji *Rat svjetova* (2019-) kojom je prvo nagovještena, a zatim i potvrđena njezina povezanost s „vanzemaljcima“. Krugovi, prvo kao Tomasov vjenčani prsten, a kasnije kao tetovaže, pojavljuju se u filmu *Fontana života* (2006) te u kombinaciji s drugim uzorcima u vizualnom prikazu lika Enchatress u filmu *Odred otpisanih* (2016). Također, u vizualnom prikazu Nisse u *Blade II* (2002) vrlo su uočljive po dvije točke iznad svake obrve, međutim, grupirane točke češće su u prikazu kriminalnih sklonosti, pa tako tri točke imaju kriminalac Olek u *Banshee* (2013–2016), El Casper iz filma *Bez imena* (2009) i agent Nikolai iz *Ruskih obećanja* (2007), a pet točki bivša zatvorenica Sofia u televizijskoj seriji *Mayans M.C.* (2018-2023), Six u filmu *Sivi čovjek* (2022) i Toorop, glavni lik filma *Babylon AD* (2008). Kao kombinacije pojavljuju se krug te slova F i M (Frey + Max) u filmu *Elysium* (2013), Leif Eriksson ima tetoviran brod s krugom i točkama u seriji *Vikings: Valhalla* (2022-), a nastavnica i vukodlak gđa Finch, krug s polumjesecom na vrhu, odnosno pun mjesec i mladi mjesec u seriji *Mladi vukodlak* (2011-2017). Izdvojiti se može kombiniranje krugova sa strelicama, primjerice krug s trokutom, vatrom i strelicama pojavljuje se kao simbol u filmu *Constantine* (2005), krug sa strelicom i kineskim znakovima na mladoj Enoli u *Vodenom svijetu* (1995), dok je krug sa tri strelice znak za *Shallow valley* klan u *100* (2014-2020). Kombinacija trokuta i tri kruga jedna je od više tetovaža Corky u *Preko svake mjere* (1996), a s obzirom na položaj tetovaže (dlan između palca i kažiprsta) te da je provela vrijeme u zatvoru, potencijalno se može promatrati kao varijanta tri točke. Trokut je element tetovaže u *Svemirskim marincima* (1997), a uz nordijski pleter pojavljuje se i u filmu *Trinaesti ratnik* (1999).

Od simbola koji se mogu promatrati kao geometrijski, no imaju i konceptualno značenje, pojavljuju se srca sa strelicama, zvijezda i mjesec u *Atalanti* (1934) te kao *hommage* Julesovim tetovažama, gotovo istovjetnim tetovažama na Ludwigu u *Hotel Grand Budapest* (2014). Tetovažom strelice sa srcem i natpisom, označeno je prvo ubojstvo Tess u seriji *First Kill* (2022), dok prikazan na Dinah Drake, krug i crte u obliku mete sa zvijezdom, objašnjeno je kao znak četvorice koji je osmislio Oliver Queen, a označava četiri stupa herojstva (hrabrost, suosjećanje, nesebičnost i lojalnost) u *Strijeli* (2012-2020). Strelice u osam smjerova, koje se mogu protumačiti kao simbol kaosa, prikazane su u filmu *xXx* (2002), natpis na lenti uz strelicu prikazan je i objašnjen na striptizeti u filmu *Obitelj Miller* (2013), a Harry D'Amour u filmu *Gospodar iluzija* (1995) na leđima ima tetovažu crta, polja i strelica. U filmu *Odred otpisanih* (2016) Harley Quinn ima, između ostalih tetovaža, srce na obrazu, slova H i J u srcu sa strelicom te crtice za bilježenje protoka vremena (~~IIII~~), a Joker zvijezdu na licu i znakove igraćih karata na prstima, odnosno pik, tref, srce i karo. Također, srce imaju tetovirano Ruben Stone u *Zvuk metala* (2019) i Johnny Quid u *RocknRolla* (2008), a slomljeno srce uz natpis Loretta, Max Cady u filmu *Rt straha* (1991). Pet zvijezda u obliku pet točaka ima tetovirano Mickey O'Neil u filmu *Zdrpi i briši* (2000) što se, kao i kod Corky, može potencijalno promatrati kao oznaka vremena provedenog u zatvoru, pet zvijezda u redu od veće prema manjoj ima tetovirano Aureliano Adami u seriji *Suburra: Rim u krvi* (2017-2020), a Frankie Ballenbacher u filmu *Alpha dog* (2006) tetovirano ima po tri zvijezde na svakoj ruci. Također na rukama, u televizijskoj seriji *Mađioničari* (2015-2020) Julia Wicker i Marina Andrieski imaju tetovirane zvijezde s ključanicama i brojem 50 kao znak postignute vještine u upotrebi magije. Uz benigniju upotrebu zvijezda, koriste se i kao oznaka ranka, odnosno pripadnost mafiji, a u tom kontekstu posjeduju ih Alexei iz *Black Widow* (2021), Nikolai iz *Ruskih obećanja* (2007), Nikolai Stanislofsky iz *Oza* (1997-2003), Oliver Queen i Anatoly Knyazev u *Strijeli* (2012-2020) te Olek u *Banshee* (2013–2016).

Od ostalih simbola, može se izdvojiti jin i jang tetovaže koje imaju Chazz Michael Michaels u filmu *Ledom do slave* (2007) te Mickey i Mallory Knox u *Rođenim ubojicama* (1994), dok jin i jang, uz znak za mir imaju Ruben Stone u *Zvuku metala* (2019) i Sylvie Cooper u filmu *Otrovna Ivy* (1992). Miguel Alvarez iz *Oza* (1997-2003) ima tetovirano križ konstruiran od krugova koji sadrže manje znakove, odnosno znak za mir, jin i jang i ankh. Znak za beskonačnost pojavljuje se na Alice (Cooper) Smith i Edgaru Everneveru u seriji *Riverdale* (2017-2023) i Lexi u *100* (2014-2020). Znak za anarhiju, uz to što se pojavljuje u *Sinovima*

anarhije (2008-2014) kao dio amblema kluba, pojavljuje se, uz znak za radijaciju, u filmu *Deadpool 2* (2018) na liku Zeitgeistu (Axel Cluney). Neonacistička obilježja u obliku svastika, ali i kao oznake, primjerice malteški križ, Valknut, Schutzstaffel i Wolfsangel pojavljuju se na likovima u televizijskim serijama *Banshee* (2013–2016), *Sinovi anarhije* (2008-2014) i *Oz* (1997-2003) te u filmovima *Alpha dog* (2006), *Generacija X* (1998) i *Divlji korak* (1992). Neki od navedenih likova s više tetovaža imaju i tzv. tribal tetovaže, a od likova s izraženijom upotrebom takvih tetovažama može se izdvojiti Stu u filmu *Mamurluk II* (2011), Blade u *Blade* (1998), *Blade II* (2002) i *Blade: Trojstvo* (2004), kao i tetovaža Setha Gecka u filmu *Od sumraka do zore* (1996) i Franka u *Dileru* (1996).

7.1.3. Tetovaže životinja

Od tetovaža životinja najčešće se pojavljuju zmije i ptice. Iako se u filmu tetovaža pojavljuje samo vizualno, može se izdvojiti upotreba tetovaže zmije na trbuhu Snakea Plisskena u filmu *Bijeg iz New Yorka* (1981) kao primjer tetoviranja simbola vlastitog imena. Od upotrebe u filmskom serijalu, prepoznatljiva je tetovaža vjernosti Voldemortu, odnosno zmija i lubanja u serijalu filmova o Harry Potteru, pri čemu se mogu izdvojiti sekvenca transformacije Voldemorta u filmu *Harry Potter i Plameni pehar* (2005) te pokazivanje tetovaže Draca Malfoya pri sekvenci ubojstva Dumbledora u filmu *Harry Potter i Princ miješane krvi* (2009). Uz navedeno, Cora u filmu *Djevojke s duplerice* (2003) ima tetovirane zmiju i srce, a predvodnik *Kona* klana u *Atlas oblaka* (2012) geometrijski uzorak i dvije zmije na licu. Martin Riggs u *Smrtonosnom oružju* (1987) ima tetovažu zmije omotane oko bodeža kao oznaku pripadnosti specijalnim postrojbama, a isti koncept tetovaže imaju Nikolai u *Ruskim obećanjima* (2007) te Luke u *Grijesima očeva* (2012), međutim, u kontekstu kriminala. Od televizijskih serija, tetovaža zmije pojavljuje se u *Igri lignje* (2021-) za isticanje negativnih karakteristika Igrača 101 i kao trag koji vodi do serijskog ubojice u *Carnival Row* (2019-2023). Od vizualno učestalije upotrebe, ističe se korištenje zmije kao amblema motociklističkog kluba *Southside Serpents* u televizijskoj seriji *Riverdale* (2017-2023). Tetovaža dizajna dvoglave zmije u obliku slova S pojavljuje se na više likova te kao vizualni motiv u seriji, no može se izdvojiti sekvenca uklanjanja oznake nakon kršenja pravila kluba odvjetnice Penny Peabody, oznaka kluba na bedru Alice (Cooper) Smith koja vizualizira njezinu nekadašnju pripadnost klubu, ali i implicira koliko je postigla u profesionalnom životu postavši od djevojke s loše strane grada vlasnica/urednica novina te izrada tetovaže kluba kada Archie Andrews prizna podmetnuto ubojstvo kako bi mu osigurala zaštitu članova kluba u popravnom domu.

Od tetovaža ptica može se izdvojiti u filmu *Različita* (2014) vizualni prikaz ptice na tattoo majstorici Tori i tetoviranje tri ptice na glavnom liku Tris, tetovaža feniksa Lisbet Salander u američkoj verziji filma *Muškarci koji mrze žene* (2011), dok u *Lijevom gardu* (2015) bračni par Maureen i Billy Hope imaju identične tetovaže ptice na vratu. U filmu *Plaćenici* (2010) logo *Plaćenika*, kojeg tetovira Barney Ross, sadrži, između ostalog, pticu, a povezanost sa skupinom ili pojedincima identičnom tetovažom ptice prikazana je i u filmu braće Coen, *Arizona Junior* (1987), međutim, razlozi zašto dva lika imaju identičnu tetovažu u filmu nisu objašnjeni već su postali predmet spekulacija gledatelja. U filmu *Nitko* (2021) tetovaža ptice na zapešću jednog od provalnika korištena je kao trag koji vodi do počinitelja, dok Joker u *Odredu otpisanih* (2016) svoj animozitet spram Batmana i Robina (hrv. crvendać), izražava tetovažom ptice probijene strelicom. Od vrsta ptica, orao je prepoznatljiv kao tetovaža koju ima Zack Mayo u *Oficir i džentlemen* (1982). Tetovaža orla motiv je tetoviran na prsima oca i sina u filmu *Santa Sangre* (1989), a u filmu prikazana scena prisilnog tetoviranja dječaka Fenixa, na sličan način ponavlja se u televizijskoj seriji *Britanija* (2017-2021) kada Harka dječaku Malinu, također bez pristanka, tetovira orla na leđima čime ga označava orlom iz proročanstva. U kontekstu neonacista, orao se kao motiv učestalo pojavljuje uz ostale simbole, primjerice, imaju ga Davey u filmu *Divlji korak* (1992) i Kurt Grimmer u *Berlinskim psima* (2018-). U *Sinovima anarhije* (2008-2014) kao motiv pojavljuje se vrana kao svojevrsna igra riječi povezana s akronimom SAMCRO (*Sons of Anarchy Motorcycle Club Redwood Originals*) pri čemu „CRO“ zvuči kao vrana na engleskom jeziku (engl. *crow*), a kao tetovaža ili dio tetovaže pojavljuje se na tri glavna lika, odnosno, na Jacksonu Telleru kao dio tetovaže posvećene poginulom ocu te kao samostalna tetovaža na Gemmi Teller Morrow i Tari Knowles Teller.

U vezi s korištenjem vrane kao motiva u *Sinovima anarhije*, ističe se korištenje pasa kao motiva u *Berlinskim psima* (2018-), a uz referencu na samo ime serije, pojavljuje se kao amblem neonacističke skupine čiji je trenutni pripadnik Ulf, a bivši Kurt Grimmer kojeg braća imaju tetovirano, odnosno malteški križ s buldogom, dok mlada delikventica Nike Strack ima vrlo upečatljivu tetovažu dobermana na vratu. Također, s referencama na ime filma i protagonistu, ističu se iz 1973. i 2017. biografski filmovi *Leptir* koji, između ostalog, prikazuju inačice stvarnih tetovaža Henria Charrierea (Papillon). Iako su u oba filma tetovaže slične, nisu identične, odnosno u inačici iz 1973. prikazuju od životinja samo leptira, a u inačici iz 2017. je, uz leptira prikazana lisica i mačka. Međutim, u inačici iz 2017. nije prikazana sekvenca tetoviranja leptira na poglavicu, ali jest uveden lik iznimno tetoviranog Celiera koji, između

ostalog, ima tetovaže vrabaca, delfina, psa, labuda, leoparda i hobotnice. Tetovaže leptira pojavljuju se i u filmu *Lovci na djeveruše* (2005) kao komentar pretpostavljene promiskuitetnosti, u filmu *Zaštitnik* (2016) policija pri opisu Lydie navodi da ima tetovažu leptira na ramenu, a Noah iz *Sveci protiv mafije 2* (2009) ima tetovažu leptira na dlanu.

U uvodnoj sceni *Rođenih ubojica* (1994) vidljiva je tetovaža škorpiona Mallory Knox, a korištena je i kao montažni prijelaz na pravog škorpiona kojeg pregazi kamion. Škorpiona i pticu tetovirano ima Jake Heke u *Bili jednom ratnici* (1994), a tribal verziju škorpiona Billy u *Pokojni* (2006). Kao motiv, hobotnica se pojavljuje i kao Magdina tetovaža u filmu *Octopussy* (1983), a kao upečatljivi vizualni prikaz se može navesti Malkinina tetovaža leopardovih pjega u *Savjetniku* (2013). U filmu *Matrix* (1999) trag koji Neo slijedi tetovaža je bijelog zeca, a isti motiv korišten je u filmu *Matrix: Uskrsnuća* (2021). U *Piratima s Kariba: Na kraju svijeta* (2007) tetovaže su korištene za odvajanje likova u sekvenci halucinacije, točnije jedna od verzija Jacka Sparrowa ima tetovaže koje nisu prikazane izvan te sekvence, odnosno kornjače za koje spominje da je uz njihovu pomoć pobjegao s pustog otoka i majmuna s kojim se tijekom filmskog serija prepire. Od neobičnijih primjera, izdvaja se film *Sve u isto vrijeme* (2022) u kojem tetovaža svinje ima svojevrsnu enkripciju, odnosno u kineskom jeziku, znak za obitelj uključuje znak za svinju, dok Ruben Stone ima tetovažu žohara u *Zvuku metala* (2019). Dodatno, može se spomenuti da je tetovaža glumca, odnosno medvjed na trbuhu korišten u sekvenci televizijske serije *Kuća od papira* (2017-2021), a kao komična scena pokazivanja tetovaže pojavljuje se u filmu *Djeveruše* (2011) kada Brynn pokazuje tetovažu meksičkog crva napravljenu u upitnim higijenskim uvjetima.

Od ostalih likova s više tetovaža životinja, uz prethodno navedene, može se spomenuti da Jane Doe iz *Šifre zločina* (2015-2020) ima tetovaže sove, orlova, zmije, vilin konjica, lubanju jelena, životinju iz porodice mačaka, spoj dvije bube (zlatni jelen i nosorog buba), ribu, hijenu i vuka te tetovažu oznake pripadnosti vojsci koja kao element sadrži orla, a sličnu tetovažu imaju Obispo Losa (Bishop) u seriji *Mayans M.C.* (2018-2023) i narkoman u filmu *Max Payne* (2008) te s istom svrhom, odnosno isticanje vojne prošlosti. U filmovima se mogu izdvojiti Mickey O'Neil u filmu *Zdrpi i briši* (2000) koji ima tetovaže kukca, psa, zmije i dvije mačke sa šeširima te Luke u *Grijesima očeva* (2012) s tetovažama mačke, ptice, sove i pauka te mačke u odijelu, bodeža sa zmijom, prikazom čovjeka koji ubija panteru te prikazom žene sa zmijom.

7.1.4. Tetovaže biljaka

Najzapaženiji primjer korištenja biljaka je tetovaža cvijeća na djevojčici, kasnije ženi Olive u *Sinegdoha, New York* (2008). Naime, u filmu, Caden vidi sliku svoje desetogodišnje kćeri uz članak o prvom djetetu s tetovažom cijelog tijela, odlazi ju tražiti te saznaje da je ona umjetnički projekt *Flower Girl*, a kasnije, s obzirom na to da je u filmu prikazan veliki raspon vremena, konačno s njom razgovara dok Olive umire jer su se tetovaže inficirale i cvijeće uvenulo, a navedeno je popraćeno i vizualnom promjenom boje cvijeća iz crvene u sivu. U filmu *Crni labud* (2010) balerina Lily ima tetovažu cvijeća na gornjem dijelu leđa, a tijekom Ninine halucinacije/fantazije tetovaža se transformira iz otvorenih kala u uvelo cvijeće te potom u krila. Izdvojiti se može i film *Otrovna Ivy* (1992) u kojem se Sylvie i Ivy sprijatelje kroz razgovor o lažnoj tetovaži da bi se kasnije u filmu zajedno tetovirale. Dodatno se može napomenuti igra riječi između naslova filma i tetovaže (engl. *poison ivy*, hrv. otrovni bršljan) što upućuje na temu filma, ali i da Ivy tim imenom Sylvie predstavlja svom ocu, odnosno njezino pravo ime nije spomenuto u filmu. Kao sredstvo identifikacije, Jack Wade, Bondov kontakt, svoj identitet dokazuje pokazivanjem tetovaže cvijeta ispod kojeg je tetovirano ime njegove treće supruge u filmu *James Bond 007: Zlatno oko* (1995). U televizijskim serijama tetovaža na temelju koje Oksana Volkova u *Kraljici juga* (2016-2021) opisuje svoj boravak u zatvoru je ruža s bodljikavom žicom, a u *Luciferu* (2016-2021), iznimno, samo u jednoj epizodi koja prikazuje alternativnu verziju stvarnosti, forenzičarka Ella Lopez (koja nema tetovaže), većinu ruke ima prekrivenu tetovažom cvijeća u latinostilu. Navedeno se može povezati s time da su Ellina obitelj i njihovi sukobi sa zakonom prikazani i/ili spomenuti u nekoliko epizoda serije, a u privremeno promijenjenoj stvarnosti nju se, u radnji, pozicionira na „drugu“ stranu zakona. Michael Scofield kao jedan od tragova ima tetoviranu ružu i Isusa u *Zakonu braće* (2005–2009/2017), a u *Šifri zločina* (2015-2020) istu svrhu ima tetovaža Jane Doe, odnosno ruža u plamenu.

Kao motiv mogu se navesti i tetovaže djeteline koje se pretežno koriste kao oznaka irskog porijekla likova, primjerice, James Coughlin u *Gradu lopova* (2010) ima na obje podlaktice tetoviran niz djetelina, a Jimmy Markum iz filma *Mistična rijeka* (2003) djetelinu ima tetovirano kao dio križa. U televizijskim serijama, uz izricanje porijekla i impliciranje pripadnosti irskoj mafiji, na braći Ryanu i Cyrilu O'Reilyu u *Ozu* (1997-2003), braća Kurt i Calvin Bunker, kao jednu od zajedničkih tetovaža imaju djetelinu sa svastikom u seriji *Banshee* (2013–2016). Drveće imaju tetovirano Danny Parker (Tom Van Allen) u *Krv i sol* (2002),

Sequoia u *Matrix: Uskrsnuća* (2021) te Oscar u *Šifri zločina* (2015-2020). Uz navedeno, razni listovi, cvijeće, bilje, lovorike i sl. koristi se kao dodatni vizualni element u tetovažama, pa tako prethodno spomenute tetovaže imena Ernesta i Gwendolen u *Važno je zvati se Ernest* (2002) dodatno su ukrašene cvijećem i listovima, a tetovaža Freda Flarskya u filmu *Zavedi me ako možeš* (2019) lovorikama.

7.1.5. Ostale tetovaže prirode

Kod ostalih tetovaža prirode učestali su prikazi sunca u različitim verzijama, pa tako Aureliano Adami (Numero 8) u *Suburri* (2015) ima tetovažu stiliziranog sunca, a Jimmy Markum iz *Mistične rijeke* (2003) stilizirano sunce s keltskim križem, dok Xander Cage ima tetovažu sunca s okom i geometrijskim uzorkom te tetovažu sunca oko bradavice u filmu *xXx* (2002). U televizijskim serijama, neonacisti Andrew Schillinger iz *Oza* (1997-2003) i AJ Westoniz u *Sinovima anarhije* (2008-2014) oboje imaju, između ostalog, tetovaže sunca. Izdvojiti se mogu kombinacije sunca s morskim pejzažima, pa tako Six u filmu *Sivi čovjek* (2022) ima tetoviran otok s palmom i suncem, Alexei u *Black Widow* (2021) sunce i more, Luke u *Grijesima očeva* (2012) more, brod, ptice i oblake, a tetovaža po kojoj u filmu identificiraju Jacka Sparrowa sastavljena je od motiva mora, sunca i ptice u *Piratima s Kariba: Prokletstvo Crnog bisera* (2003). Kao tetovaže koje obuhvaćaju pejzaž, izdvojiti se mogu tetovaže Dannya Parkera (Tom Van Allen) u filmu *Krv i sol* (2002) koja obuhvaća more i dva drva iznad kojih je prikaz Žeteoca i sunca, a ispod natpis *Salton Sea*, dok ostale tetovaže obuhvaćaju, još jedno sunce na prsima te prikaz plamenova na ruci. Drvo i vatra (plamen) pojavljuju se kao oznake dvaju od pet frakcija iz filma *Različita* (2014) koje Four ima tetovirano na leđima. Također, plamenovi i munje motivi su koji se pojavljuju samostalno ili kao elementi tetovaža neonacista u nekima od prethodno spomenutih filmova i televizijskih serija takve tematike.

Od ostalih motiva pojavljuje se mjesec na prethodno opisanoj tetovaži gđe Finch u seriji *Mladi vukodlak* (2011-2017) te na Angelu Reyesu iz *Mayans M.C.* (2018-2023), a izdvojiti se može tetovaža sazviježđa Kobilica (lat. *Carina*) Hectora Barbosse u *Pirati s Kariba: Salazarova osveta* (2017). Uz to što se sazviježđe Kobilice odnosi na kobilicu broda, Carina je ime Barbossine kćeri koja tijekom filma pokušava pronaći Posejdonov trident na temelju tragova iz dnevnika s prikazom navedenog sazviježđa, a povezivanjem dnevnika kao jedinog traga od roditelja, vlastitog imena i Barbossine tetovaže, otkriva da joj je on otac.

7.1.6. Religijske tetovaže

Najučestaliji motiv religijskih tetovaža je križ, odnosno razne vrste križeva, no pojavljuju se i drugi religijski motivi. Od likova ističe se Max Cady u filmu *Rt straha* (1991) koji uz tetovaže Biblije ima tetovirano više citata iz iste od kojih se posebno mogu izdvojiti, s temom filma povezani citati, odnosno *Vengeance is mine, The Lord is the avenger* i *To me belongeth vengeance and recompence*. Tetovažu Biblije ima i Luke u *Grijesima očeva* (2012) kao i tetovažu križa koja se pojavljuje uz motive srca, lijesa i natpisa *Heart throb* kao element tetovaže. U filmu *Alpha dog* (2006) Jake Mazursky ima tetovirane brojeve 666, natpis *Only God can judge me* i Isusa, a Frankie Ballenbacher, uz križ i Majku Božju, na leđima tetovažu anđela uz natpis *Guardian of the Wicked*. U filmu *Generacija X* (1998), uz tetovažu akronima neonacističke skupine kojoj Derek pripada (DOC - *Disciples of Christ*), prikazane su tetovaže keltskog i malteškog križa, a tetovaža koju Cameron izrađuje na Dannyu jest keltski križ uz akronim DOC, dok u filmu *Divlji korak* (1992) Bubs uz natpis *Skins* ima i križ, a Hando brojeve (666 ili 999), svastiku s natpisom *War* i keltskim križem te raspelo sa zastavama Engleske i Ujedinjenog Kraljevstva. Nikolai u *Ruskim obećanjima* (2007) uz nekoliko tetovaža križeva ima dvije Majke Božje, raspelo i crkvu, dok Alexei u *Black Widow* (2021) uz prikaz crkve ima tetoviran i obrnuti križ.

Uz prethodno spomenute tetovaže (*Veritas* i *Aéquitas*), braća MacManus iz filmova *Sveci protiv mafije* (1999) i *Sveci protiv mafije 2* (2009), imaju još i tetovaže Majke Božje na vratu i tetovažu keltskog križa, međutim, kao iznimno upečatljiva izdvaja se tetovaža raspela koja je podijeljena između braće, odnosno, Connor ima gornji dio, a Murphy donji dio tetovaže. Otac Laurence u filmu *Romeo i Julija* (1996) ima tetovažu keltskog križa s pleterom, a Tybalt tetovažu plamenog srca sa zrakama okruženu trnjem u latinoameričkom stilu. U filmu *Bez imena* (2009) Lil Mago ima tetovažu grobova s natpisom RIP (lat. *Requiescat in Pace*, engl. *Rest in Peace*), a El Casper krunicu oko zapešća. Diablo iz *Odreda otpisanih* (2016) uz natpis *Diablo* (hrv. vrag) na licu, tetoviran ima portret supruge s aureolom te krilima i tetovažu koja prikazuje ruke u molitvi. Motiv ruku u molitvi se pojavljuje i u filmu *John Wick* (2014), dok su u *Elysiumu* (2013) na Maxovoj tetovaži ruke prikazane kao kosturi. Uz navedene primjere, spomenuti se može prikaz posljednje večere na leđima Mickeyja O'Neila u filmu *Zdrpi i briši* (2000), tetovaža Claire Keen u *Sinegdoha, New York* (2008) koja prikazuje vraga s obrnutim križem na čelu i tetovaža Shive koju ima Mr. Funktastic u *Zaštitniku* (2003).

Od televizijskih serija izdvaja se *Banshee* (2013–2016) u kojoj jedan od glavnih negativaca tijekom cijele serije, Kai Proctor, ima tetovirano raspelo na leđima. Tetovaža je prikazana u prvoj epizodi prve sezone, a tijekom serije saznaje se da je nakon izbacivanja iz zajednice amiša postao vođa kriminalne organizacije, ubojica te održavao seksualne odnose sa svojom nećakinjom. U trećoj sezoni objašnjava razloge izrade tetovaže, odnosno da ga je dogma njegova oca ljutila kako je odrastao te je križ tetovirao kao izazov Bogu, da konačno provjeri hoće li ga kazniti kao što je njegov otac smatrao. Kao manje kompleksan antagonist, u četvrtoj sezoni serije, serijski ubojica Declan Bode ima tetovirane motive zmije, obrnuti križ, križ s tri crte i lubanju s rogovima, a njegov pomoćnik Dr. David Quick pentagram i lubanju s rogovima. Od ostalih likova, Kurt Bunker, između mnoštva tetovaža, ima dva obična križa te malteški i keltski križ, Calvin Bunker keltski križ, a Olek ortodoksni križ. U *Ozu* (1997-2003) se također pojavljuje više likova s religioznim motivima na tetovažama. Izdvojiti se mogu Dino Ortolani, čije ubojstvo pokreće radnju prve sezone serije, a koji ima tetoviran križ na prsima, Miguel Alvarez, uz prethodno spomenut križ ima i tetovažu svetog srca, a Ryan O'Reily križ s pleterom. Posebno se ističe Chris Keller s tetovažom razapetog Isusa (bez križa) koji objašnjava kada se tetovirao i zašto, odnosno prve bračne noći drugog braka (imao je četiri prošla braka s tri žene) pod utjecajem MDMA zaključio je da je Bog, pronašao otvoren salon za tetoviranje i tetovirao Isusa jer je htio da svi znaju da je on svemoguć. Iako, Tobiasu govori da je shvatio da nije svemoguć, nastavlja svoje narcisoidne i makijavelističke ispade do smrti.

Tetovaže Michaela Scofielda u *Zakonu braće* (2005–2009/2017), iako nisu izrađene kao prikazi religioznosti, motivom jesu religijske te prikazuju svodove, anđele i demone, a ima i tetovažu portreta vraga koja prekopirana na papir i projicirana označava gdje moraju bušiti zid te prethodno spomenutu tetovažu Isusa u ruži i brojeva (617) koja označava ime broda nazvanog po Michaelovoj majci (Christina Rose, tj. igra riječi *Christ in a Rose*) i šifru lokota na brodu. U *Kraljici juga* (2016-2021) tetovaže religioznih motiva imaju pilot Guero Davila (Isus i avion), Kostya (ortodoksni križ) i James Valdez koji ima tetoviran lijes s križem. Nadgrobni spomenik s križem jedan je od elemenata tetovaže posvećene poginulom ocu Jacksona Tellera, a od ostalih likova, Clay Morrow ima tetoviran križ s pleterom, Juice Ortiz obrnuti križ, Chibs Telford malteški, a Kyle Hobart keltski križ u *Sinovima anarhije* (2008-2014). Isaac Packer, pripadnik motociklističkog kluba *Sons of Anarchy* i jedan od antagonista serije *Mayans M.C.* (2018-2023) uz oznake kluba i neonacističke simbole ima tetovirano i raspelo. Ezekiel i Angel Reyes imaju tetovažu Majke Božje, a njihov otac Felipe križ s krilima, dok Angelova partnerica Luisa Espina (Adelita) ima vizualno vrlo naglašenu tetovažu krunice s križem i dvije ptice na

vratu. Luca Changretta u *Peaky Blinders* (2013-2022) uz križ na vratu ima tetovažu krunice s križem na zapešću i dlanu, a Arthur Shelby križ na prsima. Iako u kasnijim sezonama serije postane iznimno religiozan, tetovaža je prikazana prilikom poslovnog sastanka s ruskim plemkinjama koje zahtijevaju od Arthura i Johna da se skinu kako bi ih pregledale za tetovaže jer postoje frakcije i kriminalci usmjereni protiv ruskog plemstva, a koji svoju pripadnost označavaju tetovažama. Pripadnost kardinala Rossija frakciji *Firstborn Children* ili FBC potvrđena je upravo tetovažom križa na podlaktici u seriji *Warrior nun* (2020-2022).

7.1.7. Tradicionalne (kulturne) tetovaže

Kod analize tradicionalnih tetovaža, odnosno tetovaža povezanih s raznim kulturama, uočeno je da, u filmovima i televizijskim serijama, primjena takvih tetovaža povezana je s temom te se u tom kontekstu može izdvojiti upotreba kako bi se dočaralo određeno vremensko razdoblje ili geografsko područje na kojem se odvija radnja, zatim naglašavanje pripadnosti pojedinca određenoj kulturi u suvremenom kontekstu te korištenje dizajna ili motiva specifičnih za određene kulture bez povezanosti s njima, odnosno kao ukras što se može promatrati i u kontekstu neprikladnog korištenja elemenata kulture pojedinih naroda. Također, može se spomenuti da postoji i primjena suvremenijih vizualnih izražavanja u određenim kulturama koje, iako se mogu promatrati u tom kontekstu, zbog povezanosti s supkulturnim i kriminalnim skupinama, nisu analizirane kao tradicijske, primjerice, specifični vizualni izričaj latinoameričkih i slavenskih kriminalnih organizacija.

Od vizualnih oblikovanja povezanih s određenim kulturama i geografskim područjima kao upečatljive može se izdvojiti dizajn specifičan za područje Azije i Oceanije. Tipičan japanski irezumi s motivima tigra i zmaja pojavljuje se u sceni tetoviranja Aiko u seriji *Šifra zločina* (2015-2020). Tetovaže koje Takatora Samira (Last Boss) u seriji *Alisa u Borderlandu* (2020-) ima na licu ne mogu se promatrati kao tipičan japanski dizajn tetovaža, međutim, dizajnom sliče na tradicionalne japanske maske demona, tj. *oni maske*. Uz tetovaže lica, Takatora Samira ima i tetovaže zmajeva, što jest učestaliji motiv japanskih tetovaža, a slične tetovaže zmajeva (ili zmija), u televizijskoj seriji *Altered Carbon* (2018-2020), imaju brat i sestra Takeshi Kovacs i Reileen Kawahara. Međutim, kako se radnja televizijske serije odvija u dalekoj budućnosti može se pretpostaviti da označavaju povezanost s japanskom kulturom kroz naslijeđe, dok, s obzirom na to da je dizajn tetovaže verzija urobora u obliku znaka za beskonačnost, povezanost tetovaže s radnjom ostvaruje se i na tematskoj razini serije, odnosno mogućnosti postavljanja

uma osobe u druga tijela i moralna problematika beskonačnog života povlaštenih. Radnjom filma smještenom u Tokio, u filmu *Kate* (2021), za dočaravanje ozračja borbe protiv yakuze, korištene su iznimno vizualno upečatljive tetovaže glumca Miyavia. Kineski znak, vjerojatno verzija Shou znaka, pojavljuje se kao motiv zajedničke tetovaže prijatelja u televizijskoj seriji *Wu Assassins* (2019). Od tetovaža s područja Oceanije, samoanske tetovaže Dwayna Johnsona i havajske Jasona Momoe često su prikazane u filmovima u kojima glume te proširene dodatkom drugih tetovaža ili prilagođene radnji filma. Tako je Johnsonovim tetovažama za lik Drivera u filmu *Brži od pravde* (2010) dodana tetovaža i popratna priča, kao i Momoi u *Lošem društvu* (2016). Maorski *Ta Moko* prikazan je i kao dio radnje, posebno naglašene filmskim likom Niga Hekea, u filmu *Bili jednom ratnici* (1994), kao i kod Mazera Rackhama u *Enderovoj igri* (2013), dok su nešto suptilnije prikazane na Georgu Bainesu u filmu *Piano* (1993). Uz navedeno, može se spomenuti i tetovaža Mikea Tysona čiji je istovjetni dizajn korišten na liku Stua u filmu *Mamurluk II* (2011).

Tradicionalne tetovaže Sjeverne i Južne Amerike mogu se, vrlo općenito, podijeliti kao tetovaže sjevernoameričkih i latinoameričkih domorodaca pri čemu se ističu dva stila, jednostavne crte, uzorci i ornamenti te dizajn tetovaža koje sliče totemima. Uz sam dizajn amblema kluba u seriji *Mayans M.C.* (2018-2023) na likovima su prikazane i druge tetovaže sličnog totemskog stila. Od likova s izraženijom upotrebom takvih tetovaža može se izdvojiti Chayton Littlestone iz serije *Banshee* (2013–2016), vođa bande *Redbones*, koji se pojavljuje u drugoj sezoni serije kao negativniji lik, da bi u trećoj postao antagonist, a od tetovaža, između ostalog, ima dva portreta indijanskih poglavica, totemsku tetovažu, vjerojatno jaguara, na leđima te tetovažu tomahawka. Portret Indijanke tetoviran ima Comanche iz *Paklene vožnje* (2008), kao i Link iz filmu *Zaštitnika* (2016), iako u tom filmu nije izražena posebna povezanost s Indijancima. Od jednostavnijih tetovaža tradicionalnog dizajna domorodaca, izdvojiti se mogu lik Manija u filmu *Vučje bratstvo* (2001) i Queequeg u filmu *Moby Dick* (1956).

Tetovaže s egipatskim motivima pojavljuju se na licu Ardetha Baya u filmu *Mumija* (1999), dok je u drugoj verziji filma, *Mumija* (2017) upotreba izraženija, odnosno, Ahmanet, kao egipatska princeza ima, između ostalog, tetovaže trokutića na vratu i ptica na torzu, a nakon što prizove Seta, tijelo joj se prekrije tetovažama runa. Iako, bez isticanja konkretnije povezanosti s Egiptom, Toorop u *Babylon AD* (2008) ima tetovaže egipatskog stila, znak ankh i Horusovo oko koje tetovirano ima i Hando u filmu *Divlji korak* (1992). Tetovaže tradicionalnog nordijskog stila pojavljuju se, sukladno vremenskim odrednicama radnje, kao pleter u filmu

Trinaesti ratnik (1999), dok u televizijskoj seriji *Vikings: Valhalla* (2022-), uz prethodno spomenutu tetovažu Leifa Erikssona, kao motiv, između ostalog, na Jorundrovoj tetovaži, pojavljuje se znak Skuld. Freydis u viziji vidi navedeni znak, a kada im Jorundr ponudi pomoć ona, na temelju navedene vizije znaka, odlučuje vjerovati mu i poći s njim čime počinje dio radnje druge sezone serije koji je vezan za Freydis. Također, na temelju istog znaka, Olaf prepozna Jorundra kao Jomsvikinga. U seriji *Britanija* (2017-2021) povijesno i geografsko ozračje radnje popraćeno je obilnom upotrebom druidskih tetovaža. Uz navedeno, može se spomenuti određena razina vizualne povezanosti oblikovanja tetovaža u prikazima distopije s tradicionalnim stilovima vizualnog oblikovanja tetovaža.

7.1.8. Tetovaže mitskih stvorenja

Od tetovaža mitskih stvorenja najčešće se pojavljuju zmajevi, a kao vizualno iznimno upečatljiv primjer ističe se tetovaža Francisa Dolarhydea u filmu *Crveni zmaj* (2002). Tetovaža serijskog ubojice koja prekriva znatan dio tijela inspirirana je slikom Williama Blakea naslova *Veliki crveni zmaj i žena obučena u sunce* (Blake, 1803–1805) koja se kao motiv pojavljuje u filmu, odnosno, uz prikaz u katalogu muzeja *Brooklyn* i posjet muzeju, dio je Dolarhaydove psihoze, a pojam *crveni zmaj* više se puta spominje te pojavljuje na mahjong pločici. Tetovažu zmaja, no znatno manjeg, ali na vidljivijem mjestu ima Nika Boronina u filmu *Hitman - Agent 47* (2007) u kojem njezina tetovaža pokreće retrospekciju Agenta 47 te utječe na kreiranje emocionalne veze s njom. Uz referencu na englesku verziju naslova filma, odnosno *Girl with the Dragon Tattoo*[13] (hrv. djevojka s tetovažom zmaja) oba filma prikazuju upravo to, djevojku Lisbet Salander koja ima tetovažu zmaja. U švedskoj verziji filma *Muškarci koji mrze žene* (2009) Lisbet, uz tetovažu zmaja i ose, nakon silovanja tetovira oko zgloba bodljikavu žicu, dok u *Muškarci koji mrze žene* (2011) takve ili slične scene nema, no uz tetovaže zmaja i ose, prikazana je i tetovaža feniksa. Kapetan Sao Feng u filmu *Pirati s Kariba: Na kraju svijeta* (2007) ima iznad uha tetovažu zmaja uz natpis na kineskom jeziku, a tijekom pregovora s drugim kapetanima gusarskih brodova u parnoj kupelji ista tetovaža, ali lažna, koja se počne topiti, otkriva špijuna. Uz navedene primjere, tetovaže zmajeva u filmovima imaju, također, Yorgi u *xXx* (2002) i Tonny u *Dileru II* (2004). U televizijskoj serija *Strijela* (2012-2020) identičnu tetovažu zmaja imaju Shado i Oliver, a tijekom sezona otkriva se da je Slade tetovažu prisilno izradio na Oliveru kao kaznu za percipiranu izdaju Shado. Također, njezina sestra kada

[13] Hrvatski prijevod naslova filma *Muškarci koji mrze žene* je doslovno preveden sa švedskog (*Män som hatar kvinnor*).

vidi Oliverovu tetovažu zaključuje da ju je poznavao bolje nego tvrdi. Uz navedene pozitivne likove, tetovaže zmajeva pojavljuju se i na jednom od antagonista Ricardu Diazu (The Dragon), odnosno dva zmaja na vratu i po jedan na leđima te podlaktici, što je, uz samu vizualizaciju imena, popraćeno objašnjenjem da za njega zmaj predstavlja strah.

Žetelac (engl. *Reaper*) pojavljuje se kao dio amblema motociklističkog kluba *Sons of Anarchy* te je u skladu s time dio tetovaža članova kluba u *Sinovima anarhije* (2008-2014), a dodatno se može spomenuti da izbacivanje ili odlazak iz kluba povlači i uklanjanje sve s klubom povezane insignije, bilo svojevoljno ili prisilno, što je i prikazano u seriji. Žetelac se, kao motiv tetovaže, pojavljuje na jednoj od tetovaža Linka u *Zaštitniku* (2016) uz natpis *Lost Soul*, a tetovažu žeteoca ima i Nikolai u *Ruskim obećanjima* (2007). Uz prethodnu spomenutu transformaciju slova J u tetovažu sirene u *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020), motiv sirene ima tetovirano i Papillon u filmu *Leptir* (2017), dok u istom filmu, Celier, uz sirenu, ima dvije tetovaže osoba s krilima, vjerojatno anđele. Povezujući nordijsku mitologiju s neonacističkim idejama, tetovaža Odina pojavljuje se na filmskom liku Jacoba (Money) u filmu *Zakon jačeg* (2017), dok se u filmu *Max Payne* (2008) tetovaža krila valkira koristi kao motiv. Max i Mona istražujući Natashinu tetovažu dolaze do poveznice s vojskom i kompanijom Aesir, a detektiv Balder povezuje Natashinu tetovažu i ubojice Maxove supruge. Uz navedene, može se spomenuti tetovaža Jamesa Coughlina u *Gradu lopova* (2010), odnosno *Fighting Irish*, koja kao element sadrži prikaz irskog vilenjaka, dok Hester ima tetovažu demona koji može oživjeti u filmu *Škola dobra i zla* (2022). Između mnoštva tetovaža Jane Doe u *Šifri zločina* (2015-2020), u kontekstu mitoloških bića mogu se izdvojiti tetovaže nimfe Aure uz natpis na grčkom, Perzeja uz glavu Meduze, Hermesa (grčki bog), Nergala (mezopotamijski bog), Kerbera i kentaura s lukom i strijelom.

7.1.9. Tetovaže osoba i dijelova tijela

Kao tetovaže osoba u filmovima i televizijskim serijama pretežno su prikazani portreti bliskih osoba, portreti osoba, a pojavljuju se i aktovi. Od tetovaža dijelova tijela najčešće se pojavljuju ruke, lubanje i oči. Motiv ruku u molitvi već je prethodno spomenut, dok se oči i lubanje pojavljuju pretežno kao elementi tetovaža. Također, valja istaknuti da se kao tetovaže osoba mogu smatrati i neke od prethodno spomenutih tetovaža, odnosno religijskih i tetovaža mitskih stvorenja. U filmovima se može izdvojiti portret kćeri Lydie koji ima tetoviran Link u *Zaštitniku* (2016) pri čemu je i sama radnja filma vezana za odnos oca i kćeri. Kevin u *Dozvoli za male*

Fockere (2010) nakon prekida sa zaručnicom, navodno slučajno, tetovira portret Pam, svoje bivše djevojke i romantičnog interesa uz natpis *Forever*. Alexei u filmu *Black Widow* (2021) uz tetovažu imena kćeri, portret žene s ružom u kosi ima i tetoviranog sebe, odnosno *Red Guardiana*. Jimmy u filmu *Krv i sol* (2002) svoje prijateljstvo s Dannyem naglašava izradom tetovaže njegova portreta, a na sličan način tetovaža je korištena u filmu *Ledom do slave* (2007) kada Chazz Michael Michaels na kraju filma pokazuje tetovažu svog klizačkog partnera Jimmya MacElroya. U istom se filmu pojavljuju reference tetovažama na stvarne osobe, odnosno Chazz uz prikaz tetovaža posvećenih njima, navodi svoje prošle ljubavne odnose sa klizačicama Michell Kwan (tetovaža jin jang) i Oksanom Baiul (tetovaža žene na konju). Također, referenca na stvarne osobe, ali i fiktivnog lika pojavljuje se u filmu *Tatin sin* (2012) u kojem otac i sin imaju tetovaže na leđima koje su deformirane jer su ih izradili dok su bili djeca, točnije Todd (sin) ima tetovažu članova glazbenog sastava *New Kids on the Block*, a Danny (otac) tetovažu filmskog lika Tattoo, avion i natpis *De plane! De plane!*, što je u suštini uvod televizijske serije *Otok Fantazija* (1977-1984). Od ostalih tetovaža koje se odnose na stvarne osobe, izdvojiti se mogu neprikazane tetovaže Sondre u *Maminom noćnom provodu* (2014) za koju je navedeno da prikazuje portret Donnia Osmonda i tetovaža trenera u filmu *Vodonoša* (1998) koji pokazuje portret Roya Orbinsona uz objašnjenje da ju je izradio unatoč protivljenju majke kako bi Bobbya potaknuo da se suprotstavi svojoj majci. Također, referenca na protagonistu filma te stvarnu osobu, pojavljuje se u biografskom filmu *Chopper* (2000) kada on prilikom televizijskog intervjua objašnjava da prima pisma obožavateljica te je prikazana fotografija žene s tetovažom njegovog portreta, odnosno Chopperovog.

Od tetovaža osoba bez emocionalne povezanosti, izdvojiti se može kako Edward u filmu *Imaš petlju?* (2007) kao tetovažu odabire prikaz surfera. U filmovima *Atalanta* (1934) i *Hotel Grand Budapest* (2014) intertekstualnost u prikazu tetovaža Julesa i Ludwiga posebno je uočljiva tetovažom portreta muškarca kojeg oboje imaju na trbuhu, iako imaju još nekoliko portreta i profila osoba, a na Julesu je uočljiv i akt žene. U filmu *Zvuk metala* (2019) kojemu je tema problemi prilagodbe glazbenika nakon gubitka sluha, pri učenju ASL-a (*American Sign Language*) Ruben crta akt žene za Jenn slijedeći njezine upute na ASL-u da bi kasnije u filmu navedeni akt bio prikazan kao njezina tetovaža. Uz tetovažu gimnastičarke Freda Dukesa u *X-Men početak: Wolverine* (2009), amiš Ishmael u filmu *Kralj svih glavonja* (1996) nakon noći zabave primijeti tetovažu djeteline na prsima i počne paničariti da je počinio grijeh, ali ubrzo zaključi da nije tako strašno, međutim, kao odraz u ogledalu prikazano je da na leđima ima tetovažu žene u bikiniju. Probleme s tetovažom ima i mornar Ernest Hunkle u *Operaciji*

Podsuknja (1959) koji ima tetovažu Gertie, gole *pin-up* djevojke. Uz objašnjenje da je tetovažu izradio tijekom noći pijanstva što je rezultiralo time da se ponovno prijavi u vojsku jer nije mogao s takvom tetovažom pred zaručnicu, jedna od pripadnica vojske koje im se pridruže slučajno vidi navedenu tetovažu i burno reagira. Kada je podmornica napadnuta, Hunkel se požali da će poginuti, a konačno je pronašao rješenje za tetovažu. Naime, poručnica Reed mu je predložila da Gertie tetovira grudnjak i gaćice, a taj prijedlog potakne Holdena koji dolazi na ideju da pošalju iz podmornice žensko donje rublje što ih spasi od napada.

Henria Charriere (Papillon), kako u stvarnosti, tako i u obje verzije filma *Leptir* (1973) i (2017) ima nekoliko tetovaža koje prikazuju portrete osoba, a izdvojiti se može prikaz ženskog klauna *Pierott*. Tetovažu klauna, no iza rešetaka ima i Max Cady u filmu *Rt straha* (1991) koja, u određenoj mjeri, podsjeća na scenu Harrya Powella u zatvoru pred kraj filma *Noć lovca* (1955). Tetovažu harlekina ima Harley Quinn u *Odredu otpisanih* (2016), dok Joker ima dva, međutim, kao upečatljive mogu se izdvojiti tetovaže nasmijanih usta koje ima na dlanu, trbuhu i podlaktici. Od prikaza ostalih dijelova tijela, izdvaja se prikaz ruke s prstima podignutima kao rogovima kao jedna od tetovaža oznake pripadnosti stvarnoj bandi *Mara Salvatrucha*, a njihov vizualni izričaj tetovažama korišten je za prikaz pripadnika bande u filmu *Bez imena* (2009). Uz MS insigniju, Lil Mago, ima tetovaže klauna, lubanje, oskudno odjevene žene, portret žene, a izdvojiti se može tetovaža teksta napisana slovima koja su vizualno izrađena od malih ljudi. Od tetovaža lubanja može se spomenuti lubanja s kaubojskim šeširom, igraćim kartama i natpisom koja označava prošlu pripadnost Policajca interventnoj jedinici u filmu *Brži od pravde* (2010), a na istovjetan način označavanja pripadnosti vojnim postrojbama, lubanja kao element tetovaže upotrebljena je u *Svemirskim marincima* (1997) te sljedbenicima Voldemorta u filmovima *Harry Potter i Plameni pehar* (2005) i *Harry Potter i Princ miješane krvi* (2009). Uz navedene, istaknuti se može Handova, vrlo vizualno upečatljiva, iako anatomski netočna, tetovaža kostura ruke u filmu *Divlji korak* (1992).

Od apstraktnijih prikaza, izdvaja se piktogram osobe koja povraća na liku Zeitgeistu (Axel Cluney) u filmu *Deadpool 2* (2018), dok tetovaže Čiča Gliša stila imaju Fred Flarsky u filmu *Zavedi me ako možeš* (2019) i Hesher u istoimenom filmu. Flarsky, istraživački novinar (i Židov) prilikom infiltracije u grupu neonacista, stjecajem okolnosti prisiljen je izraditi tetovažu svastike, no prije nego je tetovaža dovršena uspije pobjeći. Kasnije objašnjava da je tetovažu pretvorio u lika koji trči, dok na kraju filma, kada njegova supruga Charlotte Field postane predsjednica SAD, pokazuje tetovažu koju je, u međuvremenu ponovno doradio, ovog puta da

sliči američkom predsjedničkom grbu dodavanjem natpisa *The First Mister of United States* i lovorika. U filmu *Hesher* (2010) glavni lik, uz tetovažu Čiča Gliše koji puca sebi u glavu ima i tetovaže ruke koja pokazuje srednji prst te lubanje.

U televizijskim serijama, značajna upotreba uočena je u seriji *Banshee* (2013–2016) u kojoj, uz prethodno spomenute tetovaže Chaytona Littlestonea i tetovaže lubanja koje su prikazane na više likova, u kontekstu tetovaža osoba, izdvaja se jedna od tetovaža Kurta Bunkera, odnosno Hitlerov portret. Od tetovaža zatvorenika u televizijskoj seriji *Oz* (1997-2003) uz prethodno spomenute motive, izdvojiti se može tetovaža očiju na potiljku neonacista Vernona Schillingera. U *Sinovima anarhije* (2008-2014), uz Opievu tetovažu koja prikazuje portret supruge uz natpis njezina imena, izdvojiti se može Juice Ortiz koji, između ostalih, ima tetovaže crne i bijele lubanje, a navedene tetovaže može se promatrati u kontekstu njegova identiteta, odnosno, da je osobama afričkog porijekla zabranjeno pridruživanje klubu. S obzirom na to da je Juice miješane rase te se dio radnje veže za tu činjenicu, navedena tetovaža može se promatrati i kao vizualni prikaz dualnosti njegova porijekla, problema koji zbog toga nastaju te u kontekstu njegova identiteta i rase.

7.1.10. Tetovaže predmeta i koncepata

Određeni dio prethodno navedenih tetovaža također se može promatrati u kontekstu predmeta i koncepata, posebno raznih vizualnih izražaja pripadnosti, dok se predmeti učestalo pojavljuju kao elementi tetovaža, iako mogu biti i samostalne tetovaže. Izdvojiti se može tetovaža motorne pile popraćena natpisom *Velvet Buzzsaw* koja oživljava i ubija Rhodoru Haze u istoimenom filmu iz 2019. te, također aktivna, tetovaža vage koja služi za donošenje suda hoće li osoba u budućnosti počiniti zločin. U televizijskoj seriji *Mjesečev vitez* (2022) kada Harrow primi osobu za ruke i postavi štap, ako tetovaža vage postane crvena osoba umire. Navedena tetovaža služi i za prepoznavanje te isticanje pripadnosti kultu Ammit. Od neobičnijih motiva tetovaža predmeta, izdvaja se električna stolica u *Plačljivku* (1990), dok Ruben Stone u *Zvuku metala* (2019) ima više takvih motiva, odnosno gaće, potkovu i sladoled u čaši, dok se od tetovaža koncepata može izdvojiti tetovaža s natpisom DNR (*Do Not Resuscitate*) uz prikaz srčanog ritam i Svevideće oko ili Oko providnosti koje se pojavljuje na američkim novčanicama, ali i povezuje s masonima. Spomenuti se može i tetovaža svjetionika koju u filmu *Nerve* (2016) Vee izrađuje kao dio izazova. U televizijskim serijama, od tetovaža Jane Doe u *Šifri zločina* (2015-2020) izdvojiti se mogu pravokutnik izrađen u dvije nijanse crne koje kada se jače naglase tvore

uzorak Petoskey kamenja, topografska karta, prikaz kemijske formule tetrodotoksina, novčić Continental, rastavljeni dijelovi broda i recept za gulaš Brunswick.

Učestali predmeti koji se pojavljuje kao elementi tetovaža obuhvaćaju, pretežno oružje, zastave i igraće karte. Od tetovaža koje uključuju razna hladna oružja spomenuti se mogu srce probodeno bodežom u *The Rocky Horror Picture Show* (1975) i bodeži na prstima Garetha Jaxa u seriji *Kronike Shannara* (2016-2017). Ludwig u *Hotel Grand Budapest* (2014) ima tetovažu noža s kapljicom krvi, a Jane Doe u *Šifri zločina* (2015-2020) mesarskog noža. Tetovažu pištolja ima Max Cady u filmu *Rt straha* (1991), revolvera Pistolero u *Paklenoj vožnji* (2008), dok Fox u *Tražen* (2008) ima tetovaže na dlanu koje su nastavak uzorka njezinog pištolja. Zastave, dijelovi zastava ili verzije zastava učestalo su elementi prethodno spomenutih, tetovaža vojne insignije, a izdvojiti se može, najstariji kodirani primjer korištenja tetovaže, odnosno, u nijemom filmu *Krila* (1927) više puta ponavljana situacija da vojnik Herman Schwimpf zbog svog prezimena te posljedičnog propitkivanja nacionalnog identiteta pokazuje tetovažu američke zastave. Od tetovaža igraćih karata, uz prethodno spomenute, Jeremya Tella (Double Down) u *Strijeli* (2012-2020), Lestera Murphya (Worm) u *Pokerašima*, Policajca u filmu *Brži od pravde* (2010) i Jokera koji ima tetovirana četiri asa u *Odredu otpisanih* (2016), izdvojiti se može tetovaža Hutcha Mansella u filmu *Nitko* (2021) koja, za razliku od većine prikaza igraćih karata, prikazuje karte 7 (pik) i 2 (karo) što se smatra najgorom mogućom početnom kombinacijom karata u verziji pokera *Texas Holdem*. Tijekom sekvence u salonu za tetoviranje, jedan od sporednih likova, prepoznaje da je Hutchova FBI značka zastarjela (i vjerojatno lažna), no kada vidi tetovažu zahvali mu na službi, otiđe i zaključa se u drugu prostoriju, čime je kreirana implikacija da se tetovaža odnosi na vojnu insigniju. Također, iako očito, u vezi s navedenim primjerom, može se istaknuti da likovi u filmskoj stvarnosti, kao i u stvarnom svijetu, ponekad znaju, a ponekad ne značenje određene tetovaže, a ponekad se to odnosi i na gledatelje. Kao dodatni primjer može se navesti tetovaža sjekire s dvije oštrice (labris) koju ima tetovirano Corky u filmu *Preko svake mjere* (1996), a da bi, kako filmski likovi tako i gledatelji, razumjeli značenje tetovaže, potrebno je biti upućen da se labris smatra simbolom koji označava lezbijski feminizam te je dio njihove zastave. Također, navedeno je povezano i s radnjom filma.

Kao što je uočljivo u prethodno navedenim primjerima, tetovaže se učestalo koriste kao vizualni iskazi pripadnosti određenim skupinama. Od ostalih intertekstualnih primjera, mogu se izdvojiti tetovaže grba nogometnog kluba *West Ham* u filmu *Huligani* (2005), tetovaže pripadnosti

skupini *Mara Salvatrucha* u filmu *Bez imena* (2009) i referenca na kriminalnu organizaciju *Black Hand* (tal. *Mano negra*) u seriji *Peaky Blinders* (2013-2022). Međutim, učestalije je iskazivanje pripadnosti skupinama kreiranima za potrebe filmova i televizijskih serija uz korištenje verzija „popularnih" oznaka sukladno potrebama i/ili prilagođavanje povijesnih činjenica potrebama radnje. Od pripadnosti raznim organizacijama, Remy u filmu *Repo Men* (2010) ima tetovažu koja je logo kompanije te pet crtica koje označavaju da je utjerivač pete razine, a logo poduzeća *Montague* pojavljuje se kao tetovaža u filmu *Romeo i Julija* (1996). Four ima tetovirane oznake pet frakcija u filmu *Različita* (2014), a Jade iz serije *Into the Badlands* (2015-2019) tetovažu armadila koji je amblem baruna kojem pripada. Uz prethodno spomenute tetovaže vojne insignije, dodatno se može spomenuti korištenje tetovaže koja sadrži lubanju kao središnji dio obrisa životinjske šape kod grupe sudionika u „pročišćenju", a pomoću koje ih protagonisti filma *Pročišćenje 4* (2018) identificiraju kao plaćenike. Tetovaže barkoda koriste se kao identifikatori u filmu *Hitman - Agent 47* (2007) i televizijskoj seriji *Anđeo tame* (2000-2002), a može se spomenuti da su neke od scena iz serije korištene u filmu. Također, Thor i Loki u odvojenim scenama, oboje prepoznaju Valkiru u filmu *Thor: Ragnarok* (2017) na temelju tetovaže.

Od tetovaža pripadnosti raznim kriminalnim organizacijama, može se izdvojiti scena tetoviranja tetovaže MS koja je izrađena mladom El Smileyu nakon što je ubio El Caspera čime ga se označava kao punopravnog člana MS-a u filmu *Bez imena* (2009) i tetovaže akronima DOC koje označavaju pripadnost Dereka i Dannya Vinyarda neonacističkoj organizaciji *Disciples of Christ* u filmu *Generacija X* (1998). Nadalje, kod koncepata isticanja ideologije, izdvajaju se neonacistički motivi na tetovažama, primarno svastike, malteški križevi i određene rune, primjerice Algiz i Othala kao i znakovi povezani s nordijskom mitologijom i/ili prilagođeni iz nje, primjerice Valknut, Vegvisir i Wolfsangel, ali i simboli direktno povezani s nacizmom kao što je Schutzstaffel i Parteiadle, odnosno simbol orla kojeg je koristila Nacistička stranka tijekom Drugog svjetskog rata. Od primjera upotrebe simbola povezanih s neonacizmom, izdvojiti se može sekvenca prisilnog tetoviranja svastike Tobiasu Beecheru u seriji *Oz* (1997-2003), koji osobno nije sljedbenik navedene ideologije, sekvenca nasilnog uklanjanja tetovaže na prsima Kurta Bunkera u seriji *Banshee* (2013–2016) jer je napustio neonacističke ideje i postao policajac te scena silovanja Gemme Teller koja na temelju tetovaže rune Algiz identificira jednog od počinitelja, neonacista Westona u *Sinovima anarhije* (2008-2014). Uz tetovaže neonacističke ideologije, iznimno učestalo se pojavljuju i simboli povezani s ruskim kriminalnim organizacijama. Od filmskih likova mogu se izdvojiti Nikolai iz *Ruskih*

obećanja (2007) i Alexei u *Black Widow* (2021). Međutim, valja istaknuti da su ruske zatvorske tetovaže znatno kompleksnije od samih iskaza pripadnosti pojedinim skupinama te su svojevrstan jezik u kojem određene tetovaže označavaju točno određena kriminalna djela. Znatno manje kompleksne i bez ideološkog aspekta su tetovaže koje označavaju ili impliciraju da je osoba boravila u zatvoru, odnosno tetovaže paukove mreže i nazubljene žice, oboje motivi koji omogućavaju označavanje protoka vremena. Tetovaže paukove mreže imaju, između ostalih, Jensen Ames u *Smrtonosnoj utrci* (2008), Billy Wings u *Paklenoj vožnji* (2008) i Tonny u filmu *Diler II* (2004), a nazubljene žice Derek Vinyard u filmu *Generacija X* (1998) i Corky u *Preko svake mjere* (1996).

7.1.11. Vizualno oblikovanje tetovaža kao nositelja poruke u filmskom narativu

Kao odgovor na Istraživačko pitanje 1, odnosno: kakve se forme znakova, odnosno vizualno oblikovanje tetovaža koristi te kako su tetovaže implementirane kao nositelji poruke u filmskom narativu, može se, uz prethodno opisano vizualno oblikovanje, odnosno kategorije znaka, tj. tetovaža, istaknuti nekoliko uočenih obrazaca korištenja. Primarno, televizijske serije, zbog svog trajanja, koje je u odnosu na filmove vremenski mnogo duže, omogućuju razrađeniju primjenu tetovaža u narativu, primjerice kroz scene tetoviranja, prikazivanje protoka vremena ili obilježavanje važnih događaja, korištenjem tetovaža u kontekstu dramskih tehnika i sl. Međutim, tetovaže mogu biti i iznimno inkorporirane u filmovima te se, u slučaju filmova, u vezi s vremenskim ograničenjem, može istaknuti da one omogućavaju iznimno brzo i lako pozicioniranje likova, kako unutar filmske stvarnosti, tako i kod gledatelja. Također, uočena je mogućnost razlikovanja filmova i televizijskih serija koje imaju obilnu i učestalu upotrebu tetovaža, bilo na jednom ili više likova te onih koji koriste jednu ili manji broj tetovaža kako bi se naglasio određeni aspekt radnje. Iz prethodno napisanog o znaku može se utvrditi koji filmovi i televizijske serije imaju obilnu, a koje umjerenu ili manju upotrebu tetovaža. Dodatno valja istaknuti da, kao što je vidljivo u navedenim primjerima, manja upotreba tetovaža, ne znači nužno da one nisu značajne u narativu, bilo da se njima naglašavaju karakteristike glavnih ili sporednih likova, osobna povijest ili pripadnost određenim skupinama ili koriste kao komično olakšanje.

U kontekstu vizualnog oblikovanja znaka, sumirati se može još nekoliko distinkcija. Izdvojiti se mogu jednostavnije tetovaže koje uključuju samo jedan motiv i kompleksnije tetovaže koje uključuju više motiva. Sukladno tome, uočene su uobičajenije kombinacije motiva, kao i motivi

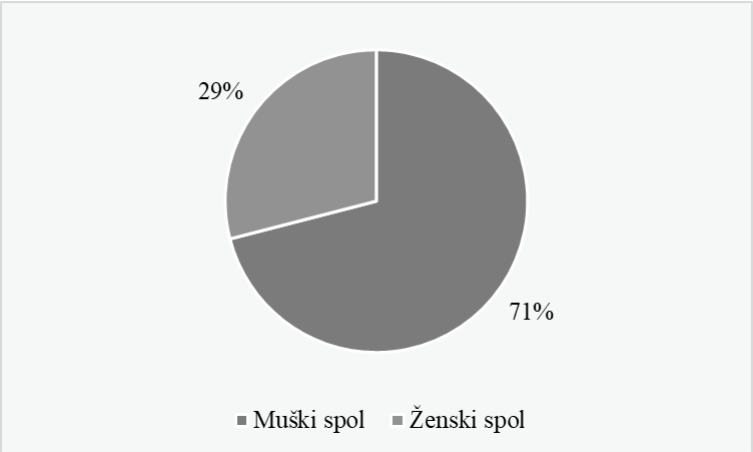
koji se, u nešto značajnijoj mjeri, pojavljuju samostalno. Navedene kombinacije motiva, također se mogu promatrati kao općenitije, primjerice tipografski elementi tetovaža, ali i kao ustaljene, primjerice razne verzije tetovaže koja prikazuje motive zmije i bodeža. Nadalje, izdvojiti se mogu ideološke konotacije tetovaža, odnosno, vizualni prikazi raznih vjerovanja i pripadnosti, što se, naravno, odnosi i na religijske tetovaže. Međutim, valja istaknuti da, posebice kod religijskih tetovaža, one ne moraju nužno označavati posvećenost osobe poštivanju vrijednosti koje proizlaze iz tetovažom prikazane religije, kao što niti tradicionalne tetovaže nisu isključivo korištene u kontekstu kulture iz koje proizlaze. Filmski likovi i njihovi (među)odnosi mogu biti iznimno kompleksni, a za prikazivanje i/ili naglašavanje navedenog, između ostalog, koriste se i tetovaže kao vizualni i narativni elementi filmskog narativa. Mogućnosti kreiranja značenja tetovažama u filmskom narativu mogu se promatrati i izrekom da slika govori tisuću riječi, međutim, da bi kreirale željenu poruku, tetovaže u filmskom narativu, moraju davati informaciju i/ili kreirati emociju, u protivnom, iako imaju određenu komunikacijsku svrhu u narativu, postaju pretežno element filmske kostimografije.

7.2. Tijelo

U cjelini rada koja se odnosi na tijelo, prikupljeni su podaci o spolu lika, dobi lika, položaju tetovaže na tijelu, općenitom dijelu tijela na kojem se nalazi tetovaža i detaljnom dijelu tijela na kojem se nalazi tetovaža. Tablica 14 prikazuje podatke prikupljene o spolu likova. Iz podataka se može uočiti da se tetovaže u filmovima pretežno prikazuju na osobama muškog spola (71 %) u odnosu na ženski spol (29 %).

Tablica 14. Spol likova (N = 386)
Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Muški spol	274	71
Ženski spol	112	29
Ukupno	386	100

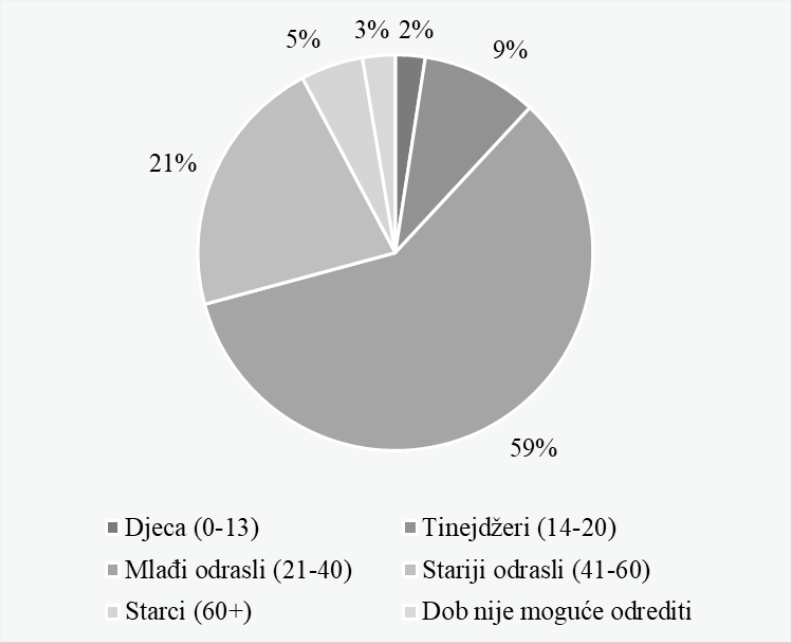


Podaci prikupljeni o dobi likova prikazani su u Tablici 15, a valja napomenuti da, iako je dob vizualno određena za deset likova, označeni su i u kategoriji da dob nije moguće odrediti zbog određenih karakteristika lika, odnosno, likovi koji su vampiri, mijenjanju tijelo i sl. Jednom liku dob nije mogla biti određena, odnosno prethodno spomenutom ribaru iz *Igre prijestolja* (2011-2019). Također, u nekim filmovima, likovi su prikazani u različitom dobu života te su tako i kodirani, naravno, pod uvjetom da je tetovaža prikazana u svakom životnom dobu lika. Primjerice, u filmu *Vojnik* (1998) scena tetoviranja dio je uvodne sekvence filma dok je protagonist dijete, a radnja filma odvija se kada je mlađa odrasla osoba. Ostali primjeri pojavljivanja filmskih likova u više dobnih skupina obuhvaćaju prikaz djeteta i mlađe odrasle osobe u *Sinegdoha, New York* (2008) te *Santa Sangre* (1989), odnosno djeteta i starije odrasle osobe televizijskoj seriji *Kotač vremena* (2021-). U filmu *Leptir* (1973) istoimeni protagonist prikazan je kao mlađa i starija odrasla osoba te kao starac, a u televizijskoj seriji *100* (2014-2020), zbog nekoliko značajnijih vremenskih skokova u radnji, pojavljuje se više kombinacija prikaza likova u raznim životnim dobima. Kod filmskih likova prikazane starosti do 13 godina, odnosno, djece tetovaža se pojavljuje u 2 % slučajeva, a izdvojiti se može kako je najmlađa prikazana osoba s tetovažom tek rođeno dijete u seriji *Šifra zločina* (2015-2020). Kod tinejdžera (14 do 20 godina) tetovaže se pojavljuju u 10 % slučajeva, a najučestalije su kod mlađih odraslih osoba (21 do 40 godina) s 59 %. Kod starijih odraslih osoba (41 do 60 godina) tetovaže su zastupljene s 21 %, a kod staraca (više od 60 godina) u samo 5 % slučajeva.

Tablica 15. Dob likova (N = 411)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Djeca (0 - 13)	10	2
Tinejdžeri (14 - 20)	39	9
Mlađi odrasli (21 - 40)	242	59
Stariji odrasli (41 - 60)	88	21
Starci (60+)	21	5
Dob nije moguće odrediti	11	3
Ukupno	411	100

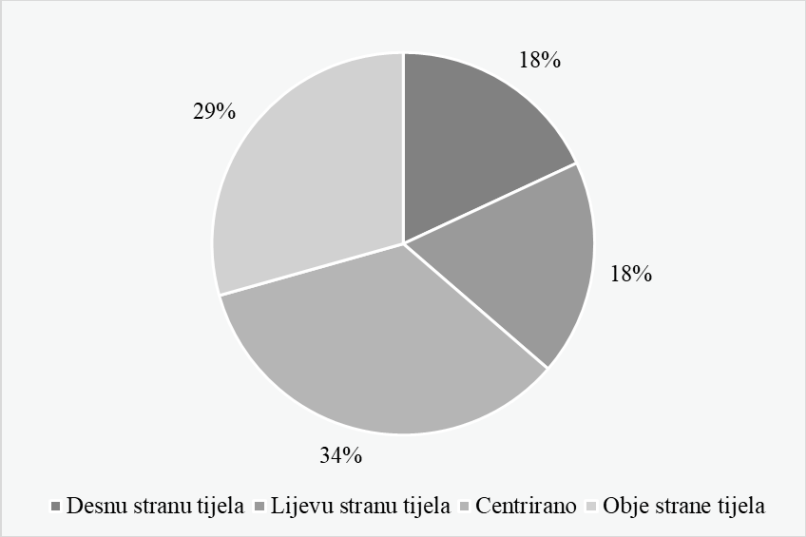


Smještaj tetovaže na tijelu obuhvaća podatke o tome jesu li tetovaže na likovima smještene na desnu stranu tijela, lijevu stranu tijela, centrirano ili obje strane, a uključuje i nemogućnost utvrđivanja smještaja tetovaže. Položaj tetovaže (0,4 %) nije bilo moguće utvrditi u televizijskoj seriji *Igra prijestolja* (2011-2019) te u filmu *A-Team* (2010), odnosno, u oba slučaja tetovaža se pojavljuje samo verbalno, a iz monologa ili dijaloga nije bilo moguće sa sigurnošću zaključiti gdje su smještene tetovaže. Iz Tablice 16 vidljivo je da se tetovaže najčešće pojavljuju kao centralno smještene na filmskim likovima (34 %), iza čega slijedi smještaj tetovaže na obje strane tijela (29 %). Kod smještaja tetovaže na filmski lik isključivo na desnu ili lijevu stranu tijela utvrđena je ujednačena primjena, odnosno tetovaže su u 18 % slučajeva smještene na jednu od strana.

Tablica 16. Smještaj tetovaže na likovima (N = 489)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Desna strana tijela	88	18
Lijeva strana tijela	89	18
Centrirano	167	34
Obje strane tijela	143	29
Nije moguću utvrditi	2	0
Ukupno	489	100

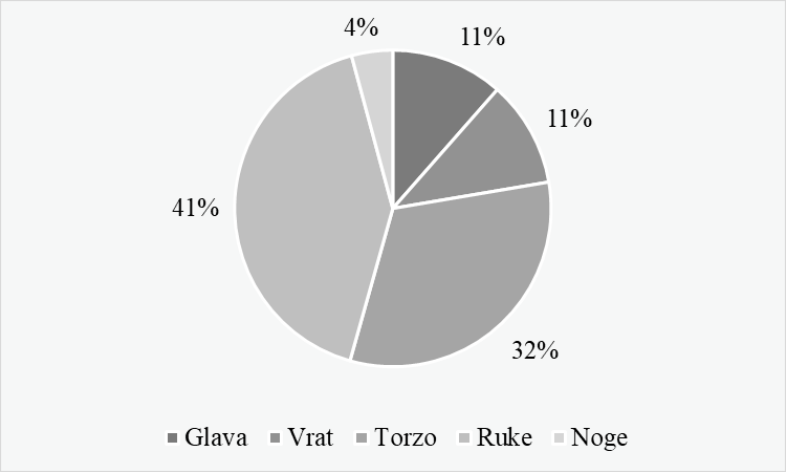


Općeniti dio tijela na kojem se pojavljuje tetovaža postavljen je kao glava, vrat, torzo, ruke i noge, a prikupljeni podaci su prikazani u Tablici 17. Za jednu tetovažu nije se mogao utvrditi općeniti dio tijela, odnosno u filmu *A-Team* (2010). Kao i u prethodno navedenim slučajevima, neki likovi imaju više tetovaža na raznim dijelovima tijela te su tako i popisane. Iz podataka se može uočiti da su u filmskim narativima najučestalije tetovaže ruku (41 %), iza kojih slijede tetovaže torza (32 %). Tetovaže glave i vrata se pojavljuju u 11 % slučajeva, a najmanje su zastupljene tetovaže na nogama, odnosno u 4 % slučajeva. Navedeni podaci mogu se postaviti u odnos s filmskom fotografijom te se može napomenuti da standardni fotografski planovi pretežno ne uključuju krupnije prikaze nogu te su usmjereni na prikaze gornjeg dijela tijela osobe, što se odražava i na tetovaže prikazane na filmskim likovima.

Tablica 17. Općeniti dio tijela na kojem se tetovaža pojavljuje (N = 618)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Glava	71	11
Vrat	67	11
Torzo	198	32
Ruke	256	41
Noge	26	4
Ukupno	618	100

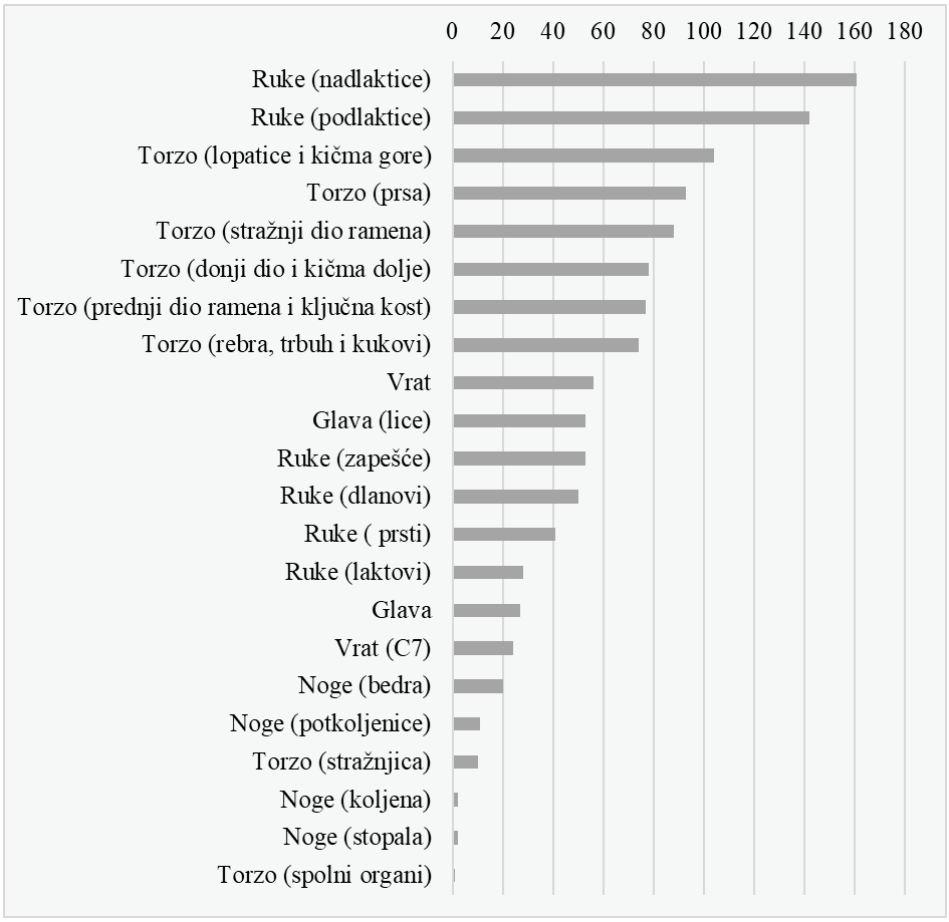


Nadalje, općenito, dio tijela na kojem se pojavljuje tetovaža podijeljen je na detaljnija područja. Iz Tablice 18 može se vezano za tetovaže glave i vrata, uočiti da su nešto znatnije zastupljene tetovaže na licu (4 %), dok su tetovaže vrata pretežno na prednjem i bočnom dijelu vrata (5 %). Dodatno, može se napomenuti da su neke od tetovaža lica unutar usana, odnosno tetovaže Rue u televizijskoj seriji *Euforija* (2019-), dok se u filmovima pojavljuju kao tetovaža Scuda u *Blade II* (2002), El Smileyja u *Bez imena* (2009) i N'Jobua u *Crnoj panteri* (2018). Za navedene primjere može se dodatno istaknuti da su u svima navedene tetovaže iskazi pripadnosti, odnosno, u slučaju *Euforije* (2019-), predanosti. Tetovaže na prednjem dijelu torza, relativno su ujednačene pojavom na prednjem dijelu ramena i ključnoj kosti te rebrima, trbuhu i kuku (6 %), dok su nešto učestalije na prsima (8 %). Na leđima, tetovaže su učestalije na gornjem dijelu (7 % i 9 %), nego na donjem dijelu leđa (7 %).

Tablica 18. Detaljni dio tijela na kojem se tetovaža pojavljuje (N = 1195)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%		*f*	%
Glava	27	2	Torzo (spolni organi)	1	0
Glava (lice)	53	4	Ruke (nadlaktice)	161	13
Vrat	56	5	Ruke (laktovi)	28	2
Vrat (C7)	24	2	Ruke (podlaktice)	142	12
Torzo (prednji dio ramena i ključna kost)	77	6	Ruke (zapešće)	53	4
Torzo (prsa)	93	8	Ruke (dlanovi)	50	4
Torzo (rebra, trbuh i kukovi)	74	6	Ruke (prsti)	41	3
Torzo (stražnji dio ramena)	88	7	Noge (bedra)	20	2
Torzo (lopatice i kičma gore)	104	9	Noge (koljena)	2	0
Torzo (donji dio i kičma dolje)	78	7	Noge (potkoljenice)	11	1
Torzo (stražnjica)	10	1	Noge (stopala)	2	0
			Ukupno	1195	100



Nadalje u Tablici 18 može se izdvojiti da se tetovaže na stražnjici pojavljuju u 10 slučajeva (1 %), dok je samo jedna tetovaža na spolnom organu i samo se verbalno spominje, odnosno tetovaža Tom Dodgea u filmu *Spuštaj periskop* (1996). Najviše tetovaža u filmovima pojavljuje se na rukama, odnosno nadlakticama (13 %) i podlakticama (12 %), dok su na zapešćima (4 %), dlanovima (4 %) i prstima (3 %) te laktovima (2 %) nešto manje zastupljene. Kao što je prethodno spomenuto tetovaže na nogama su najmanje učestale te se mogu izdvojiti tetovaže na bedrima koje se pojavljuju u 2 % slučajeva, dok se tetovaže potkoljenica pojavljuju u 1 % slučajeva, a tetovaže koljena i stopala vrlo rijetko (oboje 0,2 %)

Dodatno, navedeni podaci mogu se staviti u odnos s podacima o tetoviranim dijelovima tijela dostupnima na stranici Statista.com (2019) prema kojima su najčešće tetovaže na podlaktici (40 %), leđima (39 %), šaci i zapešću (34 %), nadlaktici (33 %), ramenu (28 %), prsima (28 %), potkoljenici (23 %), zglobu i stopalu (22 %), trbuhu (12 %), vratu (12 %), bočnom dijelu torza (11 %), bedrima (11 %), stražnjici i intimnom području (5 %) te licu (2 %). Usporedbom podataka moguće je uočiti da postoje sličnosti, ali i određena tendencija korištenja tetovaža kod filmskih likova na vidljivijim dijelovima tijela. Kod stvarnih osoba, od vidljivijih mjesta, odnosno dijelova tijela koje je zahtjevnije prekriti odjećom značajnije su zastupljene podlaktice, šaka i zapešće, dok kod filmskih likova postoji odstupanje u odnosu na učestalost prikaza tetovaža lica te manju tendenciju prikaza tetovaža na potkoljenici, zglobu i stopalu, bedrima te stražnjici i intimnom području.

7.2.1. Odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu

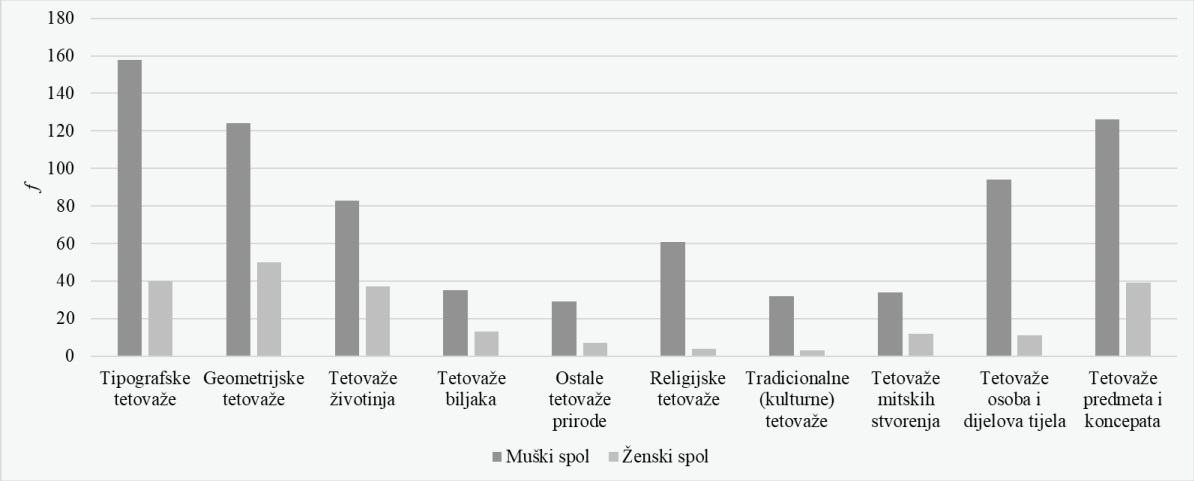
Kako bi se utvrdio odnos između znaka kao semiotički oblikovanog i tijela prikazanog filmovima i televizijskim serijama, odnosno odgovorilo na drugo istraživačko pitanje, prethodno navedeni podaci postavljeni su u odnos s vrstom znaka. U Tablici 19 prikazane su vrste znakova u odnosu na spol. Kod likova muškog spola najučestalije su tipografske tetovaže (20 %), odnosno tipografski elementi tetovaža, dok kod žena prevladavaju geometrijske tetovaže (23 %). Po učestalosti vrste znakova slijede geometrijske te tetovaže predmeta i koncepata (po 16 %) kod muškaraca, a kod žena, nakon tipografskih motiva (19 %), tetovaže predmeta i koncepata (18 %) i tetovaže životinja (17 %). Kod navedenih vrsta znakova, odstupanja u pogledu spola značajnija su kod geometrijskih (7 %) i tetovaža životinja (6 %), dok su kod ostalih motiva tetovaža odstupanja značajnija kod religijskih tetovaža koje se kod žena pojavljuju u 6 % manje slučajeva te tetovaža osoba i dijelova tijela koje su kod muškaraca

7 % učestalije. Razlika je uočljiva i kod tradicionalnih tetovaža koje su uočene kod 4 % muškaraca u odnosu na 1 % žena.

Tablica 19. Vrste znakova u odnosu na spol (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Muški spol		Ženski spol	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	158	20	40	19
Geometrijske tetovaže	124	16	50	23
Tetovaže životinja	83	11	37	17
Tetovaže biljaka	35	5	13	6
Ostale tetovaže prirode	29	4	7	3
Religijske tetovaže	61	8	4	2
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	32	4	3	1
Tetovaže mitskih stvorenja	34	4	12	6
Tetovaže osoba i dijelova tijela	94	12	11	5
Tetovaže predmeta i koncepata	126	16	39	18
Ukupno	776	100	216	100



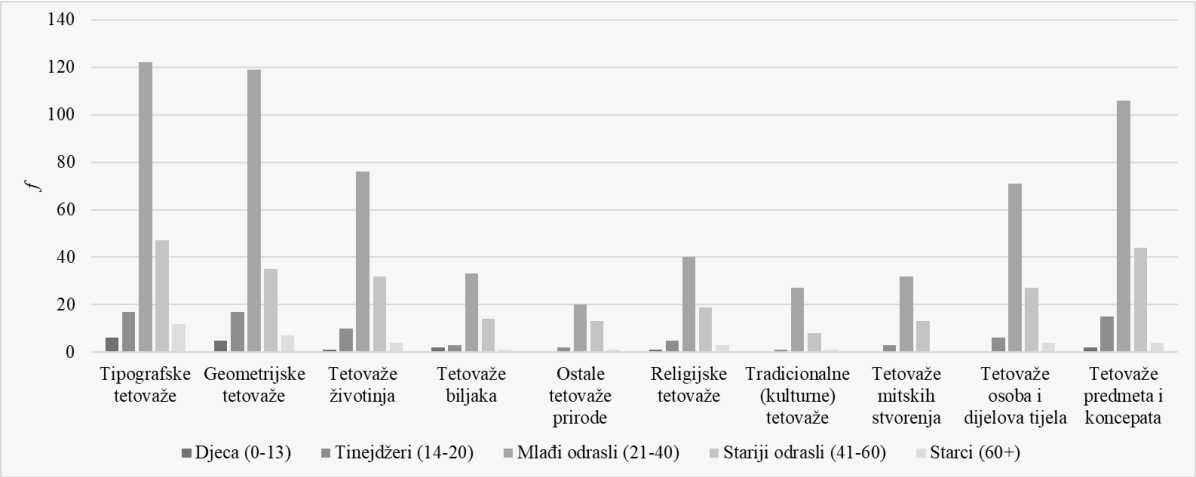
Podaci o vrstama znakova u odnosu na dob filmskog lika prikazani su u Tablici 20. Kod tipografskih tetovaža ili elemenata tetovaža može se izdvojiti da je kod tinejdžera i odraslih osoba primjena relativno ujednačena (22 %, 19 % i 19 %), no odskače kod djece i staraca (35 % i 32 %). Slična je raspodjela i kod geometrijskih tetovaža kod djece (29 %) u odnosu na tinejdžere, mlađe odrasle i starce (22 %, 18 % i 19 %), međutim niže je zastupljena kod starijih odraslih osoba (14 %). Tetovaže životinja, relativno ujednačeno su prisutne kod tinejdžera (13

%), odraslih osoba (12 % i 13 %) te staraca (11 %), no manje su zastupljene kod djece (6 %), dok je kod tetovaža biljaka učestalost pojave suprotna te su zastupljeni kod djece u 12 % slučajeva, dok je u ostalim dobnim skupinama zastupljenost ujednačena (4 %, 5 %, 6 % i 3 %). Ostale tetovaže prirode, religijske tetovaže, tradicionalne tetovaže i tetovaže mitskih stvorenja su također relativno ravnomjerno zastupljene u dobnim skupinama u kojima se pojavljuju. Uz manje odstupanje tetovaža osoba i dijelova tijela kod tinejdžera (8 %), kod odraslih osoba i staraca su jednako zastupljene (11 %). Tetovaže predmeta i koncepata, najviše su zastupljene kod tinejdžera (19 %) iza kojih slijede odrasle osobe (16 % i 17 %) te djeca i starci (12 % i 11 %).

Tablica 20. Vrste znakova u odnosu na dob (N = 1031)

Izvor: vlastito istraživanje

	Djeca (0 - 13)		Tinejdžeri (14 - 20)		Mlađi odrasli (21 - 40)		Stariji odrasli (41 - 60)		Starci (60+)	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	6	35	17	22	122	19	47	19	12	32
Geometrijske tetovaže	5	29	17	22	119	18	35	14	7	19
Tetovaže životinja	1	6	10	13	76	12	32	13	4	11
Tetovaže biljaka	2	12	3	4	33	5	14	6	1	3
Ostale tetovaže prirode	0	0	2	3	20	3	13	5	1	3
Religijske tetovaže	1	6	5	6	40	6	19	8	3	8
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0	0	1	1	27	4	8	3	1	3
Tetovaže mitskih stvorenja	0	0	3	4	32	5	13	5	0	0
Tetovaže osoba i dijelova tijela	0	0	6	8	71	11	27	11	4	11
Tetovaže predmeta i koncepata	2	12	15	19	106	16	44	17	4	11
Ukupno	17	100	79	100	646	100	252	100	37	100

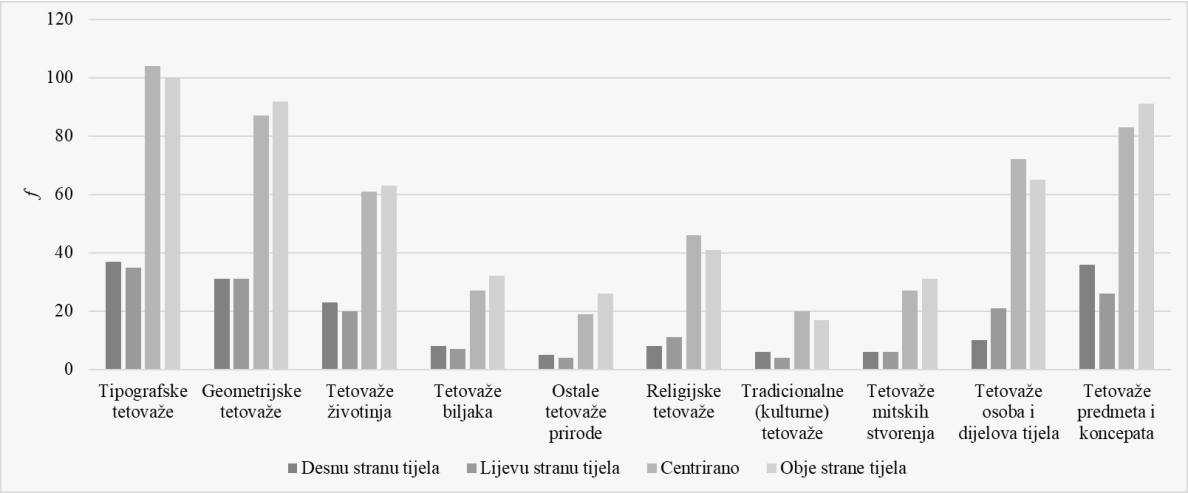


Vrsta znaka u odnosu na smještaj tetovaže na filmskom liku prikazana je u Tablici 21 iz koje se može uočiti da je po svim vrstama znaka, s izuzetkom posljednje dvije kategorije, raspodjela relativno ujednačena uz manja odstupanja. Kod tetovaža osoba i dijelova tijela, može se izdvojiti manja zastupljenost smještaja tetovaža na desnu stranu tijela (6 %) u odnosu na lijevu (13 %), centrirane tetovaže (13 %) i tetovaže na obje strane tijela (12 %). Kod tetovaža predmeta i koncepata, smještaj znaka na desnu stranu tijela prevladava u 21 % slučajeva, dok je manja zastupljenost postavljanja tetovaže na lijevu stranu tijela (16 %), centrirane tetovaže (15 %) i tetovaže na obje strane tijela (16 %).

Tablica 21. Smještaj vrsta znakova na filmskim likovima (N = 1439)

Izvor: vlastito istraživanje

	Desna strana tijela		Lijeva strana tijela		Centrirano		Obje strane tijela	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	37	22	35	21	104	19	100	18
Geometrijske tetovaže	31	18	31	19	87	16	92	16
Tetovaže životinja	23	14	20	12	61	11	63	11
Tetovaže biljaka	8	5	7	4	27	5	32	6
Ostale tetovaže prirode	5	3	4	2	19	3	26	5
Religijske tetovaže	8	5	11	7	46	8	41	7
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	6	4	4	2	20	4	17	3
Tetovaže mitskih stvorenja	6	4	6	4	27	5	31	6
Tetovaže osoba i dijelova tijela	10	6	21	13	72	13	65	12
Tetovaže predmeta i koncepata	36	21	26	16	83	15	91	16
Ukupno	170	100	165	100	546	100	558	100



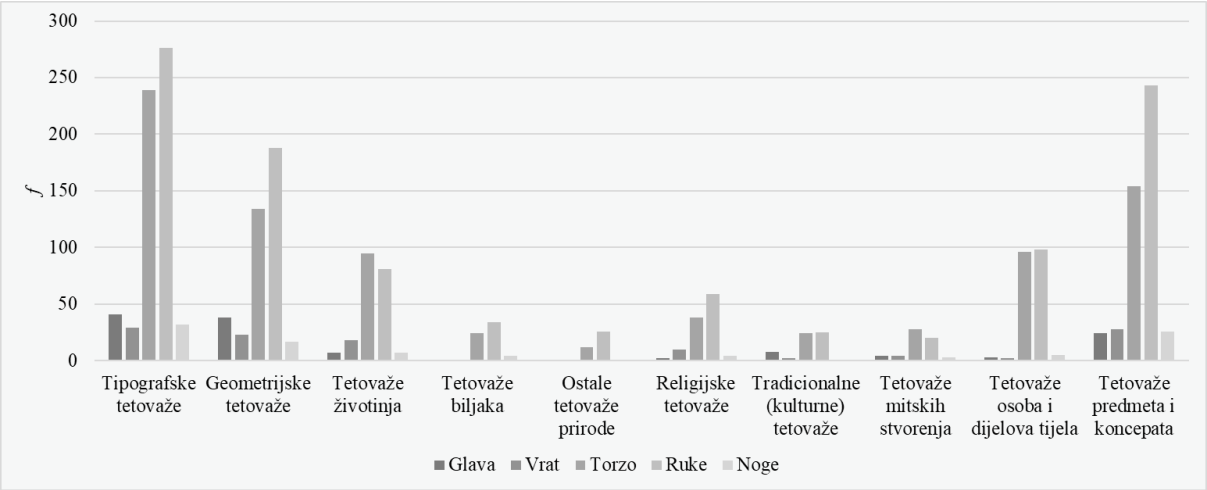
Tablica 22 prikazuje prikupljene podatke o znakovima u odnosu na dio tijela na kojem se pojavljuju. Tipografske tetovaže prevladavaju na nogama (33 %) i glavi (32 %), a najmanje su zastupljene na vratu (25 %). Geometrijske tetovaže značajnije su zastupljene na glavi (30 %), nešto manje na vratu (20 %), rukama (18 %), nogama (17 %) i torzu (16 %). Tetovaže životinja pretežno se pojavljuju na vratu (18 %) nakon čega slijedi torzo u 11 % slučajeva, dok se na ostalim dijelovima tijela pojavljuju relativno ujednačeno (8 %, 7 % i 6 %). Tetovaže biljaka i ostale tetovaže prirode ne pojavljuju se ni na glavi ni na vratu, dok se potonje ne pojavljuju ni na nogama, a na ostalim dijelovima tijela su pretežno ujednačeno zastupljene. Religijske tetovaže učestalije su smještene na vrat nego na druge dijelove tijela, a tradicionalne na glave filmskih likova. Kod tetovaža osoba i dijelova tijela ističe se veća prisutnost na torzu i rukama, a kod tetovaža predmeta i koncepata na nogama, dok su na drugim dijelovima tijela prisutne u 24 % slučajeva na vratu, 23 % na rukama te 19 % slučajeva na glavi i 18 % na torzu.

Tablica 22. Vrste znaka po dijelovima tijela (N = 2235)

Izvor: vlastito istraživanje

	Glava		Vrat		Torzo		Ruke		Noge	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	41	32	29	25	239	28	276	26	32	33
Geometrijske tetovaže	38	30	23	20	134	16	188	18	17	17
Tetovaže životinja	7	6	18	16	95	11	81	8	7	7
Tetovaže biljaka	0	0	0	0	24	3	34	3	4	4
Ostale tetovaže prirode	0	0	0	0	12	1	26	2	0	0
Religijske tetovaže	2	2	10	9	38	5	59	6	4	4

Tradicionalne (kulturne) tetovaže	8	6	2	2	24	3	25	2	0	0
Tetovaže mitskih stvorenja	4	3	4	3	28	3	20	2	3	3
Tetovaže osoba i dijelova tijela	3	2	2	2	96	11	98	9	5	5
Tetovaže predmeta i koncepata	24	19	28	24	154	18	243	23	26	27
Ukupno	127	100	116	100	844	100	1050	100	98	100



Odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu, odnosno Istraživačko pitanje 2 analizirano je u odnosu na spol lika, dob lika, smještaj tetovaže na liku i dio tijela na kojem se pojavljuje tetovaža.

Kod spola lika, uz to što se tetovaže pojavljuju učestalije na osobama muškog nego ženskog spola, postoji i određena razlika u motivima tetovaža. Kod osoba muškog spola, najučestalije su tipografske tetovaže, geometrijske te tetovaže predmeta i koncepata, dok kod osoba ženskog spola prevladavaju geometrijske tetovaže, tipografske tetovaže, tetovaže predmeta i koncepata te tetovaže životinja. Također, religijske tetovaže te tetovaže osoba i dijelova tijela su nešto zastupljenije kod filmskih likova muškog spola. Kod dobi filmskih likova, prvenstveno se mogu izdvojiti filmovi koji obuhvaćaju veće vremenske periode radnje što se odražava i na prikaz dobi likova. U sličnom kontekstu mogu se istaknuti i nadnaravni likovi koji su, iako vizualno prikazani u određenom životnom razdoblju, tijekom radnje, dijaloga ili monologa definirani kao znatno stariji. Očekivano, tetovaže se, u filmovima i televizijskim serijama, najčešće pojavljuju na odraslim osobama, međutim, vizualno oblikovanje znaka ima određene specifičnosti u odnosu na dobne skupine. Tipografske tetovaže odskaču od prosjeka upotrebe

kod djece i staraca, a geometrijske tetovaže u učestalijoj su upotrebi kod djece te manje učestaloj upotrebi kod staraca. Kod tinejdžera su nešto manje zastupljene tetovaže osoba i dijelova tijela, a nešto značajnije tetovaže predmeta i koncepata.

Smještaj tetovaže na filmskim likovima učestalo je centralno pozicioniran na tijelu, iza čega slijedi smještaj tetovaža na obje strane tijela, dok je smještaj tetovaže na isključivo desnu ili lijevu stranu tijela lika ujednačen. U odnosu na vrste znakova, smještaj tetovaža na filmskom liku je pretežno ujednačen uz manja odstupanja. U kategoriji tetovaža osoba i dijelova tijela manja je zastupljenost smještaja tetovaža na desnu stranu, dok kod tetovaža predmeta i koncepata prevladava smještaj znaka na desnu stranu tijela. Dijelovi tijela na kojima se pojavljuju tetovaže su primarno ruke, a slijedi ih torzo. Tetovaže na glavi i vratu su djelomično zastupljenije, dok su najmanje učestale tetovaže na nogama. Od povezanosti u odnosu na vizualno oblikovanje znaka, može se navesti da tipografske tetovaže prevladavaju kao motiv tetovaža na nogama i glavi, a geometrijske na glavi i vratu. Na vratu se učestalije pojavljuju tetovaže životinja i religijske tetovaže, dok su tetovaže osoba i dijelova tijela zastupljenije na rukama i torzu, a tetovaže predmeta i koncepata na nogama. Od učestalosti pojavljivanja tetovaža na detaljnim dijelovima tijela ističe se zastupljenost tetovaža na licu, a izdvaja se i korištenje tetovaže unutar usana u filmskim narativima. Najviše tetovaža pojavljuje se na rukama, točnije nadlakticama i podlakticama, a slijede ih tetovaže na zapešćima, dlanovima i prstima. Učestalije su tetovaže na gornjem dijelu torza, kao prsima tako i leđima. Najmanje učestale su tetovaže na nogama te tetovaže stražnjice i intimnih dijelova tijela. Kod tetovaža intimnijeg smještaja na likovima može se navesti i to da bi prikaz takvih tetovaža utjecao na povećanje prihvatljivih godina za gledanje filma ili televizijske serije.

7.2.2. Statistički značajne povezanosti znaka i tijela

Testiranje hipoteza provedeno je u programu *Excel* korištenjem formule za izračun hi-kvadrata i funkcije za izračun vrijednosti Hi, odnosno *p* vrijednosti na temelju izračunatih opserviranih i teorijskih vrijednosti. Proveden hi-kvadrat test je test nezavisnosti. Formula za izračun hi--kvadrata jest (Salkind, 2017:389):

$$x^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

pri čemu x^2 označava vrijednost hi-kvadrata, O su opservirane vrijednosti, a E očekivane vrijednosti. S obzirom na to da podaci za obradu kod hi-kvadrata ne smiju biti manji od 5 u 20 % vrijednosti, po potrebi su grupirani.

Rezultat *p* vrijednosti iskazuje statističku značajnost u odnosu na alfa vrijednost koja je za potrebe istraživanja postavljena kao standardna, odnosno 0,05, dakle, stupanj pouzdanosti od 95 %. Za potrebe testiranja postavljene su dvije hipoteze:

- H_0 ne postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p > 0,05$) i
- H_1 postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p < 0,05$).

Hipoteza 1 glasi: vizualno oblikovanje tetovaže odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. Pod Hipotezom 1 testira se:

- statistički značajna povezanost između vrste znaka i spola osobe kao nositelja znaka
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i dobi osobe kao nositelja znaka
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i smještaja tetovaže
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i dijela tijela na kojem se pojavljuje znak.

Hi-kvadrat povezanosti znaka i spola ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 33,5285, p < 0,01*), stupanj slobode 9. Tablica 23 prikazuje povezanost između vrste znaka te spola osobe kao nositelja znaka. Statistički značajna povezanost postoji u kategorijama geometrijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 4,9506, p < 0,03*), tetovažama životinja (*hi-kvadrat = 5,7818, p < 0,02*), religijskim tetovažama (*hi-kvadrat = 9,3111, p < 0,01*) i tetovažama osoba i dijelova tijela (*hi-kvadrat = 7,8687, p < 0,01*).

Tablica 23. Povezanost između vrste znaka i spola osobe kao nositelja znaka (N = 992)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	0,2873	0,5919	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	4,9506	0,0261	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže životinja	5,7818	0,0162	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže biljaka	0,7943	0,3728	*H_0 (p > 0,05)*

Ostale tetovaže prirode	0,1147	0,7348	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	9,3111	0,0023	***H_1 (p < 0,05)***
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	3,5818	0,0584	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	0,5023	0,4785	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	7,8687	0,0050	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže predmeta i koncepata	0,3359	0,5622	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i dobi osobe ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi--kvadrat = 12,6122, p > 0,05*), stupanj slobode 18. Tablica 24 prikazuje odnos vrste znaka i dobi osobe kao nositelja znaka, a testiranje hipoteza nije ukazalo na statistički značajne odnose. Za potrebe provedbe hi-kvadrata, podaci su grupirani, pa su tako djeca pripojena tinejdžerima, a starci starijim odraslim osobama.

Tablica 24. Povezanost između vrste znaka i dobi osobe kao nositelja znaka (N = 1031)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	1,1672	0,5579	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	3,2928	0,1927	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	0,0999	0,9513	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	0,0036	0,9982	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	2,3493	0,3089	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	0,6300	0,7298	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	2,5452	0,2801	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	0,6216	0,7329	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	1,8174	0,4030	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	0,0852	0,9583	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i smještaja tetovaže ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 20,1556, p > 0,05*), stupanj slobode 18. Tablica 25 prikazuje povezanost između vrste znaka i smještaja tetovaže na filmskom liku. Analiza podataka nije pokazala značajne statističke povezanosti.

Tablica 25. Povezanost između vrste znaka i smještaja tetovaže (N = 1439)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	1,4134	0,7024	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	0,8731	0,8319	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	0,7161	0,8694	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	0,7450	0,8626	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	2,4053	0,4926	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	2,5740	0,4621	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0,7398	0,8638	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	1,6896	0,6392	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	6,1117	0,1063	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	2,8875	0,4093	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i dijela tijela na kojem se pojavljuje ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 72,7984, p < 0,01*), stupanj slobode 27. Tablica 26 prikazuje povezanost između vrste znaka i dijela tijela na kojem se pojavljuje znak. Pri obradi podataka, tetovaže glave i vrata su spojene zbog provedbe hi-kvadrata. Statistički značajna povezanost između vrste tetovaže i dijela tijela na kojem se pojavljuje, u kategoriji je geometrijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 8,9914, p < 0,03*), tetovaža biljaka (*hi-kvadrat = 8,1748, p < 0,05*), ostalim tetovažama prirode (*hi-kvadrat = 9,9011, p < 0,02*) te tetovažama osoba i dijelova tijela (*hi--kvadrat = 19,7638, p < 0,01*).

Tablica 26. Povezanost između vrste znaka i dijela tijela na kojem se pojavljuje znak (N = 2235)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	1,8489	0,6043	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	8,9914	0,0294	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže životinja	7,0512	0,0703	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	8,1748	0,0425	***H_1 (p < 0,05)***
Ostale tetovaže prirode	9,9011	0,0194	***H_1 (p < 0,05)***
Religijske tetovaže	1,3607	0,7148	*H_0 (p > 0,05)*

Tradicionalne (kulturne) tetovaže	4,9901	0,1725	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	4,0752	0,2535	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	19,7638	0,0002	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže predmeta i koncepata	6,6411	0,0843	*H_0 (p > 0,05)*

Testiranjem Hipoteze 1, utvrđeno je da statistički značajne poveznice postoje između vrste znaka i spola te vrste znaka i dijela tijela na kojem se znak pojavljuje, dok u odnosu na dob lika te smještaj tetovaže na liku nisu utvrđene statistički značajne povezanosti. Kod geometrijskih tetovaža te tetovaža osoba i dijelova tijela utvrđena je statistički značajna povezanost u odnosu na spol te dio tijela na kojem se pojavljuje tetovaža. Od vrste znaka u odnosu na spol, statistički značajna povezanost postoji kod tetovaža životinja i religijskih tetovaža, dok kod dijela tijela na kojem se pojavljuje, povezanost postoji u odnosu na tetovaže biljaka i ostale tetovaže prirode.

Na temelju navedenog, Hipoteza 1 koja glasi: vizualno oblikovanje tetovaže odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi, je djelomično potvrđena, odnosno utvrđeno je u kojim odnosima vrste znaka i tijela filmskog lika postoji povezanost.

7.3. Lik

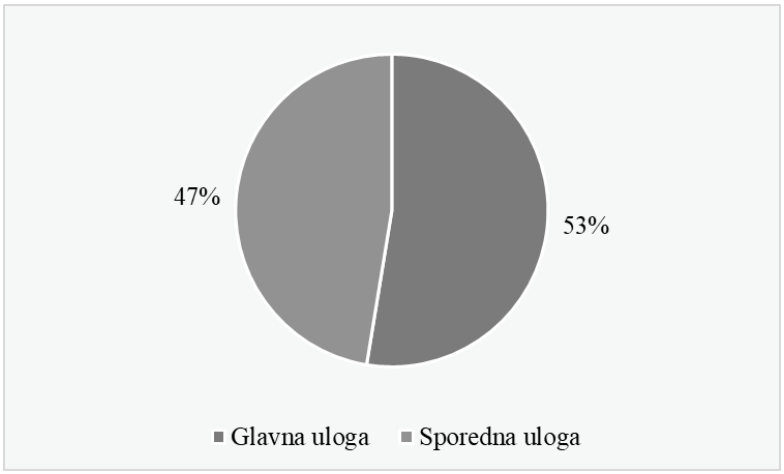
U dijelu istraživanja koje se odnosi na filmske likove, prikupljeni su podaci o glavnoj i sporednoj ulozi lika te tipu glavne uloge, zatim kratki opis lika, polaritet lika, tip osobnosti lika, arhetip lika, privlačnost lika, umire li lik u filmu i televizijskoj seriji te motivaciji lika za izradu tetovaže. U navedenim stavkama, gdje je bilo potrebno, osigurana je mogućnost da navedeno nije moguće utvrditi, a obrazac je sadržavao i mjesto za napomene i opise što se pokazalo kao iznimno korisnim u području motivacije likova za izradu tetovaže.

Tablica 27 prikazuje podjelu likova na temelju uloge, odnosno, od popisanih likova 53 % likova ima glavnu ulogu, a 47 % sporednu ulogu u filmu ili televizijskoj seriji.

Tablica 27. Uloga filmskog lika (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Glavna uloga	203	53
Sporedna uloga	183	47
Ukupno	386	100

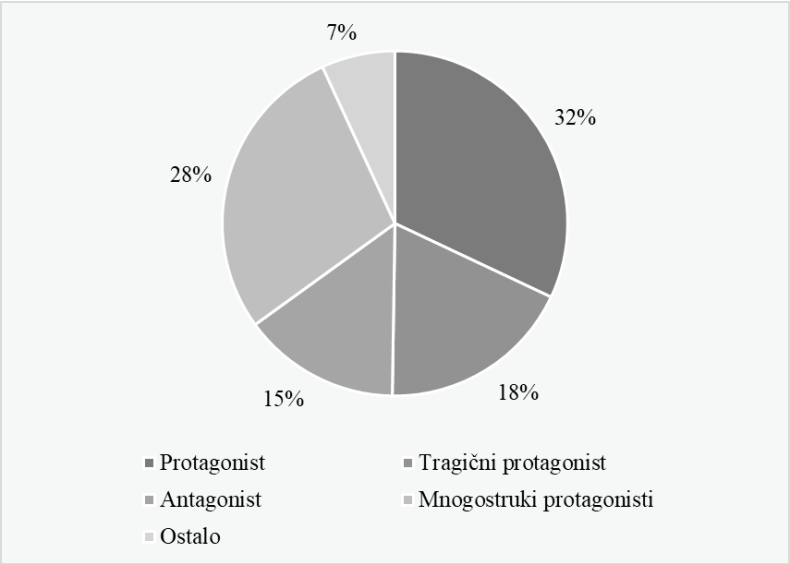


U nastavku na Tablicu 27, u Tablici 28 detaljnije su razrađene vrste glavne uloge, odnosno je li glavni lik protagonist, tragični protagonist, antagonist, jedan od mnogostrukih protagonista ili ulazi u kategoriju ostalo. Uloge su definirane na temelju Kallay (2015: 23-27).

Tablica 28. Vrste glavnih uloga filmskog lika (N = 203)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Protagonist	65	32
Tragični protagonist	37	18
Antagonist	30	15
Mnogostruki protagonisti	57	28
Ostalo	14	7
Ukupno	203	100



Dodatno se može napomenuti da je kategorija ostalo primarno korištena u televizijskim serijama za likove koji su saveznici glavnom liku, odnosno iako se pojavljuju u većini televizijskih serija, karakterni luk im je vrlo ograničen ili ga nemaju u svim sezonama televizijske serije. Kod vrste glavne uloge filmskog lika prevladavaju protagonisti s 32 % te mnogostruki protagonisti s 28 %. Dodatno, iako logično, može se spomenuti da su mnogostruki protagonisti učestaliji u televizijskim serijama nego filmovima. Tragični protagonist pojavljuje se u 18 % slučajeva, a antagonist u 15 %, dok se prethodno spomenute ostale glavne uloge pojavljuju u 7 % slučajeva.

U skladu s radnjom filmova i televizijskih serija, prikupljeni su opisni podaci o zvanju, odnosno prikazanom zanimanju lika u najširem mogućem značenju tih riječi. Neki od filmskih likova su u radnji portretirani jasnije, a drugi manje jasno. U Tablici 29 navedeni su kratki opisni podaci o liku, a valja istaknuti i da su izraženi kao rodno neutralni te da se nastojalo grupirati podatke u logične grupe od kojih su navedene najučestalije. Iz podataka se može izdvojiti da opisi likova učestalo izražavaju prošle i sadašnje pripadnosti (vojsci, policiji, motociklističkim klubovima, kriminalnim organizacijama i sl.), od čega se dio odnosi na konkretna zanimanja, ali dio je i u sferi fikcije (superheroji i čarobnjaci). Iako se ubojice i serijski ubojice mogu promatrati kao kriminalci općenito, pod tom kategorijom su primarno navedene razne vrste lopova i prevaranata. Kao neočekivana pojava pojavljuju se svećenici, odnodno dvije svećenice i jednog kardinala. Od ostalih opisa, s učestalošću pojave manjom od pet, mogu se izdvojiti kapetani i zapovjednici, novinari, razni vođe (kultova, bandi i sl.), nadnaravna bića (bogovi, vampiri, vukodlaci i sl.), lovci (na vampire, naciste, ucjene) te računovođe.

Tablica 29. Opisni podaci o filmskim likovima (N = 563)

Izvor: vlastito istraživanje

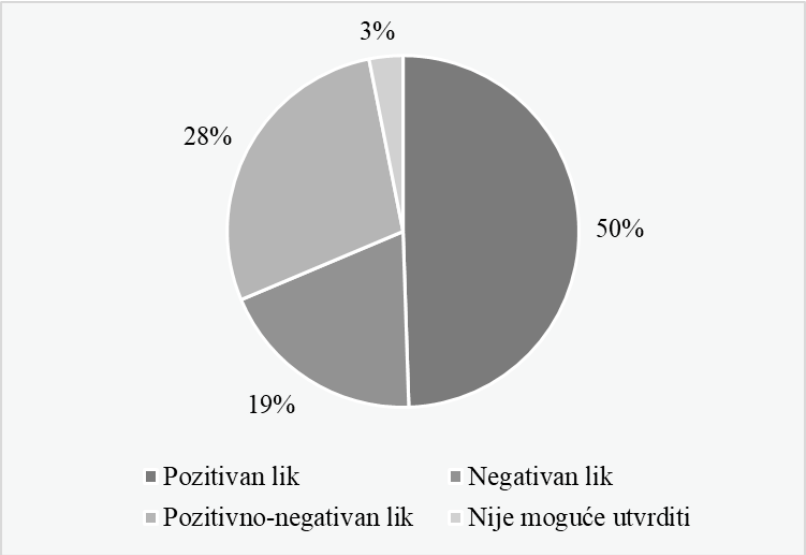
	f		*f*		*f*
vojnik	28	plaćenik	10	ubojica	7
zatvorenik	28	bivši zatvorenik	10	svećenik	7
kriminalac	23	bivši vojnik	10	motorist	6
pripadnik kriminalne organizacije	18	čarobnjak	9	vođa MK-a	5
učenik	17	narkoman	9	glazbenik	5
pripadnik MK-a	17	gusar	8	plaćeni ubojica	5
neonacist	13	pripadnik bande	8	doktor	5
policajac	12	serijski ubojica	8	mornar	5
superheroj	11	ratnik	8		

Tablica 30 prikazuje podatke o prikupljenom polaritetu filmskih likova. Kao što je prethodno napomenuto, filmski likovi mogu biti iznimno kompleksni, a navedeno još više dolazi do izražaja u televizijskim serijama kada primjerice, u naknadnim sezonama, do tada pozitivan lik postane antagonist ili do tada negativan lik pređe na pozitivniju stranu. Također, kao što je navedeno u prethodnoj tablici, određeni dio likova su kriminalci, međutim, kao što oni mogu biti u filmskom narativu prezentirani kao više pozitivni nego negativni likovi, tako i predstavnici zakona mogu biti portretirani kao zločinci. U skladu s navedenim pojavama, izrađena je kategorija polariteta lika pod nazivom pozitivno–negativni likovi, a koja se odnosi na upravo navedenu problematiku. Ipak, filmski likovi s tetovažama su pretežno pozitivni, odnosno u 49 % slučajeva. Zatim slijede pozitivno–negativni likovi (28 %), negativni likovi (19 %), dok u 12 slučajeva (3 %) polaritet nije bilo moguće utvrditi.

Tablica 30. Polaritet filmskog lika (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Pozitivan lik	191	49
Negativan lik	74	19
Pozitivno-negativan lik	109	28
Nije moguće utvrditi	12	3
Ukupno	386	100

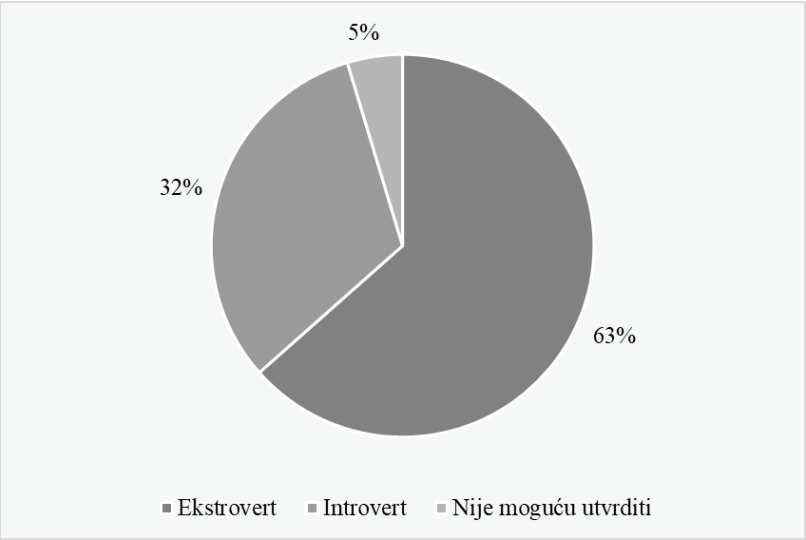


Jung (1977:11) je postavio razliku između introverzije i ekstraverzije te navodi da se "misaoni tip osobe identificira s introvertnim, a osjećajni tip s ekstravertnim osobama". U skladu s Jungovom definiranju introverata i ekstraverata, u Tablici 31 navedene su procijenjene vrijednosti. Ipak, valja napomenuti da se u filmskoj stvarnosti preferira ekstraverzija likova zbog potencijalnog pridonošenja dramatičnosti i utjecaja na emocionalnu angažiranost gledatelja. Navedenu pretpostavku potvrđuju prikupljeni podaci prema kojima se 63 % filmskih likova može opisati kao ekstrovertima, a 32 % kao introvertima. U 18 slučajeva (5 %) likove se nije moglo sa sigurnošću pozicionirati u jednu od dvije kategorije. Međutim, valja istaknuti da za konkretnije i općenitije zaključke o pojavi ekstraverzije i introverzije kod filmskih likova uzorak je relativno nereprezentativan s obzirom na to da obuhvaća isključivo likove s tetovažama.

Tablica 31. Osobnost filmskog lika (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Ekstrovert	245	63
Introvert	123	32
Nije moguće utvrditi	18	5
Ukupno	386	100

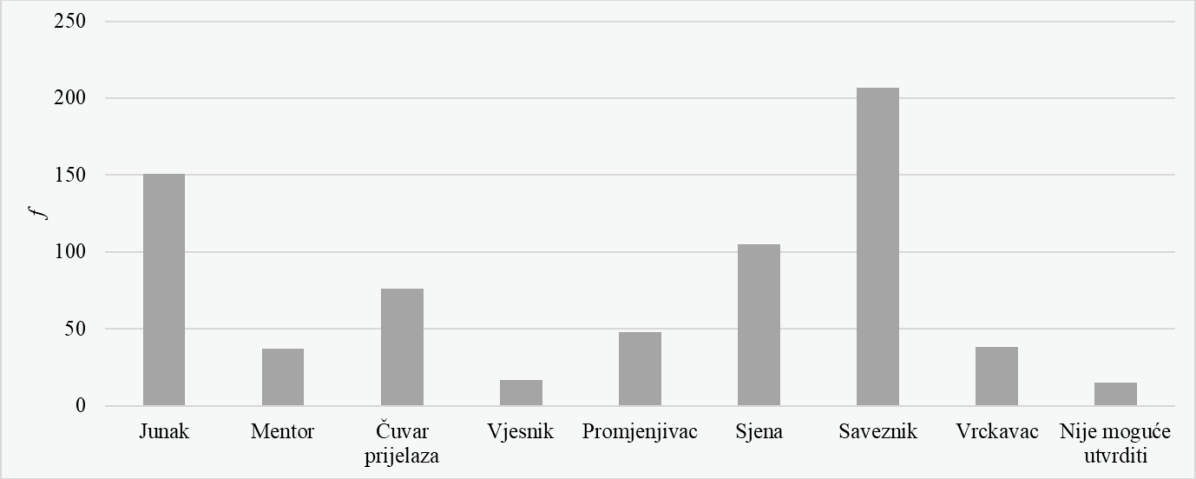


Arhetipovi filmski likova prilagođeni su iz Kallay (2016: 28-36) i detaljno opisani u teorijskom poglavlju vezanom za likove, a prikupljeni podaci prikazani su u Tablici 32. Kao kod nekih od prethodno navedenih podataka, filmski likovi ne moraju nužno pripadati samo jednoj kategoriji arhetipa, posebno u televizijskim serijama, odnosno kod pojedinog filmskog lika može se pojaviti više arhetipa. Kao najviše zastupljeni arhetipovi pojavljuju se saveznik (30 %) i junak (22 %). U vezi s općenito prihvaćenim definiranjem junaka i njegovih saveznika, može se istaknuti da, posebno u televizijskim serijama, junaci mogu biti i saveznici zbog postojanja mnogostrukih protagonista, odnosno saveznik može biti pozicioniran kao junak, naravno, pod uvjetom da ima pripadajuću radnju i karakterni luk. Iduće dvije vrste arhetipa koje se pojavljuju po učestalosti su sjena (15 %) i čuvar prijelaza (11 %), a oboje ih karakterizira utjecaj na poticanje promjene kod arhetipa junaka. Iako se sjena inicijalno definira kao antagonist, u kompleksnijim zapletima i sam arhetip sjene je kompleksniji te se može pojaviti kod drugih likova, ali i kod samog junaka. Arhetip promjenjivca se pojavljuje u 7 % slučajeva, a dodatno se može navesti da, dok je u filmovima navedena mijena jasnije i učestalije izraženija, u televizijskim serijama ona se može pojavljivati u nešto duljim razmacima. Mentor (5 %) i vrckavac (5 %) također utječu na junaka, no za razliku od sjene i čuvara prijelaza učestalo u pozitivnijem kontekstu. Kao najmanje uočen arhetip pojavljuje se vjesnik (2 %), dok u 15 slučajeva (2 %), arhetip filmskog lika nije bilo moguće utvrditi.

Tablica 32. Arhetipovi filmskih likova (N = 694)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Junak	151	22
Mentor	37	5
Čuvar prijelaza	76	11
Vjesnik	17	2
Promjenjivac	48	7
Sjena	105	15
Saveznik	207	30
Vrckavac	38	5
Nije moguće utvrditi	15	2
Ukupno	694	100

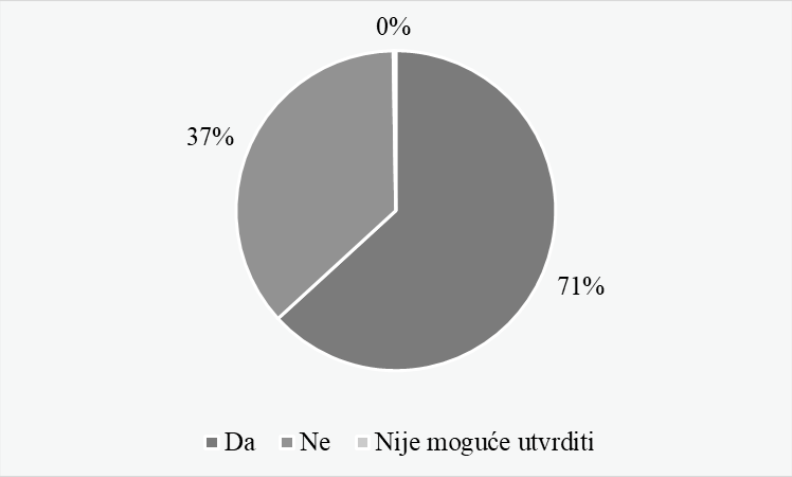


S obzirom na to da je privlačnost ili poželjnost likova u određenoj mjeri apstraktna kategorija, podaci su se prikupljali na temelju prikazanih ili izrečenih bračnih statusa, romantičnih veza, seksualnih odnosa, flerta i sl. U skladu s time, iako bi se neki od likova, odnosno glumaca mogli promatrati kao fizički privlačni, ako navedeno nije bilo prikazano, filmski lik nije kodiran kao privlačan. Unatoč tome, filmski likovi na kojima je prikazana tetovaža su u 63 % slučajeva prikazani kao privlačni, dok u 37 % slučajeva takvih prikaza nije bilo (Tablica 33). Također, u jednom slučaju (0,3 %) podatke nije bilo moguće prikupiti.

Tablica 33. Privlačnost filmskih likova (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Da	244	63
Ne	141	37
Nije moguće utvrditi	1	0.3
Ukupno	386	100

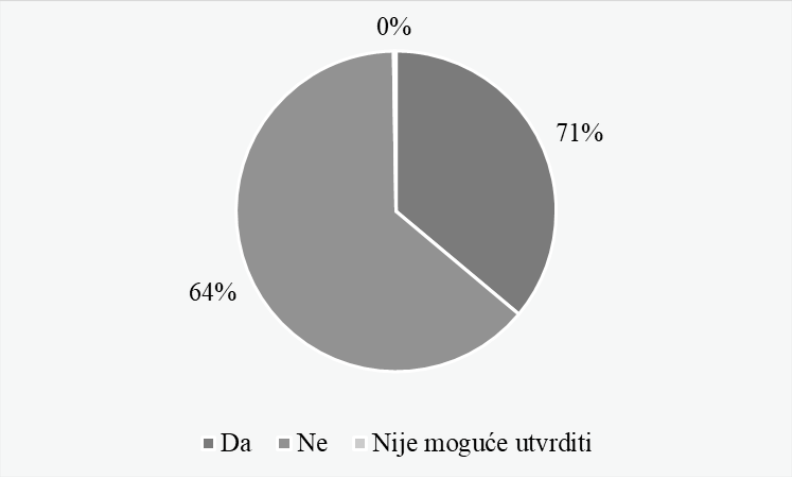


Podaci o smrti filmskog lika prikazani su u Tablici 34. Smrt filmskog lika s tetovažom pojavljuje se u 36 % slučajeva, dok u 64 % slučajeva lik se pozicionira kao živ nakon završetka filma ili televizijske serije. U jednom slučaju, podatak nije mogao biti prikupljen, a u dva slučaja, na temelju radnje, lik je kodiran kao živ i kao mrtav. Prvi slučaj je u filmu *Odred otpisanih* (2016), odnosno kada Enchantress umire, a June ne. Drugi je u televizijskoj seriji *Rat svjetova* (2019-) u kojoj je u jednoj verziji stvarnosti Emily Gresham ubijena, a u drugoj oteta. Iako je utvrđivanje smrti filmskog lika manje apstraktna kategorija od privlačnosti, može se istaknuti problematika filmskih serijala i televizijskih serija u kojima ponekad lik ne umire u određenom filmu ili sezoni televizijske serije, već naknadno. Za filmove i televizijske serije koje su završile s prikazivanjem, a nisu bile popisane sve sezone ili svi filmovi iz serijala, se dodatno utvrdila smrt lika, odnosno od prethodno navedenih, 13 likova je umrlo izvan popisanih djela.

Tablica 34. Prikazana smrt filmskog lika (N = 388)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Da	140	36
Ne	247	64
Nije moguće utvrditi	1	0.3
Ukupno	388	100



Motivacija za tetoviranje prilagođena je iz Wohlrab et al. (2007:87-91), a rezultati su prikazani u Tablici 35. Kao i kod drugih kategorija, motivacija filmskog lika, popisana je, ako se ukazala potreba, u više kategorija. Filmski likovi pretežno iznose svoju motivaciju u dijalozima ili monolozima o tetovažama, prilikom scena tetoviranja, a može se prepoznati i vizualno iz same radnje filma, kod, primjerice, tetovaža imena bliskih osoba ili iskaza ideologije. Redom po kategorijama je utvrđeno da se motivacija temeljena na ljepoti, umjetnosti i modi pojavljuje u 18 % slučajeva, slijedi individualnost (14 %) i osobna pripovijest (15 %). Fizička izdržljivost kao motivacija nije utvrđena u nijednom primjeru. Grupna pripadnost i predanost kao motivacija se pojavljuje u 23 % slučajeva, iza koje slijedi otpor (3 %), duhovnost i kulturna tradicija (11 %), ovisnost (3 %), seksualna motivacija (1 %) i bez posebnog razloga (11 %). U dodanim kategorijama, odnosno kategoriji ostalo utvrđeno je 12 % slučajeva, dok se za 12 likova (2 %) motivacija za tetoviranja nije mogla utvrditi.

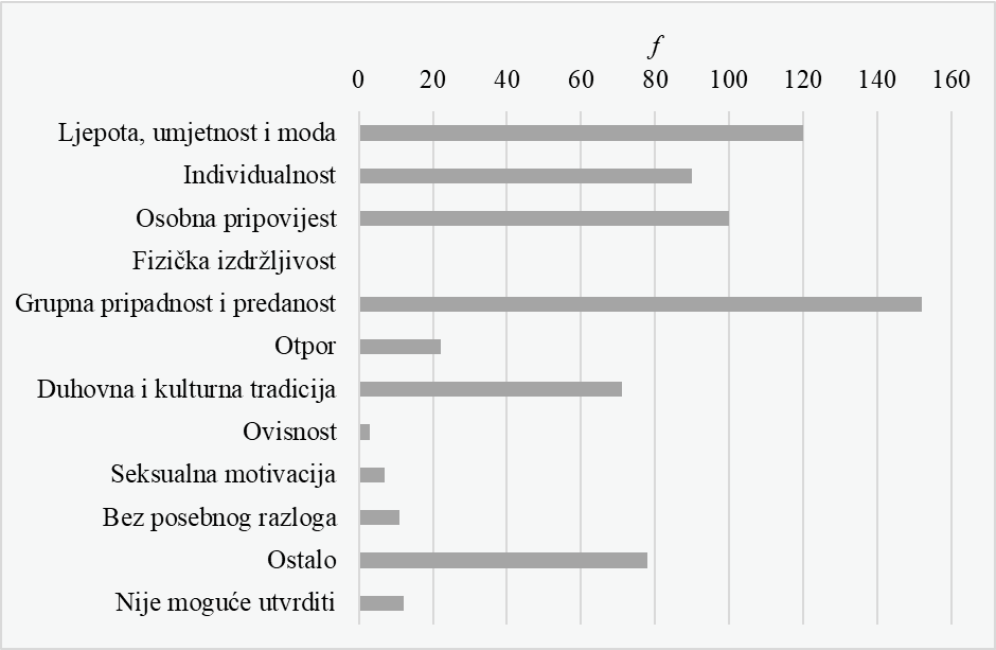
Kao najučestalija kategorija motivacije ističe se grupna pripadnost i predanost (23 %). Od iskaza motivacije za tetoviranje kao pripadnosti određenim supkulturama, od prethodno navedenih primjera izdvojiti se može lik Kurta Bunkera, neonacista koji postaje policajac te se, uz objašnjenje kako je do toga došlo, učestalo ispričava za uznemirujući izgled u seriji *Banshee*

(2013–2016) te film *Divlji korak* (1992) koji, također, obuhvaća prikaze grupnog identiteta u kontekstu neonacističke ideologije. Želju za pripadanjem u određeni društveni krug tetovažom iskazuje Alice u televizijskoj seriji *Riverdale* (2017-2023) koja tetovira znak za beskonačnost kako bi iskazala (lažnu) posvećenost kultu i spasila kćer, dok se kao primjer može navesti i tetovaža neimenovanog zatvorenika koji izrađuje tetovažu identičnu Chopperovoj u istoimenom filmu iz 2000. godine. Od znakova kojima se iskazuje prijateljstvo, može se izdvojiti tetovaža koju izrađuju četvero prijatelja u seriji *Wu Assassins* (2019), dok se u *Otrovnoj Ivy* (1992) prijateljice Sylvie i Ivy zajedno tetoviraju, iako ne isti motiv. Posvećenost partneru iskazana tetoviranjem njegova ime prikazana je u filmu *Važno je zvati se Ernest* (2002), a tetoviranjem simbola u *Rođenim ubojicama* (1994). Izdvojiti se mogu i tetovaže braće kao indikator povezanosti u filmovima *Braća Blues* (1980) i *Sveci protiv mafije* (1999) te u *Sveci protiv mafije 2* (2009), a povezanost brata i sestre prikazana je tetovažom u seriji *Altered Carbon* (2018-2020).

Tablica 35. Motivacija za tetoviranje filmskog lika (N = 666)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Ljepota, umjetnost i moda	121	18
Individualnost	90	14
Osobna pripovijest	100	15
Fizička izdržljivost	0	0
Grupna pripadnost i predanost	152	23
Otpor	22	3
Duhovna i kulturna tradicija	71	11
Ovisnost	3	0
Seksualna motivacija	7	1
Bez posebnog razloga	11	2
Ostalo	78	12
Nije moguće utvrditi	12	2
Ukupno	388	100



Sljedeća kategorija po zastupljenosti je ljepota, umjetnost i moda (18 %), a kao primjere se može izdvojiti prethodno spomenuta tetovaža ženskog akta Jenn u *Zvuku metala* (2019) i Denisova tetovaža u *Zaštitniku* (2016), odnosno skica *Don Kihota* slikara Pabla Picassa (Picasso, 1955). Vizualno upečatljiva je i tetovaža leopardovih pjega u *Savjetniku* (2013), a kao takva može se opisati i tetovaža Claire u *Sinegdoha, New York* (2008). Međutim, u navedenom filmu, posebno se ističe tetovaža cvijeća na mladoj Olive izrađena kao umjetnički projekt.

Tetovaže koje su motivirane osobnom pripovijesti pojavljuju se u 15 % slučajeva, a kao primjeri može se istaknuti filmove *Fontana života* (2006) čija se radnja odvija u prošlosti, sadašnjosti i budućnosti pri čemu se sve tri priče odnose na emocionalne odnose s bliskim osobama te tetovaže Johnnya Quida u filmu *RocknRolla* (2008) koje su svojevrstan sinopsis filma, odnosno njegova života. Od primjera obreda prijelaza, izdvojiti se može tetovaža El Smileya u *Bez imena* (2009) kojom se označava pripadnost skupini *Mara Salvatrucha*. Motivacija za tetoviranje u kontekstu povrata posjeda tijela nakon traume prikazana je u švedskoj verziji filma *Muškarci koji mrze žene* (2009) kada Lisbet Salander, nakon silovanja, tetovira bodljikavu žicu na gležnju za koji ju je Nils Bjurman zavezao.

Tetovaže koje iskazuju individualnost uočene su u 14 % slučajeva, a kao primjer iskaza identiteta može se navesti tetovaža serijskog ubojice Francisa Dolarhydea u filmu *Crveni zmaj* (2002) inspirirana slikom Williama Blakea (Blake, 1803–1805). U seriji *Kotač vremena* (2021-) tetovaže Siuan Sanche, promatrane u kontekstu da se tetovaže u navedenoj seriji pretežno ne

pojavljuju, uz označavanje njezinog porijekla i identiteta koje je evidentno iz sličnosti njezinih tetovaža i tetovaža njezina oca, iskazuju i njezinu individualnost tako što se ona neprekidno vizualno izdvaja od ostalih likova. S identitetom usko je povezano i ime lika, a prethodno su navedeni primjeri tetovaža vlastitog imena, bilo kao tipografske tetovaže, bilo kao simboli (*Suburra* (2015), *Bijeg iz New Yorka* (1981) itd.). Dodatno se može navesti primjer u televizijskoj seriji *Altered Carbon* (2018-2020) u kojoj je moguće u novo tijelo premjestiti um osobe, odnosno sva znanja i sjećanja, pri čemu Takeshi Kovacs i Reileen Kawahara, nova tijela tetoviraju svojim osobnim znakovima kako bi ih učinili vlastitima.

Motivacija utemeljena u duhovnoj i kulturnoj tradiciji pojavljuje se u 11 % slučajeva od kojih se mogu navesti već opisani slučajevi, između ostalog, u televizijskim serijama *Britanija* (2017-2021) kao poveznica s povijesnim razdobljem u kojem se odvija radnja te *Oz* (1997-2003) i *Banshee* (2013–2016) u suvremenom kontekstu. Tradicionalne tetovaže se pojavljuju, između ostalog, u filmovima *Vučje bratstvo* (2001), *Bili jednom ratnici* (1994) i *Moby Dick* (1956). U kontekstu tradicije izdvajaju se tetovaže religijskih motiva, primjerice, u televizijskoj seriji *Mayans M.C.* (2018-2023) prisutni su latinoamerički religijski motivi, kako kršćanski tako i ostalih religija i kulturnih pripadnosti. Od filmova, svakako, treba izdvojiti *Noć lovca* (1955) u kojem prevarantu Harryu Powellu, tetovaže *Love* i *Hate* na prstima služe kao vizualni rekvizit biblijske priče koju više puta priča, ali i kao svojevrsni fizički dokaz njegove duhovnosti i posvećenosti vjeri koji ga, u kontekstu interakcije s drugim likovima, ne samo postavlja izvan bilo kakve sumnje i ograničava bilo kakvo potencijalno propitkivanje njegove legitimnosti kao propovjednika, već ga pozicionira kao apsolutni primjer vjerske posvećenosti kojem ostali likovi mogu samo težiti.

Otpor (3 %), seksualna motivacija (1 %) i ovisnost (0,5 %) kao motivacije su nešto manje zastupljeni. Od tetovaža motiviranih otporom može se izdvojiti, primjer apsolutnog otpora i odbacivanja društvenih normi, odnosno prethodno opisana tetovaža Takatore Samire (Last Boss) u seriji *Alisa u Borderlandu* (2020-), od seksualne motivacije, tetovaža bolničara u filmu *Kill Bill 1* (2003) i striptizete u *Obitelji Miller* (2013), a od tetovaža koje se mogu promatrati kroz prizmu ovisnosti o izradi istih, tetovaže Harley Quinn u *Odredu otpisanih* (2016), *Odred otpisanih: Nova misija* (2021) i *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020).

Tetovaže za koje motivacija nije neki poseban razloga (2 %) obuhvaćaju tetovaže izrađene kao posljedice impulzivnih odluka, pod utjecajem alkohola ili droge te kada se osobe ne sjećaju razloga. Kao primjer impulzivne odluke izdvojiti se može tetovaža u filmu *Djeveruše* (2011) u kojem Brynn opisuje da ju je čovjek na cesti pitao želi li tetovažu na što je pristala i tetovaža Detleva u filmu *Christiane F. - Mi djeca s Kolodvora Zoo* (1981) za koju navodi da ju je izradio iz dosade. Kao razloge tetoviranja nekoliko likova navodi utjecaj alkohola, primjerice već opisane tetovaže Stua u *Mamurluku II* (2011) i Chrisa Kellera u seriji *Oz* (1997-2003), a kao primjer otkrivanja tetovaža bez sjećanja na izradu istih izdvaja se filmovi *Čovječe, gdje mi je auto?* (2000) i *Kralj svih glavonja* (1996) u kojem glavni likovi otkrivaju da su tijekom noći izradili tetovaže.

Tetovaže popisane u kategoriji ostalo (12 %), odskaču od prethodno navedenih motivacija stvarnih osoba te je, iako su neke od njih moguće u stvarnosti, određen dio specifičan za fiktivno okružje. U skupini ostalih motivacija, primarno se ističu prisilne tetovaže, odnosno tetovaže za koje se, sa značajnom dozom sigurnosti, može pretpostaviti da ih osobe nisu želje napraviti. Od prisilno izrađenih tetovaža se, kao prvo, mogu izdvojiti tetovaže povezane s Holokaustom (*Harold i Maude* (1971), *X-Men: Posljednja fronta* (2006), *Sinovi anarhije* (2008-2014), *Lovci* (2020-2023) itd.). Od ostalih primjera prisilnih tetovaža valja navesti scene prisilnog tetoviranja koje vizualiziraju fizičko (i psihičko) nasilje kao što je tetoviranje Olivera Queena u *Strijeli* (2012-2020), Tobiasa Beechera u seriji *Oz* (1997-2003), Malina u *Britaniji* (2017-2021) i Fenixa u *Santa Sangre* (1989). Iako prikazi nasilnog tetoviranja pretežno predstavljaju filmski lik na kojem se izrađuje tetovaža kao žrtvu, izdvojiti se može prikaz prisilnog tetoviranja silovatelja Nilsa Bjurmana u filmovima *Muškarci koji mrze žene* (2009 i 2011) koje za glavnog filmskog lika ima funkciju katarze i unutar filmske stvarnosti djeluje kao upozorenje na predatora i predstavlja zasluženu kaznu, a gledatelja potencijalno šokira nasilnošću scene u kojoj krhka djevojka iskazuje nasilje atipično za njezin spol, ali ekvivalentno učestalim filmskim prikazima nasilja muškaraca nad ženama. Također, izdvojiti se može serija *Šifra zločina* (2015-2020) u kojoj je početna premisa serije nasilno tetoviranje, da bi se kasnije u radnji postavilo kao svojevoljno u nastojanju infiltracije u FBI, dok je drugi set tetovaža izrađen bez pristanka Jane Doe, odnosno zaokružilo je radnju i ponovilo prvobitnu premisu novim tetovažama. Ostale prisilne tetovaže uključuju tetovaže zatvorenika, primjerice u *Lošem društvu* (2016) i *12 majmuna* (1995), kao i tetoviranje djece u serijama *Čudnije stvari* (2016-) te *Anđeo tame* (2000-2002). U vezi s prisilnim tetovažama, ističe se i svojevrsna podvrsta istih, odnosno tetovaže koje su oznaka vlasništva. Neki primjeri su prethodno spomenuti (*Into the*

Badlands (2015-2019), *Sjena i kost* (2021-) itd.), a dodatno se može spomenuti da su oznake vlasništva učestali motiv u filmskom serijalu *Blade* (1998), *Blade II* (2002) i *Blade: Trojstvo* (2004). U kontekstu prisilnih tetovaža izdvojiti se može i suočavanje Harley Quinn s Happyem kojeg su prisilno tetovirali Joker i ona (izvan filmske stvarnosti) u *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020).

Iduća učestalija pojava su magične tetovaže u filmovima i serijama s elementima fantazije i praktične tetovaže u djelima s elementima znanstvene fantastike. Navedene tetovaže su učestalo interaktivne, odnosno animirane unutar filmske stvarnosti, a od primjera se može navesti tetovaža vage u televizijskoj seriji *Mjesečev vitez* (2022) koja donosi sud o osobi, Eritreina tetovaža u *Kronike Shannara* (2016-2017) koja se aktivacijom proširuje u mapu, a u seriji *Strijela* (2012-2020) Jeremy Tell (Double Down) ima sposobnost povlačenja i bacanja tetoviranih karata, svećenik Vincent u seriji *Warrior nun* (2020-2022) putem tetovaže komunicira s anđelom/demonom Adrielom, a tetovaže runa u *Sjenolovcima* (2016-2019) služe za izvođenje pripadajućih čarolija. Hesterina tetovaža demona pretvara se u stvarnog demona u filmu *Škola dobra i zla* (2022), a tetovaža Rhodore Haze u hororu *Velvet Buzzsaw* (2019) oživljava i ubija je. Voldemort korištenjem magije i tetovaže poziva sljedbenike u filmovima *Harry Potter i Plameni pehar* (2005) te *Harry Potter i Princ miješane krvi* (2009), kao i u ostalim filmovima iz serijala. U filmu *Constantine* (2005) glavni lik koristi se tetovažom kako bi otkrio skriveno, a u televizijskoj seriji *Mađioničari* (2015-2020) tetovaže omogućavaju nositeljima korištenje ili ograničavanje određenih magičnih sposobnosti. Neke od magičnih tetovaža nastale su spontano, odnosno ne tradicionalnim i postojećim načinima tetoviranja, primjerice tetovaža koju Constantine u *Strijeli* (2012-2020) prebacuje Oliveru Queenu. Magično prebacivanje tetovaže pojavljuje se i u filmu *Zaštitnik* (2003) u kojem Monk, čuvar starog čarobnog svitka kojeg traže nacisti, tetovira njegov sadržaj (izuzev posljednje rečenice), a kada Kar i Jade postanu čuvari tetovaža svitka prelazi na njih. Također, tetovaža koja se sama kreira pojavljuje se kada Ahmanet prizove Seta u filmu *Mumija* (2017). Od praktičnih tetovaža u filmovima i televizijskim serijama znanstvene fantastike, može se izdvojiti tetoviranje oznaka povezanih s identitetom u filmovima *Idioti budućnosti* (2006) i slično korištenje tetovaža kao znaka identifikacije u *Jupiter u usponu* (2015) pri čemu se može istaknuti da navedene tetovaže nisu izričito prisilno izrađene, već svojevrsna prisila nastaje kao društveno uvjetovana. Također, navedene tetovaže, iako se mogu promatrati kroz prizmu identiteta, intencija izrade nije primarno iskaz individualnosti osobe.

Od ostalih češće uočenih motivacija nešto značajnije se pojavljuju tetovaže kojima se vizualiziraju nasilna postignuća, kao što je broj ubojstava (engl. *kill count*) koji se pojavljuje u seriji *Into the Badlands* (2015-2019) kod likova Sunnya i Moona koji crticama označavaju ubojstva, a navedeno služi i kao svojevrsna oznaka ranga te sposobnosti. Nadalje, Happy Lowman počinjena ubojstva označava tetovažama smješka te se može spomenuti da je u *Sinovima anarhije* (2008-2014) prikazana scena tetoviranja ubojstva, a u seriji *Mayans M.C.* (2018-2023) suočavanje s posljedicama ubojstva (ne iste osobe), uklanjanje jedne od tetovaža smješka i smaknuće lika. Uz navedeno, u seriji *Strijela* (2012-2020) Floyd Lawton (Deadshot) tetovira imena svojih žrtava, dok u filmu *Con Air - Opasan let* (1997) Johnny 23 bilježi silovanja simbolima srca i trnja.

Također, može se izdvojiti pojava nekoliko specifičnih motivacija. Leonard Shelby u filmu *Memento* (2000) tetovaže rabi kao zamjenu za dugoročno pamćenje, odnosno pretežno tipografske tetovaže ističu podatke koji su mu bitni za svakodnevno funkcioniranje, ali i tragove koji mu pomažu pronaći ubojicu svoje supruge. U vezi s *Mementom*, sličan način korištenja tetovaža odnosno također kao nadomjestak fizičkog ograničenja, pojavljuje se u *Snowpierceru* (2013) u kojem Gray, nijemi mladić, na tijelu ima tetovirane riječi i poruke koje može pokazati umjesto izreći. Izazov kao motivacija za izradu tetovaže pojavljuje se u filmovima *Nerve* (2016) kao ekstrinzična i u *Imaš petlju?* (2007) kao intrinzična motivacija. Potreba za tajnosti i zaštitom plana kao motivacija iskazuje se u tetovažama koje su ujedno i mape odnosno tragovi koji vode junake u njihovoj potrazi, bilo do mjesta ili blaga, primjerice u seriji *Zakon braće* (2005–2009/2017) i *Kronike Shannara* (2016-2017). Kao primjer može se navesti serija *Sjenolovci* (2016-2019) u kojoj se, nakon što Elliot umre, znak/tetovaža pojavi na zglobu od Dot. Ona prepoznaje da je to karta do artefakta *Mortal Mirror* koja se pojavila kao mehanizam zaštite lokacije ogledala. U filmovima se tetovaže mape pojavljuju u *Vodenom svijetu* (1995) i *Otoku boje krvi* (1995), uz napomenu da je u potonjem dio tijela na kojem je tetovaža izrađena (ispod kose) korišten kao dodatno osiguranje tajnosti.

7.3.1. Odnos lika i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu

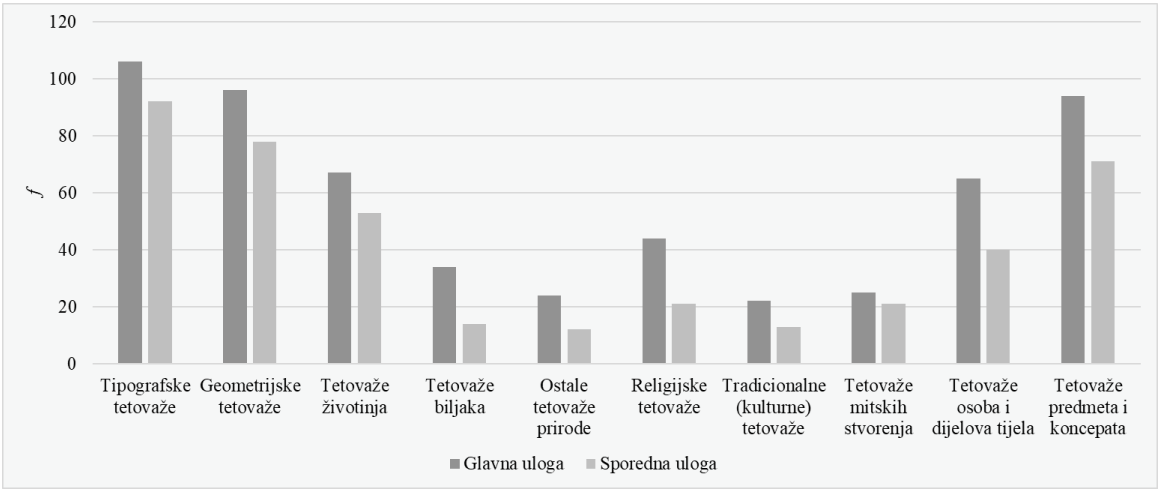
Navedeni podaci prikupljeni o filmskim likovima postavljeni su u odnos s vrstama znaka. U Tablici 36 prikazan je odnos između vrsta znaka i glavne te sporedne uloge. Iz podataka vidljiva je relativno ravnomjerna podjela znakova po kategorijama uz manja odstupanja. Korištenje tipografskih tetovaža u odnosu na glavnu (18 %) i sporednu ulogu (22 %) je 4 % više kod

sporednih uloga, dok se tetovaže biljaka (6 %) i religijske tetovaže (8 %) nešto učestalije pojavljuju kod likova u glavnim ulogama (3 %). Također, geometrijske tetovaže su nešto zastupljenije kod sporednih likova (19 %) nego glavnih (17 %), kao i tetovaže predmeta i koncepata (17 % i 16 %), a tetovaže osoba i dijelova tijela, kod glavnih likova (11 %) u odnosu na sporedne (10 %).

Tablica 36. Vrste znaka po vrsti uloge (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Glavna uloga		Sporedna uloga	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	106	18	92	22
Geometrijske tetovaže	96	17	78	19
Tetovaže životinja	67	12	53	13
Tetovaže biljaka	34	6	14	3
Ostale tetovaže prirode	24	4	12	3
Religijske tetovaže	44	8	21	5
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	22	4	13	3
Tetovaže mitskih stvorenja	25	4	21	5
Tetovaže osoba i dijelova tijela	65	11	40	10
Tetovaže predmeta i koncepata	94	16	71	17
Ukupno	577	100	415	100



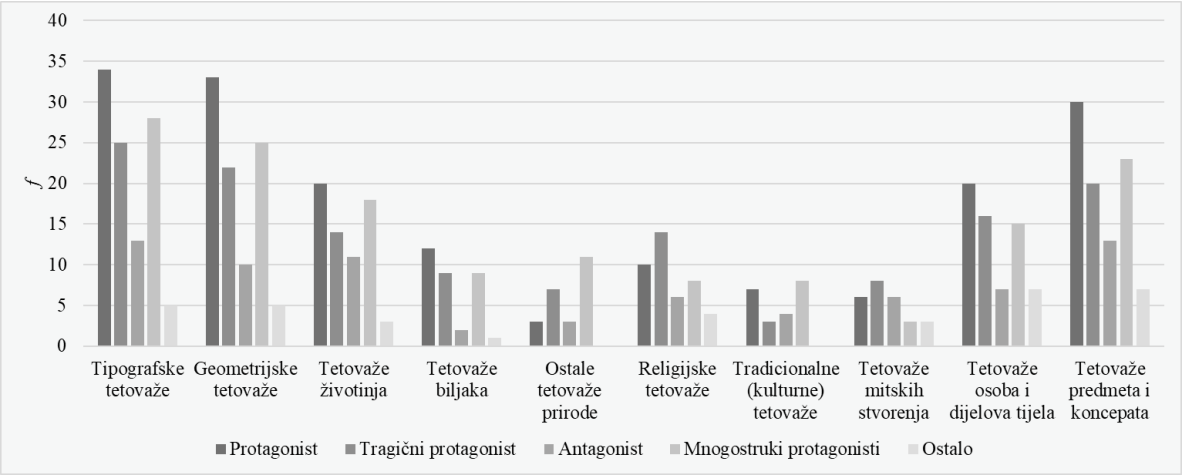
Tablica 37 prikazuje vrste znakova u odnosu na vrstu glavne uloge. Izdvojiti se može da su tipografske tetovaže uz geometrijske tetovaže najprisutnije kod protagonista (19 % i 19 %), tragičnih protagonista (18 % i 16 %) i mnogostrukih protagonista (19 % i 17 %), a kod

antagonista izjednačene su s tetovažama predmeta i koncepata (17 %). Kod ostalih glavnih uloga, prevladavaju tetovaže osoba i dijelova tijela (20 %) te tetovaže predmeta i koncepata (20 %). Tetovaže životinja nešto su zastupljenije kod antagonista nego kod drugih vrsta glavne uloge, a tetovaže biljaka nešto manje (3 %). Ostale tetovaže prirode manje su zastupljene kod protagonista (2 %), dok se kod ostalih glavnih uloga ne pojavljuju. Religijske tetovaže zastupljenije su kod tragičnih protagonista (10 %) i u ostalim glavnim ulogama (11 %). Tradicionalne tetovaže nisu uočene kod ostalih glavnih uloga, a u ostalim vrstama glavnih uloga su relativno izjednačene u pojavnosti. Tetovaže mitskih stvorenja nešto su zastupljenije kod antagonista (8 %) i u ostalim glavnim ulogama (9 %). Tetovaže osoba i dijelova tijela najmanje su zastupljene kod antagonista (9 %), a tetovaže predmeta i koncepata kod tragičnih protagonista (14 %).

Tablica 37. Vrste znaka po vrsti glavne uloge (N = 571)

Izvor: vlastito istraživanje

	Protagonist		Tragični protagonist		Antagonist		Mnogostruki protagonisti		Ostalo	
	f	%	*f*	%	*f*	%	*f*	%	*f*	%
Tipografske tetovaže	34	19	25	18	13	17	28	19	5	14
Geometrijske tetovaže	33	19	22	16	10	13	25	17	5	14
Tetovaže životinja	20	11	14	10	11	15	18	12	3	9
Tetovaže biljaka	12	7	9	7	2	3	9	6	1	3
Ostale tetovaže prirode	3	2	7	5	3	4	11	7	0	0
Religijske tetovaže	10	6	14	10	6	8	8	5	4	11
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	7	4	3	2	4	5	8	5	0	0
Tetovaže mitskih stvorenja	6	3	8	6	6	8	3	2	3	9
Tetovaže osoba i dijelova tijela	20	11	16	12	7	9	15	10	7	20
Tetovaže predmeta i koncepata	30	17	20	14	13	17	23	16	7	20
Ukupno	175	100	138	100	75	100	148	100	35	100

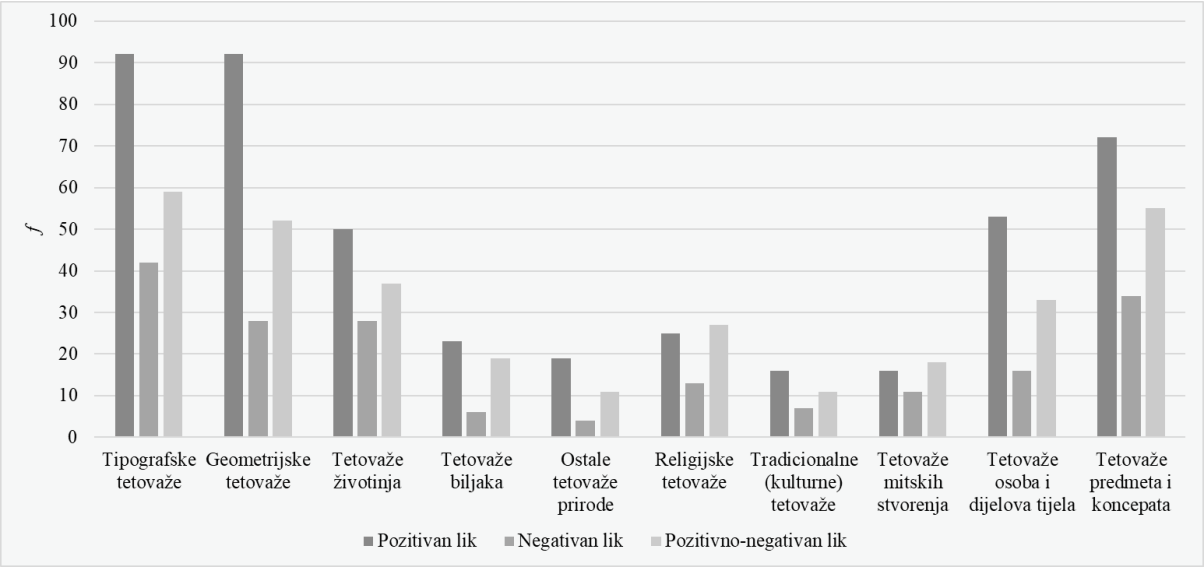


Podaci o polaritetu likova u odnosu na vrstu znaka prikazani su u Tablici 38. Tipografske tetovaže su nešto manje zastupljene kod pozitivnih (20 %) u odnosu na negativne (22 %) likove, a geometrijske nešto više (20 %) nego kod negativnih likova (15 %) i pozitivno–negativnih likova (16 %). Tetovaže životinja su u 4 % više slučajeva zastupljene kod negativnih likova (15 %), a tetovaže biljaka manje (3 %) nego kod pozitivnih likova (5 %) i pozitivno–negativnih likova (6 %) kao i ostale tetovaže prirode (2 %).

Tablica 38. Vrste znaka po polaritetu lika (N = 969)

Izvor: vlastito istraživanje

	Pozitivan lik		Negativan lik		Pozitivno--negativan lik	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	92	20	42	22	59	18
Geometrijske tetovaže	92	20	28	15	52	16
Tetovaže životinja	50	11	28	15	37	11
Tetovaže biljaka	23	5	6	3	19	6
Ostale tetovaže prirode	19	4	4	2	11	3
Religijske tetovaže	25	5	13	7	27	8
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	16	3	7	4	11	3
Tetovaže mitskih stvorenja	16	3	11	6	18	6
Tetovaže osoba i dijelova tijela	53	12	16	8	33	10
Tetovaže predmeta i koncepata	72	16	34	18	55	17
Ukupno	458	100	189	100	322	100



Religijske tetovaže ima najviše pozitivno-negativnih likova (8 %), a tradicionalne negativnih likova (4 %). Tetovaže mitskih stvorenja manje su zastupljene kod pozitivnih likova (3 %) u odnosu na ostale (6%). Iako je kod tetovaža osoba i dijelova tijela te kod tetovaža predmeta i koncepata raspodjela ujednačena, nešto značajnije su zastupljene tetovaže osoba i dijelova tijela kod pozitivnih likova (12 %), a tetovaže predmeta i koncepata kod negativnih likova (18 %).

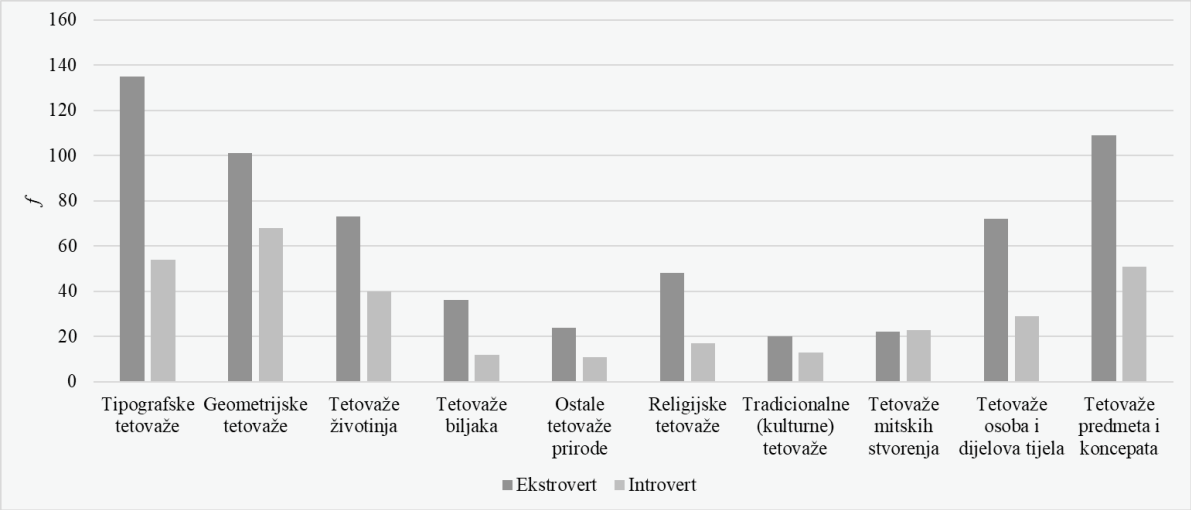
U Tablici 39 prikazane su vrste znakova u odnosu na osobnost lika. Izdvojit se može da su u obje skupine osoba najzastupljenije tipografske tetovaže (21 % i 17 %), geometrijske tetovaže (16 % i 21 %) i tetovaže predmeta i koncepata (17 % i 16 %), međutim, u različitim omjerima.

Tablica 39. Vrste znaka po osobnosti (N = 958)

Izvor: vlastito istraživanje

	Ekstroverti		Introverti	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	135	21	54	17
Geometrijske tetovaže	101	16	68	21
Tetovaže životinja	73	11	40	13
Tetovaže biljaka	36	6	12	4
Ostale tetovaže prirode	24	4	11	3
Religijske tetovaže	48	8	17	5
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	20	3	13	4
Tetovaže mitskih stvorenja	22	3	23	7

Tetovaže osoba i dijelova tijela	72	11	29	9
Tetovaže predmeta i koncepata	109	17	51	16
Ukupno	640	100	318	100



Tetovaže životinja te osoba i dijelova tijela relativno su ravnomjerno zastupljene, a izdvojiti se mogu religijske tetovaže koje su kod ekstroverata zastupljene 8 %, a kod introverata 5 % i tetovaže mitskih stvorenja koje su kod introverata zastupljene u 7 % slučajeva, a kod ekstroverata u 3 % slučajeva.

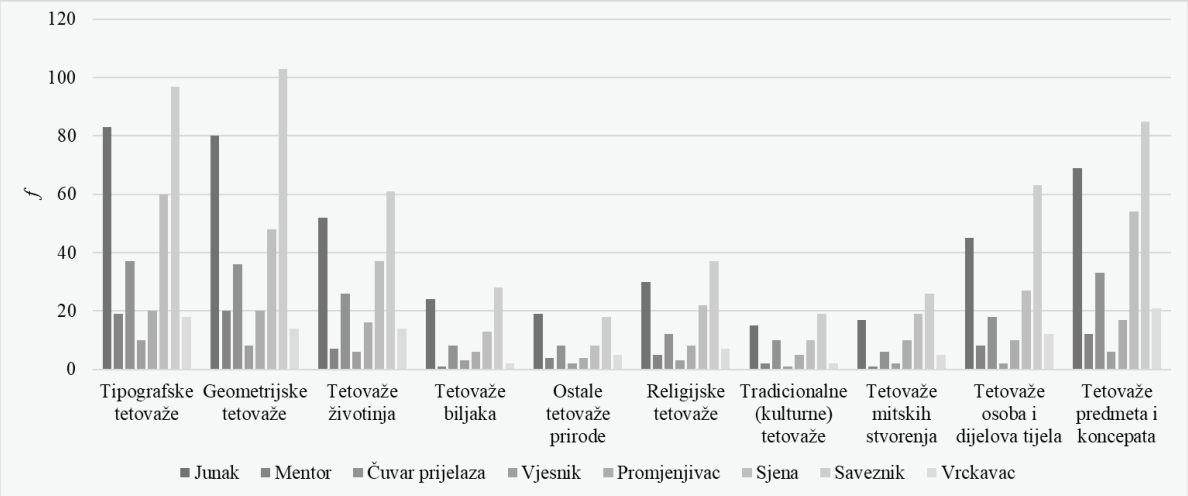
Tablica 40 prikazuje podatke o vrstama znakova po arhetipu filmskog lika. Tipografske tetovaže prevladavaju kod mentora (24 %) i vjesnika (23 %) dok su kod drugih arhetipa relativno ujednačene. Geometrijske tetovaže kod mentora (25 %) su učestalije zastupljene, a kod sjene (16 %) i vrckavca (14 %) manje zastupljene.

Tablica 40. Vrste znaka po arhetipu (N = 1801)

Izvor: vlastito istraživanje

	Junak		Mentor		Čuvar prijelaza		Vjesnik		Promjenjivac		Sjena		Saveznik		Vrckavac	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
TT	83	19	19	24	37	19	10	23	20	17	60	20	97	18	18	18
GT	80	18	20	25	36	19	8	19	20	17	48	16	103	19	14	14
TŽ	52	12	7	9	26	13	6	14	16	14	37	12	61	11	14	14
TB	24	6	1	1	8	4	3	7	6	5	13	4	28	5	2	2
OTP	19	4	4	5	8	4	2	5	4	3	8	3	18	3	5	5
RT	30	7	5	6	12	6	3	7	8	7	22	7	37	7	7	7

TT	15	3	2	3	10	5	1	2	5	4	10	3	19	4	2	2
TMS	17	4	1	1	6	3	2	5	10	9	19	6	26	5	5	5
TO	45	10	8	10	18	9	2	5	10	9	27	9	63	12	12	12
TP	69	16	12	15	33	17	6	14	17	15	54	18	85	16	21	21
Ukupno	434	100	79	100	194	100	43	100	116	100	298	100	537	100	100	100



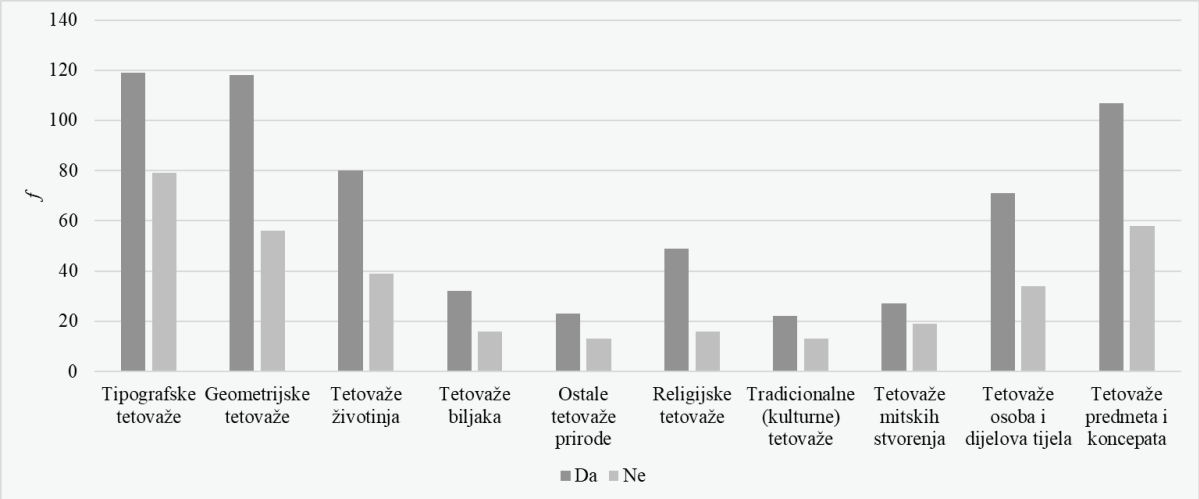
Tetovaže životinja relativno su ujednačeno zastupljene, no manji odmak je kod arhetipa mentora (9 %). Tetovaže biljaka manje su zastupljene kod mentora (1 %) i vrckavca (2 %) u odnosu na zastupljenost kod ostalih arhetipa. Ostale tetovaže prirode, religijske tetovaže i tradicionalne tetovaže relativno su ujednačeno zastupljene kod svih arhetipa. Tetovaže mitskih stvorenja u određenoj mjeri odskaču u upotrebi kod arhetipa promjenjivca (9 %) i mentora (1 %). Tetovaže osoba i dijelova tijela, uz ujednačenu upotrebu, odskaču kod vjesnika (5 %), a tetovaže predmeta i koncepata kod vrckavca (21 %).

Tablica 41 prikazuje odnos znakova i prikazane privlačnosti filmskih likova. Značajnije odstupanje pojavljuje se u području tipografskih tetovaža kod kojih je 18 % filmskih likova prikazano kao privlačno, a 23 % neprivlačno. Manje odstupanje od 2 % pojavljuje se kod geometrijskih tetovaža (18 % i 16 %), kod religijskih tetovaža koje su 3 % više zastupljene kod filmskih likova koji su prikazani kao privlačni (8 % i 5 %) i kod tetovaža mitskih stvorenja koje su u 2 % slučajeva manje prikazane kod privlačnih filmskih likova (4 % i 6 %). U ostalim kategorijama znaka, pojavnost vrste znaka u odnosu na prikazanu privlačnost filmskih likova relativno je ujednačeno raspodijeljena.

Tablica 41. Vrste znaka po privlačnosti lika (N = 991)

Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	119	18	79	23
Geometrijske tetovaže	118	18	56	16
Tetovaže životinja	80	12	39	11
Tetovaže biljaka	32	5	16	5
Ostale tetovaže prirode	23	4	13	4
Religijske tetovaže	49	8	16	5
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	22	3	13	4
Tetovaže mitskih stvorenja	27	4	19	6
Tetovaže osoba i dijelova tijela	71	11	34	10
Tetovaže predmeta i koncepata	107	17	58	17
Ukupno	648	100	343	100

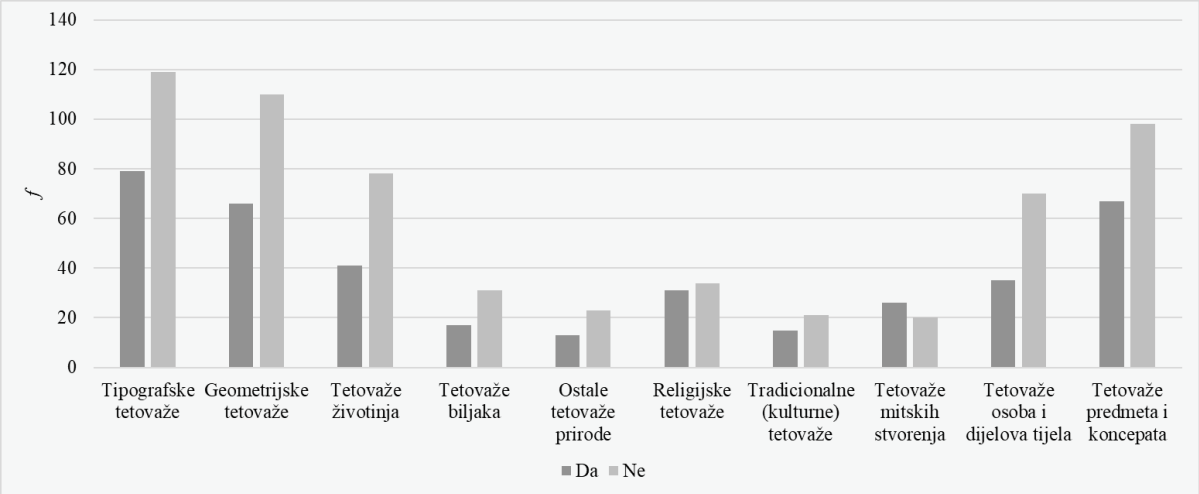


Vrste znaka u odnosu na prikazanu smrt filmskog lika prikazane su u Tablici 42. Podaci su relativno ravnomjerno zastupljeni. Manje razlike su kod geometrijskih tetovaža (17 % i 18 %), tetovaža životinja (11 % i 13 %) te tetovaža osoba i dijelova tijela (9 % i 12 %) u koristi likova čija smrt nije prikazana. Religijske tetovaže (8 % i 6 %) i tetovaže mitskih stvorenja (7 % i 3 %) više su zastupljene kod filmskih likova koji umiru u filmu ili televizijskoj seriji.

Tablica 42. Vrste znaka u odnosu na smrt filmskog lika (N = 994)

Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	79	20	119	20
Geometrijske tetovaže	66	17	110	18
Tetovaže životinja	41	11	78	13
Tetovaže biljaka	17	4	31	5
Ostale tetovaže prirode	13	3	23	4
Religijske tetovaže	31	8	34	6
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	15	4	21	3
Tetovaže mitskih stvorenja	26	7	20	3
Tetovaže osoba i dijelova tijela	35	9	70	12
Tetovaže predmeta i koncepata	67	17	98	16
Ukupno	390	100	604	100



Podaci o motivaciji za tetoviranje ne obuhvaćaju kategoriju fizičke izdržljivosti jer u toj kategoriji nije utvrđen nijedan slučaj, a ostale vrste motivacija prikazane su u odnosu na kategorije znakova u Tablici 43 i 44. Kod tipografskih tetovaža, kao učestalije motivacije mogu se izdvojiti ostale motivacije (32 %) i ljepota, umjetnost i moda (25 %), druge motivacije su relativno ujednačene, a najmanje su zastupljene individualnost (17 %) i otpor (14 %). Geometrijske tetovaže s više od 20 % učestalosti prisutne su u kategorijama ljepota, umjetnost i moda (22 %), seksualna motivacija (25 %), bez posebnog razloga (20 %) i ostalo (24 %). Tetovaže životinja više su zastupljene u područjima ljepote, umjetnosti i mode (16 %),

individualnosti (13 %), otpora (12 %), ovisnosti (12 %) i bez posebnog razloga (15 %). Kod tetovaža biljaka motivacija je prilično ujednačena, a odstupanje je u području ovisnosti u kojem nije uočena nijedna tetovaža s navedenim motivom. U ostalim tetovažama prirode, krajnje vrijednosti su kod ovisnosti (6 %) i motivaciji bez posebnog razloga koja se kao motivacija ne pojavljuje u navedenoj kategoriji. Kao motivacija za religijske tetovaže izražena je duhovna i kulturna tradicija (15 %), ali i otpor (12 %). Kod individualnosti (8 %), osobne pripovijesti (7 %) i grupne pripadnosti i predanosti (8 %) religijske su tetovaže manje, no ujednačeno zastupljene, dok se kao seksualna motivacija ne pojavljuju. Od tradicionalnih tetovaža se kao motivacija izdvaja duhovna i kulturna tradicija (10 %), a ljepota, umjetnost i moda te ostale motivacije zastupljene su s po 1 %. Tetovaže mitskih stvorenja zastupljenije su u otporu (8 %) i individualnosti (7 %) kao motivacijama za tetoviranje, a u kategorijama ovisnosti, seksualne motivacije i bez posebnog razloga se ne pojavljuju. Tetovaže osoba i dijelova tijela, iako su brojčano najviše zastupljene u kategorijama grupne pripadnosti i predanosti (52), osobne pripovijesti (47) i individualnosti (44), po udjelu su najzastupljenije u područjima bez posebnog razloga (25 %) i ovisnosti (18 %). Tetovaže predmeta i koncepata relativno su ujednačeno zastupljene s izuzetkom u područjima duhovne i kulturne tradicije (12 %) i bez posebnog razloga (5 %).

Tablica 43. Vrste znaka po motivaciji za tetoviranje filmskog lika I (N = 1827)

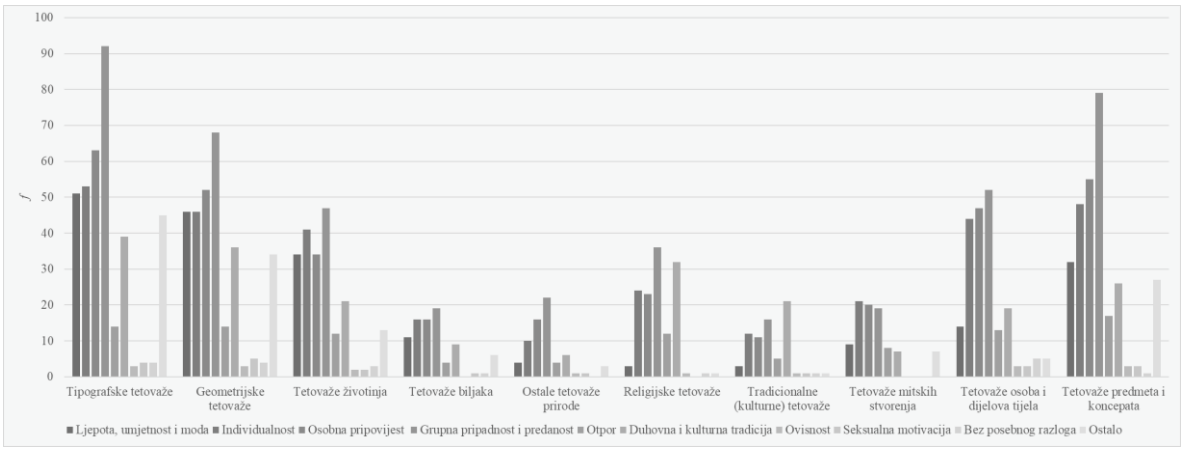
Izvor: vlastito istraživanje

	Ljepota, umjetnost i moda		Individual-nost		Osobna pripovijest		Grupna pripadnost i predanost		Otpor	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	51	25	53	17	63	19	92	20	14	14
Geometrijske tetovaže	46	22	46	15	52	15	68	15	14	14
Tetovaže životinja	34	16	41	13	34	10	47	10	12	12
Tetovaže biljaka	11	5	16	5	16	5	19	4	4	4
Ostale tetovaže prirode	4	2	10	3	16	5	22	5	4	4
Religijske tetovaže	3	1	24	8	23	7	36	8	12	12
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	3	1	12	4	11	3	16	4	5	5
Tetovaže mitskih stvorenja	9	4	21	7	20	6	19	4	8	8
Tetovaže osoba i dijelova tijela	14	7	44	14	47	14	52	12	13	13
Tetovaže predmeta i koncepata	32	15	48	15	55	16	79	18	17	17
Ukupno	207	100	315	100	337	100	450	100	103	100

Tablica 44. Vrste znaka po motivaciji za tetoviranje filmskog lika II (N = 1827)

Izvor: vlastito istraživanje

	Duhovna i kulturna tradicija		Ovisnost		Seksualna motivacija		Bez posebnog razloga		Ostalo	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	39	18	3	18	4	20	4	20	45	32
Geometrijske tetovaže	36	17	3	18	5	25	4	20	34	24
Tetovaže životinja	21	10	2	12	2	10	3	15	13	9
Tetovaže biljaka	9	4	0	0	1	5	1	5	6	4
Ostale tetovaže prirode	6	3	1	6	1	5	0	0	3	2
Religijske tetovaže	32	15	1	6	0	0	1	5	1	1
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	21	10	1	6	1	5	1	5	1	1
Tetovaže mitskih stvorenja	7	3	0	0	0	0	0	0	7	5
Tetovaže osoba i dijelova tijela	19	9	3	18	3	15	5	25	5	4
Tetovaže predmeta i koncepata	26	12	3	18	3	15	1	5	27	19
Ukupno	216	100	17	100	20	100	20	100	142	100



Istraživačko pitanje 3 glasi: koje su karakteristike filmskih likova na kojima se prikazuje semiotički oblikovan znak kao nositelj poruke u filmskom narativu. Iz prikupljenih podataka mogu se sumirati određeni zaključci.

U odnosu na razliku između glavne i sporedne uloge, prikupljeni podaci o likovima relativno su ravnomjerno raspoređeni, odnosno, obuhvaćaju 53 % glavnih likova i 47 % sporednih likova. Vrste korištenih znakova i elemenata tetovaža relativno su ujednačene uz odstupanja u područjima tipografskih tetovaža, tetovaža biljaka i religijskih tetovaža. Daljnja obrada podataka uključivala je razlikovanje vrste glavnih uloga, a u skladu s prikupljenim podacima

zaključeno je da prevladavaju protagonisti i mnogostruki protagonist. Od vrsta znakova vrlo su zastupljene tipografske i geometrijske tetovaže kod protagonista, tragičnih protagonista i mnogostrukih protagonista. Kod antagonista učestale su i tetovaže predmeta te koncepata, kao i kod ostalih glavnih uloga, no uz tetovaže osoba i dijelova tijela.

Iz prikupljenih opisa likova, može se izdvojiti da tetovaže učestalo vizualiziraju prošle ili sadašnje pripadnosti te da se pojavljuju kod raznih vrsta kriminalaca. U skladu s navedenim teorijama o povezanosti tetovaža i devijantnog ponašanja, koje su iako u određenoj mjeri opovrgnute, može se zaključiti da su u filmovima i serijama još uvijek zastupljene. Dodatno, može se spomenuti da opisi likova obuhvaćaju i klasičnija zanimanja kao što su novinari, računovođe, ali i nadnaravna bića.

Iako se veći broj filmskih likova u obrađenim filmovima i televizijskim serijama može opisati kroz prizmu kriminala, podaci o polaritetu likova ukazuju da su filmski likovi s tetovažama pretežno pozitivno, iza čega slijede pozitivno-negativni likovi, dok su izričito negativni likovi manje zastupljeni. Od vrsta tetovaža u odnosu na polaritet lika, uz relativno ujednačenu upotrebu, može se izdvojiti da su geometrijske tetovaže više zastupljene kod pozitivnih likova, tetovaže životinja kod negativnih, a religijske tetovaže kod pozitivno-negativnih filmskih likova.

U kontekstu filmskih likova u skladu s prikazanm ekstraverzijom i introverzijom, može se zaključiti da prevladavaju ekstravertni likovi. Tipografske, geometrijske i tetovaže predmeta te koncepata pretežno su zastupljene u obje skupine, no u različitim omjerima učestalosti. Dodatno, religijske tetovaže više su zastupljene kod ekstroverata, a tetovaža mitskih stvorenja kod introverata.

Analiza prikazanih arhetipa filmskih likova pokazala je da prevladavaju arhetipovi saveznika i junaka, iza kojih slijede, po učestalosti pojave, sjene i čuvari prijelaza. Manje zastupljeni su arhetipovi promjenjivca, mentora, vrckavca i vjesnika. Od vrsta znakova u odnosu na arhetip filmskog lika, učestalost je relativno ujednačena, a može se izdvojiti da su tipografske i geometrijske tetovaže značajnije zastupljene kod mentora. Tetovaže životinja i biljaka su, pak, manje zastupljene kod mentora u odnosu na druge arhetipe. Ostale tetovaže prirode, religijske tetovaže i tradicionalne tetovaže relativno su ujednačeno zastupljene kod svih arhetipa. Tetovaže mitskih stvorenja zastupljenije su kod arhetipa promjenjivca, tetovaže osoba i dijelova

tijela nižih su vrijednosti kod arhetipa vjesnika, a tetovaže predmeta i koncepata zastupljenije su kod arhetipa vrckavca.

U skladu s teorijskim istraživanjima o potencijalno višoj privlačnosti osoba s tetovažama u odnosu na osobe bez tetovaža, prikupljeni su podaci o privlačnosti filmskih likova u prikazima ljubavnih i seksualnih odnosa u filmovima i televizijskim serijama. Iz podataka je zaključeno da se filmski likovi s tetovažama pretežno prikazuju kao privlačni. Značajnije odstupanje vrste znaka u odnosu na prikazanu privlačnost filmskog lika utvrđeno je u području tipografskih tetovaža koje su manje zastupljene kod likova koji su prikazani kao privlačni. Manje razlike u prikazu utvrđene su kao učestalije korištenje religijskih tetovaža na privlačnim filmskim likovima i kao učestalije tetovaže mitskih stvorenja kod filmskih likova kojima tijekom radnje nije iskazana privlačnost.

Nadalje, neka od navedenih teorijskih istraživanja analizirala su korelacije između prerane smrti i tetovaže te su prikupljeni navedeni podaci. Filmski likovi s tetovažama pretežno nisu smrtno stradali tijekom radnje filma ili televizijske serije. Također, utvrdilo se da je u naknadnim filmovima u filmskim serijalima i sezonama televizijskih serija umrlo 13 likova, međutim, navedeni podaci značajnije ne utječu na zaključeno. Valja istaknuti i da u određenim filmovima i televizijskim serijama, u skladu s radnjom, postoje ograničenja pri točnom definiranju smrti lika. Vrste znakova u odnosu na prikaz smrti filmskog lika većinom su ravnomjerno raspoređene uz manja odstupanja u području geometrijskih tetovaža, tetovaža životinja i tetovaža osoba te dijelova tijela kod živih likova te u područjima religijskih tetovaža i tetovaža mitskih stvorenja kod filmskih likova koji umiru u filmu ili televizijskoj seriji.

Značajnije spoznaje stečene su u kontekstu motivacije filmskih likova za tetoviranje u odnosu na motivacije stvarnih osoba. Fizička izdržljivost kao motivacija za tetoviranje nije utvrđena u nijednom primjeru, međutim, ostale motivacije koje su popisivane opisno te potom sumirane, upućuju na postojanje motivacija koje se mogu promatrati kao specifičnije u filmskim narativima. Kao najučestalija kategorija motivacije ističe se grupna pripadnost i predanost, što jest u skladu s teorijskim aspektima rada te uočljivo iz navedenih primjera korištenja tetovaža. Dodatno se može istaknuti da je učestalo prisutna kao motivacija ne samo iskaza pripadnosti raznim skupinama osoba, već i kao vizualni iskaz posvećenosti dragim osobama. Sljedeća po zastupljenosti kao motivacija se pojavljuje ljepota, umjetnost i moda, a od primjera se izdvajaju tetovaže povezane ili inspirirane umjetničkim djelima. Učestala je motivacija i osobna

pripovijest u kojoj se tetovažama vizualizira osobni narativ osobe, njena prošlost i budućnost, a, u skladu s navedenim u teoriji, izdvaja se povrat posjeda tijela nakon traume. Od isticanja individualnosti kao motivacije za tetoviranje, nužno je izdvojiti tetovaže vlastitog imena, kako kroz tipografiju tako i kroz simbole. Učestalo relativno povezanije sa samom radnjom filma ili televizijske serije, u odnosu na druge kategorije motivacije, jesu tetovaže čija se motivacija temelji na duhovnoj i kulturnoj tradiciji. Kao manje zastupljene u filmovima i televizijskim serijama pojavljuju se motivacije kao što su otpor, seksualna motivacija, ovisnost i tetovaže za čiju izradu nije postojao poseban razlog. Kao značajnija kategorija u kontekstu filmske stvarnosti pokazala se kategorija ostalo, odnosno opisna kategorija motivacija. U navedenoj kategoriji, sumiranjem prikupljenih podataka, utvrđeno je nekoliko dodatnih kategorija koje se mogu promatrati kao specifičnije u filmskoj stvarnosti nego kod stvarnih osoba. Kao takve primarno se ističu prisilne tetovaže, točnije tetovaže za koje ne postoji osobna motivacija već su ih likovi prisiljeni izraditi. Navedene tetovaže, iako u slučaju tetovaža povezanih s Holokaustom imaju temelj u stvarnosti, učestalo se koriste u kontekstu vizualizacije nasilja te kao oznake vlasništva nad osobom tj. ropstva, kako u povijesnom tako i u suvremenom prikazu te u prikazu distopija. Iduća izdvojena kategorija su magične tetovaže koje se u filmovima i televizijskim serijama pojavljuju kao interaktivne, odnosno animirane ili imaju, unutar filmske stvarnosti, stvarna magična svojstva i učinke ili trenutno nepostojeće svojstvo kod prikaza budućnosti. Motivacije za izradu ovakvih tetovaža mogu obuhvaćati i druge kategorije motivacije, međutim, njihovo trenutno nepostojanje, odnosno nemogućnost postojanja u stvarnom svijetu s fiktivno prikazanom funkcijom, ipak ih izdvaja od ostalih motivacija kao interaktivne tetovaže kojima se postižu magični ili pragmatični rezultati. Kao zadnja opisna kategorija motivacije predlaže se specifična narativna motivacija koja nije nužno utemeljena kao individualna motivacija samog lika, već proizlazi iz potreba narativa, odnosno svrha joj je karakterizacija lika ili naglašavanje određenih elemenata karaktera povezanih sa radnjom filma ili televizijske serije. Ova kategorija motivacije obuhvaća bilježenje nasilnih postignuća, nadomještanje fizičkih nedostataka, tetovaže tragova i kriptirane tetovaže. Iako valja istaknuti i da se navedena specifična narativna motivacija može promatrati i kao specifična podvrsta dramske tehnike koja je ograničena na korištenje tetovaža kao elemenata filmskog narativa.

Od vrsta znakova u odnosu na motivaciju za tetoviranje filmskog lika, izdvojiti se može da su kod tipografskih tetovaža zastupljenije ostale motivacije te ljepota, umjetnost i moda, a kod geometrijskih, uz navedene, i seksualna motivacija. Kod tetovaža životinja, kao motivacija se izdvaja ljepota, umjetnost i moda, dok su tetovaže biljaka ujednačeno zastupljene, s izuzetkom

područja ovisnosti gdje nije uočena nijedna tetovaža. Očekivano, kao motivacija za tradicionalne tetovaže je izražena duhovna i kulturna tradicija, kao i za religijske, međutim kod religijskih tetovaža kao motivacija je zastupljen i otpor.

U skladu s prethodno navedenim, kao motivacije filmskih likova za tetoviranje, a na temelju stvarnih motivacija definiranih u Wohlrab et al. (2007:87-91), predlažu se:

1. grupna pripadnost te znakovi predanosti i emocionalnih veza
2. ljepota, umjetnost i moda
3. osobna pripovijest i otpor
4. individualnost i iskazi seksualnosti
5. duhovna i kulturna tradicija
6. tetovaže izrađene pod utjecajem alkohola ili droge
7. prisilne tetovaže te oznake vlasništva i identiteta, odnosno tetovaže za koje ne postoji intrinzična motivacija filmskog lika
8. interaktivne tetovaže, odnosno tetovaže kojima se postižu magični ili pragmatični učinci
9. specifična narativna motivacija, odnosno tetovaže koje proizlaze iz potreba narativa, a svrha im je karakterizacija lika ili naglašavanje određenih elemenata karaktera povezanih s radnjom filma ili televizijske serije.

7.3.2. Statistički značajne povezanosti znaka i filmskog lika

Testiranje hipoteza je izrađeno izračunom hi-kvadrata.

Rezultat vrijednosti *p* iskazuje statističku značajnost u odnosu na alfa vrijednost koja je za potrebe istraživanja postavljena kao standardna, odnosno 0,05, dakle, stupanj pouzdanosti od 95 %. Za potrebe testiranja postavljene su dvije hipoteze:

- H_0 ne postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p > 0,05$)
- H_1 postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p < 0,05$).

Hipoteza 2 glasi: postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. Pod Hipotezom 2 testira se:

- statistički značajna povezanost između vrste znaka i uloge filmskog lika

- statistički značajna povezanost između vrste znaka i polariteta filmskog lika
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i tipa osobnosti filmskog lika
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i arhetipa filmskog lika
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i prikazane privlačnosti filmskog lika
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i prikazane smrti filmskog lika
- statistički značajna povezanost između vrste znaka i motivacije za tetoviranje filmskog lika.

Hi-kvadrat povezanosti znaka i glavne te sporedne uloge ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 10,6048, p > 0,05*), stupanj slobode 9. Tablica 45 prikazuje povezanost između pojedinih vrsta znakova te uloge, odnosno glavne i sporedne uloge filmskog lika. Nisu utvrđene statistički značajne povezanosti.

Tablica 45. Povezanost između vrste znaka i uloge (N = 992)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi-kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	1,7443	0,1866	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	0,6405	0,4235	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	0,2682	0,6046	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	3,1656	0,0752	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	1,0692	0,3011	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	2,4245	0,1195	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0,3166	0,5736	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	0,2755	0,5997	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	0,6034	0,4373	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	0,0969	0,7555	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i vrste glavne uloge ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 21,8645, p > 0,05*), stupanj slobode 28. Tablica 46 prikazuje povezanost između vrste znaka i glavnih uloga filmskog lika. S obzirom na to da se hi-kvadrat ne može provesti ako više od 20 % polja ima vrijednost manju od 5, a uzevši u obzir da su glavne uloge filmskih

likova jasno definirane, pripojene su tetovaže životinja, biljaka i ostale tetovaže prirode u jednu skupinu pod nazivom tetovaže prirode. Statistički značajne poveznice nisu utvrđene.

Tablica 46. Povezanost između vrste znaka i glavnih uloga filmskog lika (N = 571)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	0,4970	0,9738	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	1,1726	0,8826	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže prirode	3,0330	0,5523	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	3,6976	0,4485	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	3,7205	0,4451	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	6,2272	0,1828	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	2,7680	0,5974	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	0,7488	0,9452	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i polariteta filmskog lika ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 15,5466, p > 0,05*), stupanj slobode 18. Tablica 47 prikazuje podatke o povezanosti vrste znaka i polariteta filmskog lika. Statistički značajne povezanosti kod određenih vrsta tetovaža nisu utvrđene.

Tablica 47. Povezanost između vrste znaka i polariteta filmskog lika (N = 969)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	0,9217	0,6307	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	2,7919	0,2476	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	1,7705	0,4126	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	1,7948	0,4076	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	1,5863	0,4524	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	2,4243	0,2976	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0,0286	0,9858	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	2,4891	0,2881	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	1,2619	0,5321	*H_0 (p > 0,05)*

Tetovaže predmeta i koncepata	0,4775	0,7876	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i osobnosti filmskog lika ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 16,9305, p < 0,05*), stupanj slobode 9. Tablica 48 prikazuje rezultate hi-kvadrata za povezanost vrste znaka u odnosu na osobnost filmskog lika. Statistički značajna povezanost utvrđena je kod povezanosti ekstraverzije i introverzije u odnosu na tetovaže mitskih stvorenja (*hi-kvadrat = 6,5143, p < 0,02*).

Tablica 48. Povezanost između vrste znaka i osobnosti filmskog lika (N = 958)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	1,8213	0,1772	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	3,7798	0,0519	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	0,2475	0,6188	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	1,4534	0,2280	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	0,0492	0,8245	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	1,4528	0,2281	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0,5720	0,4495	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	6,5143	0,0107	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže osoba i dijelova tijela	0,9146	0,3389	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	0,1256	0,7231	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i arhetipa filmskog lika ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 27,1577, p > 0,05*), stupanj slobode 49. Tablica 49 prikazuje rezultate odnosa vrste znaka i arhetipa filmskog lika, kao i u prethodno navedenom slučaju, tetovaže životinja, biljaka i ostale tetovaže prirode su grupirane zbog provedbe hi-kvadrata s obzirom na to da su arhetipovi jasno definirane kategorije. Statistički značajne povezanosti nisu utvrđene.

Tablica 49. Povezanost između vrste znaka i arhetipa filmskog lika (N = 1801)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	2,1449	0,9514	*H_0 (p > 0,05)*

Geometrijske tetovaže	4,2370	0,7521	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže prirode	2,5834	0,9207	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	0,2834	0,9999	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	2,7250	0,9092	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	9,0650	0,2480	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	3,6532	0,8187	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	2,4659	0,9296	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i privlačnosti filmskog lika ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 7,2785, p > 0,05*), stupanj slobode 9. Tablica 50 prikazuje podatke o odnosu vrste znaka i privlačnosti filmskog lika. Statistički značajne povezanosti nisu utvrđene.

Tablica 50. Povezanost između vrste znaka i privlačnosti filmskog lika (N = 991)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	2,4459	0,1178	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	0,4531	0,5009	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	0,1777	0,6734	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	0,0346	0,8523	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	0,0358	0,8500	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	2,8698	0,0903	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0,0991	0,7529	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	0,9105	0,3400	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	0,2308	0,6309	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	0,0213	0,8841	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i prikaza smrti filmskog lika ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 11,3098, p > 0,05*), stupanj slobode 9. Tablica 51 prikazuje podatke o povezanosti vrste znaka i prikazu smrti filmskog lika. Statistički značajne povezanosti su utvrđene u odnosu prikaza smrti filmskog lika i tetovaža mitskih stvorenja (*hi-kvadrat = 5,7655, p < 0,02*).

Tablica 51. Povezanost između vrste znaka i prikazan smrt filmskog lika (N = 994)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	0,0366	0,8483	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	0,2223	0,6373	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	1,1412	0,2854	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	0,2936	0,5879	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	0,1474	0,7010	*H_0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	1,9499	0,1626	*H_0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	0,0893	0,7651	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	5,7655	0,0163	***H_1 (p < 0,05)***
Tetovaže osoba i dijelova tijela	1,5342	0,2155	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	0,1300	0,7184	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti znaka i motivacije za tetoviranje filmskog lika ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 140,9365, p < 0,01*), stupanj slobode 63. Tablica 52 prikazuje podatke o povezanosti vrste znaka i motivaciji filmskog lika za izradu tetovaže. u skladu s potrebama za provođenje hi-kvadrata, kategorije motivacije ovisnost, seksualna motivacija i bez posebnog razloga su spojene u zajedničku kategoriju. Statistički značajne povezanosti su utvrđene u odnosu motivacije za izradu tipografskih tetovaža (*hi-kvadrat = 16,2507, p < 0,03*), religijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 39,2298, p < 0,01*), tradicionalnih tetovaža (*hi-kvadrat = 26,4013, p < 0,01*) i u području tetovaža osoba i dijelova tijela (*hi--kvadrat = 20,1899, p < 0,01*).

Tablica 52. Povezanost između vrste znaka i motivacije za tetoviranje filmskog lika (N = 1827)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	16,2507	0,0229	***H1 (p < 0,05)***
Geometrijske tetovaže	11,1855	0,1307	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže životinja	7,3528	0,3931	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	0,9351	0,9958	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	6,2304	0,5131	*H_0 (p > 0,05)*

Religijske tetovaže	39,2298	0,0000	***H₁ (p < 0,05)***
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	26,4013	0,0004	***H1 (p < 0,05)***
Tetovaže mitskih stvorenja	8,8576	0,2630	*H₀ (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	20,1899	0,0052	***H₁ (p < 0,05)***
Tetovaže predmeta i koncepata	4,3035	0,7442	*H₀ (p > 0,05)*

U skladu s postavljenom Hipotezom 2 kojom je cilj utvrditi povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi, zaključeno je da statistički značajne povezanosti znaka i filmskog lika ne postoje u područjima uloge lika, vrste glavne uloge lika, polaritetu lika, arhetipu lika i prikazanoj privlačnosti filmskog lika. Međutim, statistički značajne povezanosti su utvrđene u područjima odnosa znaka i osobnosti te znaka i motivacije za tetoviranje. Iako postoji statistički značajna povezanost jedne vrste znaka s prikazom smrti lika, ona nije utvrđena u cijelom području. Statistički značajne povezanosti utvrđene su kod osobnosti filmskog lika, odnosno kod ekstraverzije i introverzije u odnosu na tetovaže iz kategorije mitskih stvorenja. Također, kao semiotički oblikovani znakovi, tetovaže mitskih stvorenja su značajno statistički povezane s prikazom smrti filmskog lika. Kod motivacije za tetoviranje, statistički značajne poveznice postoje u područjima tipografskih, religijskih i tradicionalnih tetovaža te tetovaža osoba i dijelova tijela.

Na temelju navedenog, Hipoteza 2 koja glasi: postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi, djelomično je potvrđena, odnosno utvrđeno je u kojim odnosima vrste znaka i karakteristika filmskog lika postoji povezanost.

7.4. Poruka

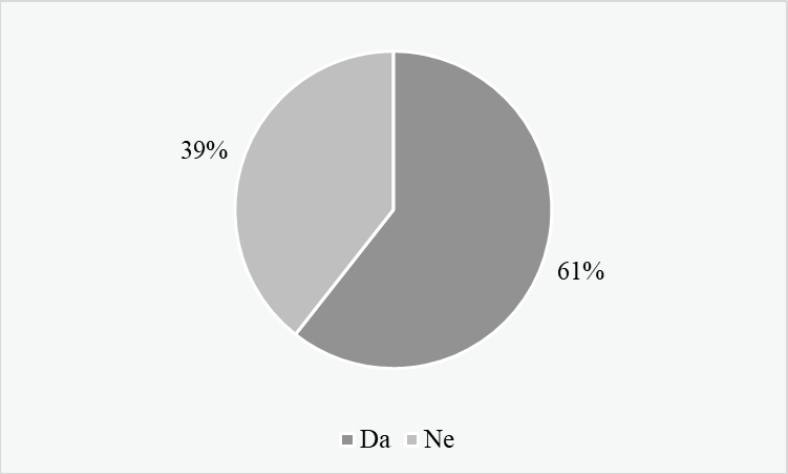
Komunikacijske uloge poruke inicijalno su postavljene kao karakterizacijska uloga poruke, uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta, dramatizacijska uloga poruke, intertekstualna uloga poruke i ostale uloge poruke. Kao i u prethodnim područjima, ostale uloge poruke su opisna kategorija te su, u skladu s time, prikupljeni podaci sumirani. Također, valja napomenuti da su neki od primjera korištenja prethodno navedeni te se u skladu s time nastoji, u ovom dijelu, izdvojiti relevantnije i upečatljivije prikaze.

Tablica 53 prikazuje utvrđenu primjenu karakterizacijske uloge poruke. Utvrđeno je da se semiotički oblikovani znakovi, odnosno tetovaže kao posrednici karakterizacijske uloge poruke, pojavljuju kod 61 % analiziranih filmskih likova, dok se u 39 % slučajeva takve poruke ne pojavljuju.

Tablica 53. Karakterizacijska uloga poruke (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Da	234	61
Ne	152	39
Ukupno	386	100



Kod karakterizacijskih uloga poruke uočeni su određeni obrasci korištenja. Od obrazaca korištenja koji se učestalije ponavljaju, primarno se može izdvojiti tetovaže kao vizualne iskaze posvećenosti i predanosti određenim osobama. Od filmova se ističe *Fontana života* (2006) u kojoj glavni lik, nakon smrti supruge tetovira vjenčani prsten kao simbol posvećenosti, no i kao simbol grižnje savjesti jer ju nije uspio spasiti. U filmu *Sve u isto vrijeme* (2022) usprkos razmiricama majke i kćeri koje se provlače kroz više dimenzija, nakon što se Jobu uskladila s Joy, majka joj objašnjava, nastavno na prethodne kritike oko izrade tetovaže, da zna da bi tetovaža trebala prikazivati obitelj, ali da mrzi tetovaže. Izdvojiti se može i Jacob (Money) u filmu *Zakon jačeg* (2017) čije su tetovaže koje impliciraju posvećenost supruzi i sinu ispremiješane s neonacističkim simbolima, vizualno naglašavajući odvojenost od obitelji, ne samo zbog boravka u zatvoru, već i kao simbol nemogućnosti povratka starom životu kako bi ih zaštitio. Od televizijskih serija, uz više prikaza portreta i imena bliskih osoba u *Sinovima*

anarhije (2008-2014), *Ozu* (1997-2003) i drugima, izdvojiti se mogu, iako već spomenute, tetovaža Claya u *13 razloga* (2017-2020) i Takeshia Kovacsa te Reileen Kawahara u *Altered Carbon* (2018-2020). Televizijska serija *13 razloga* prikazuje događaje koji su uzrokovali Hannino samoubojstvo, a opisuje ih pomoću audiozapisa s opisom događaja i sudionika što unosi znatnu razinu nemira u srednju školu koju je pohađala. Clay, djelomično iz prijateljstva, a djelomično zbog osjećaja krivnje tetovira točku i zarez kao posvetu Hanninoj tragičnoj sudbini, ali i kao simbol nade da će se mnoštvo problema s kojima se tinejdžeri susreću, ipak riješiti. U *Altered Carbon*, brat i sestra koji su odrasli uz nasilnog oca tetoviraju simbol koji je njihova majka nosila na ogrlici. Po navedenoj ogrlici Takeshi, s obzirom na to da je u drugom tijelu, Rei prepoznaje kao sestru. U oba nova tijela Takeshi u prvoj epizodi sezone na podlakticu tetovira navedeni simbol, a na istom mjestu ga ima i Rei. U vezi s tim izdvajaju se i vizualni iskazi prošlosti filmskih likova koji utječu na njihovu filmsku sadašnjost. Navedeni primjeri obuhvaćaju, prethodno navedena, preživljavanja Holokausta, razne vojne pripadnosti i slično, ali i buntovnu mladost te tragično djetinjstvo. Primjerice, u *Velvet Buzzsaw* (2019) kod lika Rhodore Haze pri početku filma navodi se da je, tetovaža *Velvet Buzzsaw* povezana s imenom glazbenog sastava čiji je član bila u mladosti, a druga njezina tetovaža, odnosno natpis *No death No art 1983*, implicira njezinu karijeru koja je prikazana u filmskoj sadašnjosti u kojoj je vlasnica umjetničke galerije i probitačan karakter. Primjeri karakterizacije filmskih likova u sadašnjosti prikazom tetovaža povezanih s buntovnom prošlosti pojavljuju se i u filmovima *Loše društvo* (2016), *Mamin noćni provod* (2014) i *Vodonoša* (1998). Kao primjeri tetovaža povezanih s traumatičnim djetinjstvom mogu se izdvojiti: u *Mayans M.C.* (2018-2023) tetovaža Luise Espine (Adelita) koja prekriva ožiljak za koji navodi da je posljedica traume kada si je kao dijete sama prerezala grkljan jer je zaključeno da je postala dovoljno stara da počne raditi kao prostitutka te prethodno opisane tetovaže Rocky u *Ne diši* (2016) i Fenixa što je popraćeno nasilnim tetoviranjem koje radi otac u filmu *Santa Sangre* (1989). Uz naglašavanje prošlosti filmskog lika, može se spomenuti i da se time učestalo popratno naglašavaju vještine filmskog lika, bilo kao mornara (*Ralje* (1975), *Gospodar i ratnik: Druga strana svijeta* (2003), *Leptir* (2017) i dr.), vojnika (*Nitko* (2021), *Sinovi anarhije* (2008-2014), *Mayans M.C.* (2018-2023) i dr.) ili plaćenog ubojice (*Hitman - Agent 47* (2007), *Into the Badlands* (2015-2019) i dr.).

Kod naglašavanja određenog karakternog aspekta lika, može se izdvojiti film *Crveni zmaj* (2002) u kojem su prikazom opsesije Francisa Dolarhyda sa slikom Williama Blakea (Blake, 1803–1805) naglašene njegove psihoze čime ga se dodatno pozicionira kao opasnog serijskog ubojicu. Sličnim korištenjem tetovaža, ističe se i Max Cady u filmu *Rt straha* (1991) koji svojim

tetovažama jasno ukazuje koji mu je cilj (osveta), a upotrebom citata iz Biblije dodatno se naglašava neuravnoteženost, ali i kompleks boga. Uz prethodno naveden primjer odbacivanja religije unutar koje je odgojen Kai Proctor u *Banshee* (2013–2016), sličan primjer se pojavljuje u filmu *Alpha dog* (2006). U navedenom filmu agresivnost i problemi u ponašanju Jakea Mazurskog ogledaju se i u tetovažama koje su vrlo nekonzistentne, odnosno uz neonacističke simbole, obuhvaćaju hebrejski, broj 666, kineske znakove i natpis *Only God can judge me.* Međutim, navedenim tetovažama dodatno se ističe njegovo odbacivanje obitelji za koju se implicira da su Židovi. Slična nekonzistentnost i miješanje simbola suprotnih značenja, prikazana je i u tetovažama Isaaca Packera u *Mayans M.C.* (2018-2023), dok se u seriji za njega navodi da ima ADHD, što je vidljivo u prikazu karaktera i ponašanja lika. Na sličan način, ali za isticanje PTSP-a filmskog lika, tetovaže su upotrebljavane u filmu *Max Payne* (2008), a navedena pojava uočena je i u drugim filmovima i televizijskim serijama kao naglašavanje raznih trauma uzrokovanih ratovima. Kao isticanje predatorskog aspekta karaktera, može se navesti Malkinina tetovaža u *Savjetniku* (2013) u kojem njezine akcije uzrokuju smrt svih ostalih glavnih likova kao i tetovaža Nike Strack u *Berlinskim psima* (2018-), a kao nepouzdanog karaktera, tetovaža zmije u *Igri lignje* (2021-). Christianina tetovaža u filmu *Christiane F. - Mi djeca s Kolodvora Zoo* (1981) upućuje na njezinu povodljivost, Brynnina tetovaža u filmu *Djeveruše* (2011) implicira nepromišljenost i impulzivnost, Genevievina tetovaža u *Gas do daske 3* (2007) lakovjernost, a Tonnyjeva tetovaža u *Diler II* (2004) potrebu za društvenim statusom.

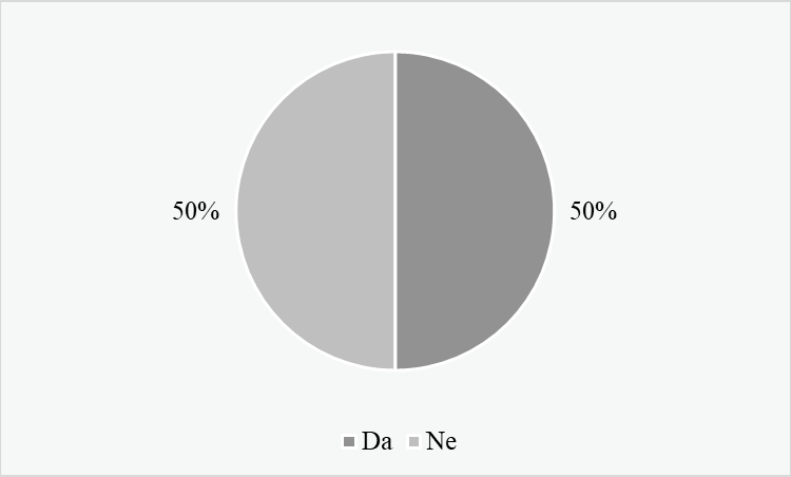
Prethodno su spomenute tetovaže vlastitih imena i/ili nadimaka na filmskim likovima koje se može postaviti u kontekst izreke *nomen est omen* (hrv. ime je znak), a koje također služe kao karakterizacija likova. Slična pojava uočljiva je i kod vizualnih iskaza religijskih i kulturnih pripadnosti kada se upotrebljavaju, ne samo kao izrazi socijalnog identiteta, već i u radnji za naglašavanje odvajanja od istih ili utjecaja na karakter, primjerice tetovaže bijele i crne lubanje kao vizualizacija miješane rase Juicea Ortiza u *Sinovima anarhije* (2008-2014) i kod Mazera Rackhama kao iskaz očeve pripadnosti Maorima u *Enderovoj igri* (2013). Kao i kod navedenih motivacija, izdvajaju se i specifični slučajevi karakterizacije likova pomoću tetovaža u već spomenutim filmovima kao što su *Memento* (2000) i *Snowpiercer* (2013) te televizijskim serijama *Mađioničari* (2015-2020) i *Britanija* (2017-2021).

Tablica 54 prikazuje likove kod kojih je uloga poruke prikaz socijalnog identiteta. Utvrđeno je da se tetovaže kao iskazi socijalnog identiteta koriste kod 50 % filmskih likova.

Tablica 54. Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Da	193	50
Ne	193	50
Ukupno	386	100



Cifrić i Nikodem (2006:181;182) kao dimenzije socijalnog identiteta ističu socijalna (kolektiv, profesija, nacija, sloj ili klasa, generacija), teritorijalna (susjedstvo, selo/grad, država), kulturna (običaji, tradicija, politička uvjerenja, religija) i obiteljsko-rodna (spol, obitelj, rodbina) obilježja. Kao što se može uočiti, očita su određena preklapanja s ostalim komunikacijskim ulogama poruke, primarno karakterizacijskom i intertekstualnom ulogom poruke. Od iskaza socijalnog identiteta tetovažama najviše se pojavljuju iskazi pripadnosti raznim skupinama koja su učestalo popraćena ideološkim i religijskim iskazima uvjerenja. Uočen je i poneki iskaz teritorijalnih obilježja, dok su obiteljska obilježja pretežno uvrštena pod karakterizacijske uloge poruke s obzirom na to da se odnose na pojedinačne članove obitelji, ali pojavljuju se u nekoliko slučajeva u kontekstu socijalnog identiteta, kao i nekoliko iskaza spolne orijentacije.

Iskazi pripadnosti različitim skupinama, primarno kriminalnim organizacijama i religijama prethodno su opisani. Dodati se može da učestalo obuhvaćaju i ideološke komponente. Posebno su prisutni u filmovima i serijama povezanima s prikazom kriminala kao što su *Ruska obećanja* (2007), *Banshee* (2013–2016), *Sinovi anarhije* (2008-2014), *Mayans M.C.* (2018-2023) i dr. te u filmovima i serijama koji se djelomično ili u potpunosti radnjom vežu za zatvorski sustav kao što su *Zakon jačeg* (2017), *Generacija X* (1998), *Oz* (1997-2003) i dr. Uz pripadnosti skupinama ističu se i pripadnosti raznim kultovima i klanovima, često u televizijskim serijama i filmovima

čija radnja se odvija u budućnosti, primjerice u televizijskoj seriji *100* (2014-2020). Od iskaza klasne pripadnosti može se navesti tetovaža akronima *P4L* (engl. *Pogues 4 Life*) J. J. Maybanka u televizijskoj seriji *Outer Banks* (2020-). Navedeni akronim je povezan s time da se, u seriji, na bogati dio stanovnika referira riječju *Kooks*, a na siromašni riječju *Pogues*, što je naravno, popraćeno i animozitetom između navedenih skupina. U televizijskoj seriji *Britanija* (2017-2021) kraljevska obitelj plemena Cantii, odnosno Kerra, Phelan i Peleor svi imaju na licu tetovirana proročanstva, uz napomenu da ih ne znaju pročitati te da se Kerri tetovaža na licu izrađuje nakon što je okrunjena za kraljicu. Tetovaža u istoj seriji izrađuje se na licu Cait kao Odabranoj, što implicira da se dio tetovaža, koje im druidi izrađuju na licima, izrađuje samo na, za pleme i kulturu, važnim osobama. Kao klasnu pripadnost, navesti se može i oznaka 1 % koju primjerice ima tetoviranu Billy Wings u filmu *Paklena vožnja* (2008), a navedenih 1 % je referenca na navodnu izjavu Williama Berrya, predsjednika *American Motorcyclist Association* (AMA), da je 99 % vozača motocikla sklono zabavi i poštivanju zakona, čime se ostalih 1 % okarakteriziralo suprotno, odnosno kao odmetnike (Bain, 2019:299).

Teritorijalnu pripadnost, iako ne rođenjem već vlastitom odlukom, iskazuje Miami Man u *Lošem društvu* (2016) koji, između ostalog, ima tetoviran natpis *Miami Man*, plamence koji se kao motiv učestalo povezuju s Floridom te obrise Floride i moguće zastavu Portorika kao indikaciju izvornog porijekla. Obiteljsku pripadnost tetovažom iskazuje Derek Hale u seriji *Mladi vukodlak* (2011-2017). Tetovaža triskele pojavljuje se nekoliko puta u različitim sezonama serije te je objašnjena na više načina, odnosno kao alfa, beta i omega što znači da vukodlaci u čoporu imaju mogućnost napredovanja, ali i nazadovanja u hijerarhiji, zatim da triskele može imati različita značenja za različite osobe, npr. prošlost, sadašnjost, budućnost ili majka, otac, dijete. Uz navedeno, Talia je koristila disk s istim motivom da nauči djecu vukodlake kako da kontroliraju promjenu, a koristi se i kao znak njihove skupine, za prijetnje i sl., odnosno kao oznaka obitelji Hale. Povezanost znaka i obitelji, također se pojavljuje u televizijskoj seriji *Rat svjetova* (2019-), međutim u problematičnijem kontekstu zbog implikacije incesta. Naime, tetovaža koju izradi Emily Gresham postaje oznaka pripadnosti *vanzemaljcima* kojima je ona majka rase, a koji napadnu Zemlju. Od iskaza spolne orijentacije može se izdvojiti prethodno spomenuta tetovaža labrisa koju ima Corky u filmu *Preko svake mjere* (1996) te tetovaža broja 4711 u filmu *The Rocky Horror Picture Show* (1975) kao možebitna referenca na jedan od starijih svjetskih parfema, kolonjsku vodu 4711, koja je namijenjena muškarcima i ženama, a s obzirom na to da je glavni lik filma transvestit, potencijalno upućuje na povezanost sa spolom i/ili seksualnom orijentacijom. Uz navedeno,

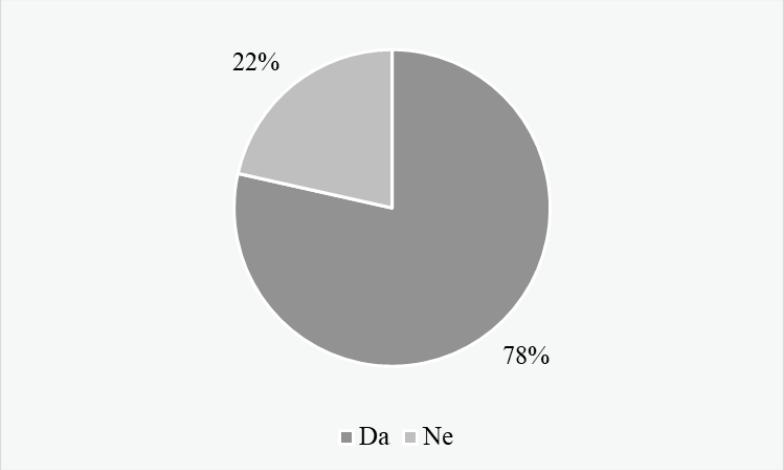
dodatno se može izdvojiti socijalni identitet utemeljen na obrascima govora u filmu *Čovječe, gdje mi je auto?* (2000), odnosno tetovaže *Dude* i *Sweet*.

Tablica 55 prikazuje udio dramatizacijskih uloga poruke. Takve su poruke uočene kod 78 % filmskih likova te su najzastupljenije kod filmskih likova.

Tablica 55. Dramatizacijska uloga poruke (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Da	303	78
Ne	83	22
Ukupno	386	100



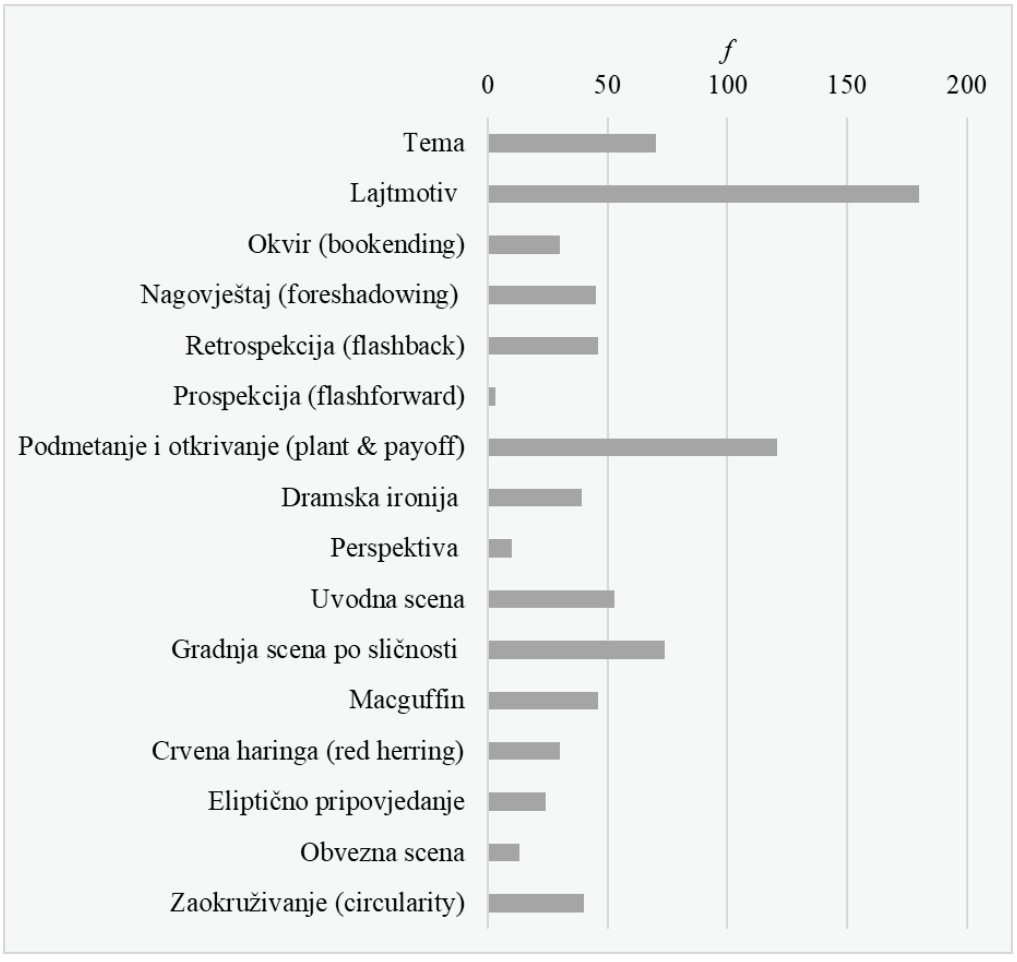
Dramatizacijska uloga poruke primarno se promatrala kroz prizmu scenaristike te su se tako, uz postojanje poruke, prikupili i podaci o korištenim dramskim tehnikama kako ih navodi Kallay (2016:105-116). Prikupljeni podaci prikazani su u Tablici 56. Najviše zastupljena tehnika je lajtmotiv (22 %) iza kojeg slijedi podmetanje i otkrivanje s 15 %, Macguffin s 9 % i tema s 8 %. Ostale tehnike su manje zastupljene, a najmanje se pojavljuje prospekcija, odnosno u samo tri slučaja.

Tablica 56. Korištene dramske tehnike (N = 824)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Tema	70	8
Lajtmotiv	180	22

Okvir (*bookending*)	30	4
Nagovještaj (*foreshadowing*)	45	5
Retrospekcija (*flashback*)	46	6
Prospekcija (*flashforward*)	3	0
Podmetanje i otkrivanje (*plant & payoff*)	121	15
Dramska ironija	39	5
Perspektiva	10	1
Uvodna scena	53	6
Gradnja scena po sličnosti	74	9
Macguffin	46	6
Crvena haringa (*red herring*)	30	4
Eliptično pripovijedanje	24	3
Obvezna scena	13	2
Zaokruživanje (*circularity*)	40	5
Ukupno	386	100



Tema, iako nije dramska tehnika, predstavlja glavnu ideju priče te se pojavljuje u 8 % slučajeva. Valja napomenuti da svako od analiziranih djela ima temu, međutim, u navedenim slučajevima postoji povezanost teme i tetovaže koja nadilazi lajtmotiv. Od tema se može izdvojiti filmove i televizijske serije kojima je radnja usmjerena na sukobe raznih frakcija, skupina, ideologija, kriminalaca i sl. (npr. *Generacija X* (1998), *Sinovi anarhije* (2008-2014) i dr.), u umjerenijoj varijanti, borba dobra i zla (*Harry Potter i Plameni pehar* (2005), *Harry Potter i Princ miješane krvi* (2009), *Constantine* (2005) i dr.) te filmovi i televizijske serije o superherojima (*Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020), *Strijela* (2012-2020) i dr.). Od specifičnijih tema, može se izdvojiti problematika siromašnih područja, bandi, imigranata i općenito nemogućnosti za dostojan život u filmu *Bez imena* (2009). Bijeg iz zatvora kao tema pojavljuje se u seriji *Zakon braće* (2005–2009/2017). U televizijskoj seriji *Lovci* (2020-2023) koja radnjom obuhvaća lov na naciste uz reference i prikaze proživljenog u koncentracijskim logorima kao i posljedice preživljavanja, upotrebljavaju se tetovaže iz koncentracijskih logora kao vizualni aspekt. U suvremenijem kontekstu, tetovaže u televizijskoj seriji *Šifra zločina* (2015-2020) sadrže tragove na temelju kojih FBI lovi kriminalce. U filmovima *Imaš petlju?* (2007), *Nerve* (2016) i *Huligani* (2005) tema je suočavanje s vlastitim ograničenjima kroz izazove. U filmu *Rt straha* (1991) tetovaže su povezane s osvetom kao glavnim pokretačem radnje, a u *Mementu* (2000) s nepouzdanošću ljudskog uma.

Usko povezani s temom su i lajtmotivi koji se od dramskih tehnika najčešće pojavljuju (22 %). Neke od prethodno spomenutih tetovaža ulaze u kategoriju lajtmotiva, kao primjerice amblemi u *Sinovima anarhije* (2008-2014) i *Mayans M.C.* (2018-2023) te iskazi ideologija (*Divlji korak* (1992), *Generacija X* (1998), *Zakon jačeg* (2017) i dr.). Izdvojiti se može motiv runa i druida koji određuju sudbinu Britanaca svojim proročanstvima kao sveprisutan u seriji *Britanija* (2017-2021) jednako kao i sukob religijskih vjerovanja, a u drugoj sezoni serije učestalo se pojavljuje i motiv urobora u dijelu radnje s Harkom. Također, u kontekstu tradicionalnih tetovaža, izdvajaju se prikazi *Ta Moko* u filmu *Bili jednom ratnici* (1994) kao vizualno vrlo prisutan motiv. U seriji *Oz* (1997-2003) nasilno tetoviranje Tobiasa Beechera, ponavljajući je motiv u zatvorskom životu, odnosno, seksualno nasilje, ropstvo te silovanja zatvorenika, što je prikazano primarno u odnosima između zatvorenika, a sekundarno u seksualnom nasilju čuvara nad zatvorenicima. U vezi s nasiljem nad zatvorenicima i prisilnim tetovažama, lajtmotiv označavanja djece na kojima se eksperimentira pojavljuje se u serijama *Čudnije stvari* (2016-) i *Anđeo tame* (2000-2002) i u filmu *Hitman - Agent 47* (2007). Kao ponavljajući lajtmotiv može se izdvojiti simbol za beskonačnost kao element prethodno opisanih tetovaža u *Altered Carbon*

(2018-2020), dok se u seriji *100* (2014-2020), navedeni simbol tijekom godina razvio od logotipa kompanije u simbol religije. Nadalje, logo kao motiv prisutan je u filmovima *Repo Men* (2010), a logotipi frakcija u filmu *Različita* (2014). U televizijskoj seriji *Into the Badlands* (2015-2019) *clipperi* su označeni prethodno opisanim tetovažama, a u filmovima *Blade* (1998), *Blade II* (2002) i *Blade: Trojstvo* (2004) kao motiv pojavljuju se glifovi u svim nastavcima. Također, u kontekstu nadnaravnog, mogu se izdvojiti sveprisutne rune u *Sjenolovcima* (2016-2019), ali i, iako umjerenija, s temom povezana upotreba tetovaža u *Mađioničarima* (2015-2020).

Okvir kao dramska tehnika kojom se pretežno razdvajaju dvije vremenske linije pojavljuje se u 4 % slučajeva. U filmu *Generacija X* (1998), uz naglašavanje prošlosti akromatskim prikazom, tetovaže Dereka Vinyarda su pretežno vidljive samo u scenama koje prikazuju prošlost čime se dodatno vizualno naglašava njegovo odbacivanje neonacističke ideologije. Izdvojiti se može, korištenje okvira kao svojevrsnog prikaza odrastanja, odnosno povezivanje odrasle osobe u sadašnjosti s djetetom u prošlosti, kao u filmovima *Santa Sangre* (1989), *Vojnik* (1998) i *Sinegdoha, New York* (2008). Navedena navigacija pozicioniranjem filmskog lika u filmskoj prošlosti i sadašnjosti pomoću tetovaže pojavljuje se i kod odraslih osoba, primjerice tetovaža Freda Dukesa u *X-Men početak: Wolverine* (2009). Spomenuti se može i odvajanje prošlosti u kojoj nema tetovaže od sadašnjosti u kojoj je u potpunosti njima prekrivena kod filmskog lika Jane Doe u seriji *Šifra zločina* (2015-2020), odnosno kao razdvajanje dva alter ega, Jane Doe i Alice Kruger. Takva primjena tetovaže upotrebljava se i u odvajanju vizualnog prikaza Dannya Parkera od Toma Van Allena u filmu *Krv i sol* (2002) u kojem je tetovaža svojevrsna posveta ubojstvu supruge čije ubojice pokušava pronaći kao Danny Parker. Kompleksnije povezivanje prošlosti i sadašnjosti pojavljuje se u seriji *Lovci* (2020-2023) u kojoj jedan od nacista preuzima identitet Židova kojeg je ubio, u filmskoj sadašnjosti potpuno se integrira u židovsku zajednicu te postaje lovac na naciste, odnosno tetovaža se upotrebljava i kao crvena haringa. Dodatno, može se izdvojiti, korištenje okvira u filmovima *Chopper* (2000) i *Zakon jačeg* (2017) u kojima se prikazom porasta broja tetovaža naglašava protok vremena i boravak u zatvoru. Okvir, kao odvajanje dvaju vremenskih linija, u manje linearnom kontekstu, pojavljuje se u seriji *Lucifer* (2016-2021), pri čemu se tetovažom dodatno naglašava odvijanje radnje u alternativnoj stvarnosti, odvajanje Agilara u prošlosti od njegovog potomka Cala Lyncha koji ulazi u njegova sjećanja u sadašnjosti u filmu *Assassin's Creed* (2016), kao i vizualno odvajanje tetovažama raznih inkarnacija likova u filmu *Atlas oblaka* (2012). Također, u filmu *Fontana života* (2006) glavni lik u sadašnjosti tetovira prsten, a u budućnosti, uz prikaz

prstena, tetovira i dodatne krugove na ruci, dok serija *Rat svjetova* (2019-) prikazuje alternativne vremenske linije i potencijalne budućnosti, također povezane tetovažom.

Nagovještaj (engl. *foreshadowing*) kojim se nagovještavaju budući događaji u filmskoj stvarnosti, pojavljuje se u 5 % slučajeva. U filmu *RocknRolla* (2008) tetovaže Johnnya Quida, nagovještavaju njegove akcije i razloge za iste, odnosno njegova životna priča napisana je na njemu: rock zvijezda koja se osjeća prazno jer ima *Chip on a shoulder* (engl. idiom koji služi za opisivanje vjerovanja da je osoba u prošlosti bila nepravedno tretirana) zbog samoubojtva majke i odrastanja s ocem koji ga je zlostavljao (potencijalno uzrokovao i samoubojstvo majke). U filmskoj sadašnjosti, njegov otac upravlja londonskim podzemljem te mu Johnny smjesti kako bi ga razotkrio kao policijskog doušnika što je posredno uzrokovalo njegovu smrt. Nagovještaj identiteta, odnosno pripadnosti svim frakcijama umjesto pretpostavljene i poželjne pripadnosti jednoj frakciji, pojavljuje se u filmu *Različita* (2014) kroz tetovažu znakova svih frakcija koju ima Four, dok tradicionalne latinoskoameričke tetovaže Diabla u *Odredu otpisanih* (2016) nagovještavaju da se u njemu nalazi majansko božanstvo. Također, u seriji *100* (2014-2020) Lexina tetovaža, koju je izradila nakon pobjede na konklavi i postala zapovjednica, prikazuje po jedan krug za svakog protivnika kojeg je ubila, međutim Lexa ima tetovirano manje krugova nego što je bilo protivnika i odbija objasniti zašto. Naknadno se u seriji ispostavi da je jedan kandidat pobjegao s konklave, odnosno Luna koja kasnije u seriji postaje značajna za radnju. Također, osim kao trag, većina dešifriranih tetovaža Jane Doe nagovještava i s tetovažom povezane elemente radnje u seriji *Šifra zločina* (2015-2020). Nagovještaj budućih problema pojavljuje se u seriji *Banshee* (2013–2016) uvođenjem iznimno tetoviranog Kurta Bunkera, bivšeg neonacista koji dobije posao u policiji i izjavljuje da ga ne zanima što o tome misle bivši prijatelji (i brat) neonacisti. Tijekom idućih epizoda i sezona započinje i kulminira sukob policije i neonacista. Gotovo identično, policajac Kurt Grimmer uveden je u filmski svijet uz prikaz tetovaža s neonacističkim obilježjima te je također napustio navedenu ideologiju, no uz napomenu da u *Berlinskim psima* (2018-) sukob ne nastaje između neonacista i policije, već s imigrantima, ali tetovaže nagovještavaju njegovu povezanost, a ispostavlja se i obiteljske veze (majka i brat) s neonacistima. Vremenski kraći nagovještaj predstojećih problema pojavljuje se u filmu *Pirati s Kariba: Na kraju svijeta* (2007); lažna tetovaž počne se topiti te otkriva špijuna. Također, tetovaža Johnnya 23 nagovještaj je pokušaja silovanja policajke u filmu *Con Air - Opasan let* (1997). U seriji *Kuća od papira* (2017-2021), popraćena flertom, Helsinkijeva tetovaža nagovještava njegovu buduću vezu s Palermom, kao i Gabrielina tetovaža u *Mayans M.C.* (2018-2023). Buduća posvećenost vjeri te brak s iznimno

religioznom ženom kod filmskog prikaza Arthura Shelbya u seriji *Peaky Blinders* (2013-2022) nagovješteni su tetovažom križa koja je u tom trenutku filmske stvarnosti u određenoj suprotnosti s njegovim karakterom. Nadalje, iako primarno prikazana u kontekstu seksualnog nasilja, tetovaža Tobiasa Beechera, koji je do dolaska u zatvor bio heteroseksualan obiteljski čovjek, nagovještava njegovu prilagodbu seksualne orijentacije, odnosno budući ljubavni odnos s Chrisom Kellerom u seriji *Oz* (1997-2003). Nagovještaj da će se glavni lik tetovirati pojavljuje se u filmovima *Imaš petlju?* (2007), *Važno je zvati se Ernest* (2002) i *Christiane F. - Mi djeca s Kolodvora Zoo* (1981). Dodatno, može se spomenuti da u seriji *Rat svjetova* (2019-) kada Kariem Gat Wich Machar pita Emily Gresham što znači njezina tetovaža ona odgovara da ne zna jer ju je izabrao prijatelj, a Karim komentira da je to, dakle, znak njezinog plemena, što se, na određen način, iako kompleksniji, ispostavi kao istina. Također, u filmu *Crni labud* (2010), uzevši u obzir da film ne sadrži nadnaravne elemente, transformacija tetovaže koja se pojavljuje u Nininoj fantaziji, nagovještava i naglašava njezino gubljenje dodira s a stvarnošću.

Retrospekcija (engl. *flashback*) se pojavljuje u 6 % slučajeva kao standardna filmska retrospekcija koja podrazumijeva i vizualni prikaz. Od standardnog korištenja retrospekcije, izdvojiti se može scena borbe Takatore Samire (Last Boss) i Hikari Kuine u *Alisa u Borderlandu* (2020-) koja je isprepletena s retrospekcijama njihovih prošlosti, uključujući prikaz njegove prošlosti u stvarnom svijetu, ali i fizičku transformaciju, odluku o tetoviranju i pronalazak *tattoo* majstora unutar igre. U *Čudnijim stvarima* (2016-) Vecna (001) pokazuje Nancy retrospekciju izrade svoje tetovaže, a kao retrospekcija se pojavljuje i Elevenino sjećanje u kojem mu pokazuje svoju tetovažu broja (011). Retrospekcija scene tetoviranja Olivera Queena pojavljuje se u *Strijeli* (2012-2020), kao i tetoviranje četvorice prijatelja u *Wu Assassins* (2019), ponovni prikaz scene tetoviranja Tobiasa Beechera u *Ozu* (1997-2003) i izrada tetovaže Michaela Scofielda u seriji *Zakon braće* (2005–2009/2017). Ističu se i tetovaže kao vizualni pokretači retrospekcija, primjerice, tetovaža leptira Noaha MacManusa u *Sveci protiv mafije 2* (2009) i tetovaže bolničara u *Kill Bill 1* (2003), uz napomenu da prvi primjer pokreće retrospekciju nositelja tetovaže, a drugi ne nositelja, već glavnog lika filma. U *Važno je zvati se Ernest* (2002), Gwendolen, nakon spoznaje da Ernest nije tko tvrdi ima retrospekciju na izradu tetovaže njegova imena, dok su scene tetoviranja Stua u *Mamurluku II* (2011) prikazane kao fotografije na kraju filma. Kao dodatni primjeri mogu se navesti filmovi *Elysium* (2013) u kojem Max kao dječak, tetovažu koju kasnije izrađuje, ima napisanu na ruci, *Oficir i džentlmen* (1982) prikazuje sjećanje na promatranje izrade tetovaže orla u vrijeme kada je Zack Mayo bio

dječak, a kasnije ju je i sam izradio, a u *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020) njezino sjećanje na Jokerovo tetoviranje Happyja dok je ona prisutna.

Prospekciju (engl. *flashforward*) je najmanje zastupljena, odnosno uočena je u kontekstu tetovaže samo u tri slučaja, točnije 0,4 %. Kao najznačajniji primjer se pojavljuje u televizijskoj seriji *Kraljica juga* (2016-2021) u kojoj tetovaža *Moyocoyotzin* uz prikaz u prospekciji nagovještava karakterni luk glavne protagonistice Terese Mendoze. Tetovaža je prikazana u uvodnoj sceni serije, a nakon što Teresa prođe El Santove testove on joj kaže riječ *Moyocoyotzin* tj. ona koja samu sebe stvara. Kasnije nakon što je ranjena, odlazi do djevojčice koja radi za El Santa da joj pomogne oko ozljeda, pri čemu joj djevojčica tetovira navedenu tetovažu na podlakticu. Od ostalih primjera, prospekcija se pojavljuje, također u uvodnoj sceni filma *Preko svake mjere* (1996) i u seriji *Rat svjetova* (2019-) na prikazu *vanzemaljaca* u prošlosti, odnosno budućnosti te kad jedan od *vanzemaljaca* Emily pokaže budućnost i ona shvati da su oni ljudi.

Podmetanje i otkrivanje (engl. *plant and payoff*) neočekivanog u već viđenom pojavljuje se u 15 % slučajeva. Od primjera korištenja, kao vremenski iznimno odmaknut, može se izdvojiti prethodno opisana tetovaža Kai Proctora u *Banshee* (2013–2016) koja je prikazana u prvoj epizodi serije te implicira njegovu religioznost, da bi objašnjavanjem motivacije za izradu tetovaže u trećoj sezoni serije, ona poprimila drugačije značenje. Na razini sezone, u seriji *Mladi vukodlak* (2011-2017), također prethodno opisana tetovaža gospođe Finch koja označava njezinu pripadnost određenom čoporu je neočekivana, jer je navedeni čopor opisan kao brutalan i divlji, a gđa Finch predaje naprednu biologiju u školi. U *Riverdaleu* (2017-2023) prije odlaska u popravni dom Jughed Jones izrađuje Archie Andrewsu tetovažu motociklističkog kluba *Southside Serpents* u nastojanju da mu navedena tetovaža osigura zaštitu, međutim, kada dođe u popravni dom, članovi kluba ga odbacuju unatoč tetovaži. U seriji *Britanija* (2017-2021) obje Kerrine tetovaže dramatizira se ovom tehnikom, prvu kada se na temelju tetovaže pretpostavlja da se proročanstvo odnosi na nju, da bi se kasnije ispostavilo da se odnosi na Cait, a drugu kada Harka pročita Phealanu nenapisano značenje kako bi ga pridobio na svoju stranu. Kasnije mu Ania pročita pravi natpis tetovaže, odnosno da će on nositi plamen koji je Kerra zapalila svojim otporom i smrću što postaje okidač za (ponovnu) promjenu filmskog lika. U istoj seriji se, no obrnutim redoslijedom, više puta spominjano proročanstvo o orlu naknadno poveže s Malinovom tetovažom. Nadalje, u seriji *Čudnije stvari* (2016-), prethodno opisana tetovaža identificira Vecnu kao 001, a potom i kao Henrya. U serijama *Strijela* (2012-2020) i *Altered Carbon* (2018-2020) tetovaže su prvo prikazane, a kasnije tijekom sezona otkriva se njihovo

značenje i nastanak. Kao i u seriji *Zakon braće* (2005–2009/2017) u kojoj se prvo otkriva da je tetovaža plan bijega, a potom postupno značenja pojedinačnih tetovaža, a slična primjena tehnike je prisutna i u *Šifri zločina* (2015-2020). Kao podmetanje i otkrivanje karaktera filmskog lika, koristi se kao implikacija religioznosti Krisa Kellera u *Ozu* (1997-2003) da bi se otkrilo kako je tetovaža iskaz narcisoidnosti, dok kod Oksane Volkove u *Kraljici juga* (2016-2021) tetovaža implicira njezinu okrutnost i nemoral, a otkriva se da ima vrlo jasne i moralno ispravne stavove, slično kao i Floyd Lawton (Deadshot) u *Strijeli* (2012-2020) te Sunny i Moon u seriji *Into the Badlands* (2015-2019). Od neočekivanih spoznaja o filmskim likovima u *Sinovima anarhije* (2008-2014) izdvaja se ona kada članovi kluba otkriju da je neonacist Darby vjenčan za Meksikanku te kada se ispostavi da stroga i vrlo konvencionalna Margaret Murphy ima tetovažu preko cijelih leđa. Navedenom tehnikom koristilo se i pri identificiranju silovatelja Gemme Teller, odnosno na temelju tetovaže otkriva se tko je on, a na isti se način, prvo prikazom tetovaže pa tek kasnijim otkrivanjem komu pripada, identificira terorist Ibbe u *Kalifatu* (2020). Također, navedeni pristup otkrivanja pripadnosti raznim skupinama primjenjuje se i u drugim filmovima i televizijskim serijama, primjerice u *Paklenom valu* (1991). Kao primjer korištenja tehnike, izdvaja se i tetovaža u filmu *Matrix* (1999) u kojem Neo dobiva uputu da slijedi bijelog zeca, koji se ispostavi tetovažom. Na sličan način, međutim u viziji, Freydis vidi znak *Skuld* u televizijskoj seriji *Vikings: Valhalla* (2022-) te na temelju prisutnosti jednakog znaka kao Jorundrove tetovaže odluči vjerovati mu. Od nadnaravnih primjera može se navesti Eritreina tetovaža u seriji *Kronike Shannara* (2016-2017) koja postaje mapa te Hesterina tetovaža demona koja oživi u *Škola dobra i zla* (2022), kao i prethodno opisane tetovaže Rhodore Haze u *Velvet Buzzsaw* (2019) te Eliota i Dot u *Sjenolovcima* (2016-2019). Također, iako ne magična tetovaža, neočekivano i komično otkriće jest da se tetovaža Freda Dukesa udebljala zajedno s njim u filmu *X-Men početak: Wolverine* (2009).

Dramska ironija prisutna je u 5 % slučajeva. Od prethodno opisanih primjera, spomenuta retrospekcija borbe Takatore Samire (Last Boss) i Hikari Kuine u *Alisa u Borderlandu* (2020-) rabi dramsku ironiju, kako za prikaz njegove prošlosti tako i za prikaz njezine. Dramska ironija je prisutna uz okvir u seriji *Lucifer* (2016-2021) jer gledatelji znaju da to nije prava Ella, kao i uz podmetanje i otkrivanje Malinove tetovaže u *Britaniji* (2017-2021), a u navedenoj seriji, iako Cait prikriva tetovažu, gledatelji i dalje znaju da je ona Odabrana. Također, u *Šifri zločina* (2015-2020) gledatelji znaju da je Jane ponovno Alice, a likovi ne znaju. Slično kao u prethodnim primjerima, u *Čudnijim stvarima* (2016-) gledatelji su više puta informiraniji od likova po pitanju Vecninog identiteta, kao i po pitanju Ibbeovog u *Kalifatu* (2020) te plana

bijega u *Zakonu braće* (2005–2009/2017). Kada na primjeru svoje tetovaže ističe svoju seksualnu orijentaciju, samo gledatelji i Corky znaju da je Violet *gay*, dok ostali muški likovi nastavljaju flertovati s njom u filmu *Preko svake mjere* (1996). Tetovaže imena partnera u *Važno je zvati se Ernest* (2002), posebno zbog smještaja na stražnjici, nisu kao informacija dostupne drugim likovima. U seriji *Kotač vremena* (2021-), razgovor o ostalim tetovažama Siuan Sanche odvija se u intimnom okružju s Moiraine, što gledateljima daje informaciju da su njih dvije u emocionalnoj vezi, a činjenica da Moiraine nije vidjela ne pretjerano nove tetovaže koje je Siuan izradila implicira da je veza dugotrajna. Upućenost gledatelja u postojanje emocionalne veze za koju drugi likovi ne znaju, pojavljuje se i u filmu *Bez imena* (2009) u kojem El Casper ima tetovirane inicijale svoje djevojke iako od ostatka bande skriva koliko mu znači, te samo gledatelji i on razumiju njegovu reakciju kada ju Lil Mago ubije. Podmetanje i otkrivanje pojavljuje se i u filmu *Ruska obećanja* (2007) u kojem nakon što se otkrije da je Nikolai agent FSB, to otkriće postaje dramska ironija s obzirom na to da on i dalje zadržava svoj status u ruskoj mafiji.

Perspektiva odnosno izvanprizorna naracija pojavljuje se u 10 slučajeva, odnosno 1 %. Od primjera se kao nepouzdani narator izdvaja Rue u seriji *Euforija* (2019-) kada se osim pozicioniranja nje kao neuravnoteženije nego što je prikazana, ispostavlja da je prikazana scena tetoviranja bila dio njezine mašte. Nešto pouzdaniji naratori su Vecna kada pokazuje Nancy svoje sjećanje na tetoviranje, no i dalje je to prikaz njegovog sjećanja u *Čudnijim stvarima* (2016-), Teresa Mendoza koja je izvanprizorni narator prethodno opisane prospekcije u *Kraljici juga* (2016-2021) i Max Guevera koja je izvanprizorni narator retrospekcije prikazane u uvodnoj sceni serije *Anđeo tame* (2000-2002). Također u uvodnoj sceni, no i u scenama tetoviranja, Harley Quinn iznosi svoju perspektivu događaja u filmu *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020). Scena tetoviranja Gwendolen u filmu *Važno je zvati se Ernest* (2002) popraćena je njezinom naracijom pisma Ernestu, dok Hi u filmu *Arizona Junior* (1987) izvanprizornom naracijom prati prvu pojavu Smallsa u radnji.

U uvodnoj sceni kojom se prenosi tema filma tetovaže se pojavljuju u 6 % slučajeva. Prethodno je spomenuto više primjera. Može se napomenuti da su u određenim serijama tetovaže dio uvodne špice pa se tako u seriji *Sinovi anarhije* (2008-2014) tetovaže filmskih likova transformiraju u imena glumaca, dok je tetovaža OZ prikazana u uvodnoj špici istoimene serije *Oz* (1997-2003), stvarna tetovaža koju je za potrebe špice izradio kreator serije Tom Fontana (IMDb, 2023). Od ostalih, primjera, tetovaže se pojavljuju u uvodnoj sceni filmova *Braća Blues*

(1980), *Rođeni ubojice* (1994), *Generacija X* (1998), *Bez imena* (2009), *Grijesi očeva* (2012) i dr., kao i u uvodnoj sceni serije *Mjesečev vitez* (2022), uvodnoj sceni epizode serije *Kotač vremena* (2021-) i uvodnoj sceni druge sezone serije *Lovci* (2020-2023). Dodatno, može se spomenuti da je uvodna scena serije *Rat svjetova* (2019-) scena tetoviranja, a scena tetoviranja je prikazana i u uvodnoj sceni epizode *Wu Assassins* (2019).

Gradnja scena po sličnosti pojavljuje se u 9 % slučajeva. Ističe se posebno kod televizijskih serija ponavljanjem određenih događaja, radnji, razgovora i sl. Također, prisutna je u prethodno navedenim primjerima, kao što su scene povezane s proročanstvima u *Britaniji* (2017-2021) te kao Harkina oznaka urobor na više likova i tri slučaja čitanja proročanstva Phelanu pri čemu on sva tri puta donosi odluku o promjeni. U *Ozu* (1997-2003) u sceni tetoviranja Tobiasa Beechera u prvoj epizodi kao postavljanje lajtmotiva sveprisutnog seksualnog nasilja i kasnije reference na tetovažu i silovanja tijekom sezona. Gradnja scena po sličnosti prisutna je i u scenama povezanim s Centrom te prethodno opisanim tetovažama u *Čudnijim stvarima* (2016-) kao i vezano za tetovaže Olivera Queena te događaje na otoku u *Strijeli* (2012-2020). U filmu *Thor: Ragnarok* (2017), Thor i Loki imaju vrlo sličnu reakciju na Valkirinu tetovažu. A u filmovima, nešto učestalije nego u serijama, mogu se izdvojiti montažni prijelazi, primjerice s tetovaže škorpiona na pravog škorpiona u *Rođenim ubojicama* (1994) i prijelaz s tetovaže na neonski natpis *Tattoo* salona za tetoviranje u filmu *Max Payne* (2008).

Macguffin je uočen u 6 % slučajeva. Od primjera se može navesti tetovaža imena kćeri glavnog lika u *Lijevom gardu* (2015) koja tijekom radnje postaje motivator za njegovo prihvaćanje smrti supruge, psihički oporavak te povratak skrbništva nad kćerkom. Na sličan način, no uz značajnu razliku, tetovaža imena sina u filmu *Zakon jačeg* (2017) motivira ga da nastavi sa zločinima kako bi ga zaštitio. U filmovima *Memento* (2000) i *Krv i sol* (2002) tetovaže, između ostalog, vizualiziraju motivaciju likova za pronalazak ubojica njihovih supruga. U filmu *Vodeni svijet* (1995) Enolina tetovaža je karta koja vodi do otoka kojeg nastoje pronaći, odnosno pronalaze u filmu. Prilagodba tetovaža Harley Quinn u *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020) i prikaz u filmu *Odred otpisanih: Nova misija* (2021) mogu se promatrati kao vizualni iskazi nastojanja i pronalaska svog identiteta nakon prekida veze s Jokerom. Dok se u kontekstu prihvaćanja od strane obitelji može navesti tetovaža Joy Wang u filmu *Sve u isto vrijeme* (2022).

Crvena haringa (engl. *red herring*) ili navlakuša pojavljuje se u 4 % slučajeva. Od primjera može se izdvojiti nekoliko prethodno spomenutih tetovaža kod kojih je korištena i ova tehnika. Pa tako u *Čudnijim stvarima* (2016-) navlakuša se koristi kod otkrivanja identiteta 001, prvo kao Henrya, a potom kao Vecne. U istom kontekstu, može se izdvojiti Meyerova tetovaža u *Lovcima* (2020-2023) koja ga prezentira kao Židova i osobu koja je preživjela Holokaust, međutim, Meyer (Wilhelm) je bio nacist zaljubljen u Ruth koji je ubio Meyera i preuzeo njegov identitet. Nakon što je Ruth ubijena, njezinog unuka Jonaha uvodi u lov na naciste. Također, kada se prvi put susreće s Jonahom, navedena tetovaža je prikazana u krupnom kadru, a na upitan pogled Jonaha, Meyer odgovara da je to broj žena s kojima je bio, što se može promatrati i kao nagovještaj da tetovaža nije *njegova*. U drugoj sezoni serije, ista navlakuša upotrebljava se obrnuto, međutim manje dramatično, odnosno u uvodnoj sceni sezone Chava se predstavlja kao nacist da bi se na kraju sekvence prikazalo da ima tetovažu brojeva na ruci, a kasnije i da je lovac na naciste. Tetovaža Emily Gresham u *Ratu svjetova* (2019-), s druge strane i naglašeno tijekom radnje, kontinuirano navodi gledatelja na propitkivanje, primarno povezanosti s *vanzemaljcima*, a sekundarno kojoj strani će se prikloniti. U *Strijeli* (2012-2020), inicijalno se sve tetovaže Olivera Queena pozicioniraju kao svojevoljno izrađene, iako misterioznog porijekla, da bi se kasnije utvrdilo da je jedna od njih izrađena nasilno, a druga prenesena na njega magijom. U istoj seriji, početna premisa jest da je brat Johna Digglea bio kolateralna žrtva Floyda Lawsona (Deathshot), međutim, uz to da Lawson ima tetovažu njegova imena, on im potvrđuje da je brat bio meta. Kao navlakuše se mogu promatrati i tetovaže Michaela Scoefielda u *Zakonu braće* (2005–2009/2017) jer su većinom dodatno kodirane čime navode, kako policiju tako i gledatelje, na krivi trag, a navedeno se odnosi i na neke tetovaže u *Šifri zločina* (2015-2020), uključujući i otkriće da je ona sama organizirala tetoviranje i infiltraciju. Na sličan način, u seriji *Anđeo tame* (2000-2002), Ben, serijski ubojica, svoj identifikacijski bar-kod tetovira na žrtve čime, također, gledatelje i filmske likove navodi na krivi trag. Od korištenja crvene haringe kod likova, tetoviranje Tobiasa Beechera u *Ozu* (1997-2003) pozicionira ga kao žrtvu. Medutim tijekom serije on ostvaruje karakterni put od izgubljenog, isprepadanog i slabog do osobe koja, ne samo da je sposobna obraniti se od napada, već je i spremna napasti. U istoj seriji može se izdvojiti i lik Jaza Hoyta, za kojeg se na temelju mnoštva tetovaža i boravka u zatvoru može zaključiti da je iz iste socioekonomske skupine kao i okorjeli kriminalci, no ispostavlja se da je iz bogate obitelji te pohađao vrhunske škole.

Eliptično pripovijedanje pojavljuje se u 3 % slučajeva, a kod tetovaža primarno se ogleda u korištenju u kontekstu otkrivanja i rekonstrukcije značenja tetovaža. Navedeno je uočljivo iz

prethodno opisanih primjera, kao što je izostavljanje i manipuliranje značenjima tetovaža. Primjerice, proročanstvima u *Britaniji* (2017-2021), planom bijega u *Zakonu braće* (2005–2009/2017), otkrivanjem kriminalnih radnji u *Šifri zločina* (2015-2020), porijeklom tetovaža u *Strijeli* (2012-2020) i slično. U filmovima se može spomenuti postepeno otkrivanje značenja tetovaža i prirode odnosa s Lennyem u filmu *RocknRolla* (2008) te otkrivanje razloga tko i zašto je tetovirao Enolu u filmu *Vodeni svijet* (1995).

Obvezna scena se pojavljuje u 2 % slučajeva kao povezana s tetovažama. Od obveznih scena koje se očekuje vidjeti na temelju radnje, izdvojiti se može zacrnjivanje tetovaža Claya Morrowa u *Sinovima anarhije* (2008-2014) i Angela Reyesa u *Mayans M.C.* (2018-2023), kao i smaknuće Happya nakon saznanja braće Reyes da im je ubio majku. U *Strijeli* (2012-2020), s obzirom na radnju, očekuje se saznati zašto i kako su izrađene sve njegove tetovaže, što je i prikazano. U seriji *100* (2014-2020) Octavia Blake se nakon nestanka pojavi s tetovažom. Navedene rune na leđima, odnosno spirala s kodom je misterija koju pokušaju razotkriti, a ispostavi da je to individualni kod od Hope koji je tetovira u nadi da će ga unijeti u sferu na Sanctumu i tako tamo dovesti Hope (prolazak kroz portal joj je izbrisao sjećanje). Povezano s Meyerovom (Wilhelm) tetovažom u *Lovcima* (2020-2023) očekuje se suočavanje s Jonahom, kao i kod tetovaža bar-koda koje Ben ostavlja na žrtvama, suočavanje s Max u seriji *Anđeo tame* (2000-2002), što se u oba slučaja i ostvari. Kao obvezna scena može se navesti i uklanjanje tetovaže vlasništva nakon što je Inej postala slobodna u seriji *Sjena i kost* (2021-) te fotografije na kojima se prikazuje tetoviranje Stua u *Mamurluku II* (2011).

Zaokruživanje (engl. *circularity*) pojavljuje se u 5 % slučajeva pretežno povezivanjem uvodne i završne scene. Navedenom tehnikom koristi se u filmu *RocknRolla* (2008) pri čemu film počinje s relativno neuravnoteženim Johnny Quidom, a završava njegovim izlaskom s odvikavanja. *Spuštaj periskop* (1996) počinje i završava razgovorom o tetovaži zapovjednika podmornice Toma Dodgea, a *Atlas oblaka* (2012) završetkom priče koju je na početku filma započeo pričati Zachry. Serija *Šifra zločina* (2015-2020), uz manje promjene, završava kako je i započela s Jane Doe u torbi na *Times Squareu*. Radnja povezana s tetovažama u seriji *Zakon braće* (2005–2009/2017) završava uklanjanjem tetovaža u trećoj sezoni serije. Na razini lika može se izdvojit zaokruživanje u seriji *13 razloga* (2017-2020) u kojoj u prvoj epizodi sezone Clay započinje tetovažu, a u zadnjoj epizodi je završava, dok je tetovaža Rhodore Haze prikazana oko početka i kraja filma *Velvet Buzzsaw* (2019). Izdvojiti se može zaokruživanje radnje dolaskom u bolnicu kada Danny Parker vidi Jimmyevu tetovažu svog portreta u filmu

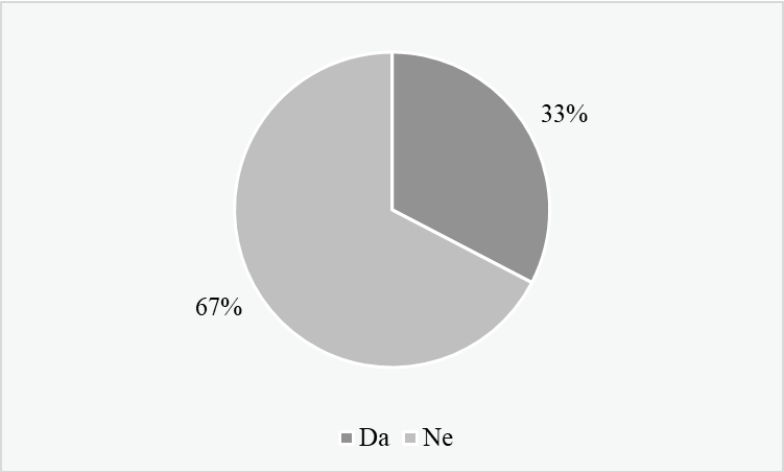
Krv i sol (2002), kao i kod Rocky koja napominje da želi otići sa sestrom što je i prikazano na kraju filma *Ne diši* (2016). U filmu *Važno je zvati se Ernest* (2002) razriješene ljubavne peripetije zaokružene su scenom Ernestovog tetoviranja identične tetovaže kakvu je izradila Gwendolen. Suparništvo Chazza Michaela Michaelsa i Jimmya MacElroya koje je preraslo u prijateljstvo zaokruženo je i prikazom tetovaže u filmu *Ledom do slave* (2007). U filmu *Bez imena* (2009) prikazano je prebijanje El Smileya kao inicijacija u bandu te mu je tijekom filma objašnjeno da se punopravnim članom postaje nakon što se nekoga ubije. Kada ubije El Caspera, pred kraj filma, prikazano je njegovo tetoviranje. Vizualno zaokruživanje prikazom tetovaža prikazano je u filmu *Zakon jačeg* (2017), dok je u *Ratu svjetova* (2019-) tetoviranje prikazano u prvoj epizodi sezone povezano s otkrivanjem tetovaže *vanzemaljaca* u zadnjoj epizodi sezone, a vizualna poveznica prve i zadnje epizode postoji i u drugoj sezoni serije. Film *Memento* (2000) završava vizijom ili snom u kojem Leonard vidi sebe sa suprugom, a na prsima mu je tetovirano *I've done it*.

Tablica 57 prikazuje upotrebu intertekstualnih referenci, a prisutna je kod 33 % filmskih likova. Iz prethodno navedenih primjera tetovaža može se uočiti pojava intertekstualnosti u odnosu na različite mitologije, primarno nordijsku, ali pojavljuju se i reference na keltsku, majansku, egipatsku i grčku mitologiju te na korištenje tradicionalnih tetovaža japanske, kineske, maorske i samoanske kulture. Međutim, kao primjeri ističu se reference na umjetnička djela, književnost i grafičke romane te filmove i glazbu, odnosno pop kulturu. Također, izdvojiti se mogu i reference na stvarne osobe. Uz prethodno opisane primjere, može se izdvojiti referiranje tetovažom na mit o Sizifu u filmu *Sivi čovjek* (2022) i Harona na sporednom liku u seriji *Šifra zločina* (2015-2020). Uz Maxa Cadya u filmu *Rt straha* (1991) koji ima više citata iz Biblije, kao neobičnija referenca izdvaja se Kainov znak kojeg sam filmski lik Kain prekriva tetovažom vojne pripadnosti u televizijskoj seriji *Lucifer* (2016-2021).

Tablica 57. Intertekstualna uloga poruke (N = 386)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Da	126	33
Ne	260	67
Ukupno	386	100



Upečatljive su i maorske tetovaže, odnosno *Ta Moko* u filmovima *Bili jednom ratnici* (1994) i *Enderova igra* (2013). U suvremenijem kontekstu pripadnosti, izdvojiti se mogu tetovaže stvarne organizacije *Mara Salvatrucha* u filmu *Bez imena* (2009). Također, iako nema kulturnih poveznica s filmskim likom, tetovaža borneo škorpiona koja se povezuje sa zaštitom pojedinca, pojavljuje se u filmu *Pokojni* (2006).

Od umjetničkih djela iz područja slikarstva, u filmu *Crveni zmaj* (2002) tetovaža je inspirirana slikom naslova *Veliki crveni zmaj i žena obučena u sunce* (Blake, 1803–1805), a u *Zaštitniku* (2016) tetovaža je skica *Don Kihota* Pabla Picassa (Picasso, 1955). Iako se ruke u molitvi kao motiv pojavljuju u nekoliko filmova i televizijskih serija, u filmu *John Wick* (2014) uočiti se može iznimna sličnost dijela tetovaže s crtežom Albrechta Dürera, *Betende Hände*, odnosno *Studie zu den Händen eines Apostels* (Dürer, 1508). Klasična književnost je, kao i suvremena, također zastupljena. Uz prethodno opisanu tetovažu Jane Doe iz *Šifre zločina* (2015-2020) s citatom Danteovog Pakla (Alighieri, 1867), u jednom trenutku serije pojavljuju se reference na knjigu *Grof Monte Cristo* (Dumas, 1844–1846). Gabriela u televizijskoj seriji *Mayans M.C.* (2018-2023) ima tetoviran stih iz pjesme *Con el Dolor de la Mortal Herida* (hrv. S bolom smrtne rane; engl. *Love Opened a Mortal Wound*) meksičke opatice i pjesnikinje Sor Juana Inés de la Cruz (de la Cruz, 2003) koji, kao što je prethodno spomenuto, nagovještava njezinu smrt zbog povezanosti s Angelom Reyesom. U filmu *Nerve* (2016), prvo kao knjiga i razgovor o knjizi, a potom kao tetovaža prisutna je referenca na roman Virginije Woolf, *Svjetionik* (Woolf, 1927), dok Luke u *Grijesima očeva* (2012) ima tetovažu Frankensteina iz romana Mary Shelley (Shelley, 1818). Spomenuti se može da se tetovaže Voldemortovih sljedbenika pojavljuju kako u knjigama tako i u filmovima, odnosno (*Harry Potter i Plameni pehar* (2005), *Harry Potter i Princ miješane krvi* (2009). Tetovaža bijelog zeca u filmu *Matrix* (1999) koja se pojavljuje prije

prelaska praga, može se promatrati u kontekstu popularne reference (engl. *Down the rabbit hole*) kojom se opisuje prelazak u alternativnu stvarnost kao referenca na knjigu *Alisa u zemlji čudesa* (Carroll, 1865), što se u filmu i dogodi. Dodatno, u filmu *Matrix: Uskrsnuća* (2021) tetovaža bijelog zeca ponovo se pojavljuje na sličan način. Od tetovaža koje su povezane sa super junacima i protagonistima grafičkih romana, u *Strijeli* (2012-2020), osim što je i sama serija utemeljena na grafičkom romanu, pojavljuje se lik Constantine koji na Olivera Queena prenosi jednu od svojih tetovaža. Constantine, uz pojavu u istoimenom filmu iz 2005. godine, jest i protagonist serije grafičkih romana *Hellblazer* (Milligan, 1988–2013). Također, glavni lik, detektiv Harry D'Amour iz filma *Gospodar iluzija* (1995) protagonist je nekoliko literarnih djela Clivea Bakera (Barker, 1988).

Nadalje, od referenca na fiktivne likove, u filmu *Chopper* (2000) pojavljuju se tetovaže King Konga, fiktivnog čudovišta koje se u pop kulturi prvi puta pojavilo u filmu *King Kong* (1933). Također, jedna od tetovaža Maxa Cadya u filmu *Rt straha* (1991) referenca je na film *Noć lovca* (1955), odnosno Roberta Mitchuma koji u navedenom filmu glumi Harrya Powella, a u starijoj verziji filma *Rt straha* (1962) glumio je lik Maxa Cadya. Konceptom tetovaža, kao i snimkama iz serije *Anđeo tame* (2000-2002) koristilo se u filmu *Hitman - Agent 47* (2007). Reference i povezane tetovaže pojavljuju se kod lika Harley Quinn u *Odredu otpisanih* (2016), *Odred otpisanih: Nova misija* (2021) i *Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn* (2020). Ipak, najupečatljivija upotreba intertekstualnosti u odnosu na drugi film je u filmovima *Atalanta* (1934) i *Hotel Grand Budapest* (2014) u kojem je Anderson upotrebljava tetovaže gotovo identične s onima prikazanima u *Atalanti*.

U filmu *Tatin sin* (2012), tetovaža oca je referenca na seriju *Otok Fantazija* (1977-1984), a sina na glazbeni sastav *New Kids on the Block*. Tetovaže s glazbenim referencama pojavljuju se i u filmu *Mamin noćni provod* (2014) kao tetovaža Donnia Osmonda te u *Vodonoši* (1998) kao tetovaža Roya Orbinsona. Od ostalih glazbenih referenci, Jane Doe iz *Šifre zločina* (2015-2020) ima tetovažu notnog zapis Wagnerovog leta Valkira, a u *Sinovima anarhije* (2008-2014), iako su to stvarne tetovaže Henry Rollinsa, prikazane su tetovaže koje sadrže stih pjesme od *Misfitsa* i njihov logo lubanje, kao i logotipe glazbenih sastava *Black Flag* i *Einstürzende Neubauten*. Mogu se spomenuti i tetovaže kojima se referira na stvarne osobe. Posebno se ističe prikaz Henri Charrièrea (Papillon) u filmovima *Leptir* iz 1973. i 2017. koji prikazuju njegov život, uključujući i stvarne tetovaže. Dodatno se može spomenuti da su u verziji filma iz 2017. tetovaže djelomično sličnije Charrièrovim, a u odjavi filma prikazane su i njegove fotografije.

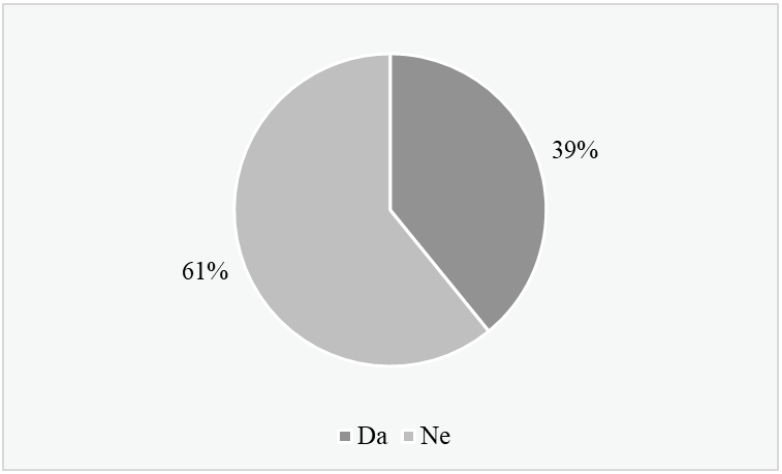
Također, u filmu *Mamurluku II* (2011) pojavljuje se tetovaža Mikea Tysona, kao i on sam, a u filmu *Ledom do slave* (2007) tetovaže predstavljaju slavne klizačice Michell Kwan i Oksanu Baiul, a glavni lik se pri opisu tetovaža referira i na film *Tetovirani čovjek* (1969).

Od ostalih primjera, može se spomenuti opis stvarnog događaja napada morskih pasa, iako preuveličan, u filmu *Ralje* (1975), tetoviranje grba nogometnog kluba *West Ham* u filmu *Huligani* (2005) te potencijalna referenca na kolonjsku vodu 4711 u filmu *The Rocky Horror Picture Show* (1975), kao i prethodno opisane tetovaže sazviježđa Kobilica (lat. *Carina*) Hectora Barbosse u *Pirati s Kariba: Salazarova osveta* (2017) te tetovaža točke i zareza u seriji *13 razloga* (2017-2020).

Tablica 58 prikazuje ostale uočene uloge poruke. Kod 39 % filmskih likova uočene su uloge poruke koje se mogu izdvojiti ili kao zasebne, točnije grupa uloga poruka te poruke koje se mogu promatrati kao izraženija podvrsta neke od prethodno navedenih uloga poruka.

Tablica 58. Ostale uloge poruke (N = 386)
Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Da	151	39
Ne	235	61
Ukupno	386	100



Od ostalih uloga poruke koje su uočene kao samostalne uloge poruke, uz prethodno postavljene, predlažu se identifikacijska uloga poruke, žanrovska uloga poruke, uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje i pragmatična uloga poruke. Kod karakterizacijskih

uloga poruke, dodatno se može izdvojiti pojava korištenja tetovaža za karakterizaciju drugog filmskog lika, a kao podvrstu dramatizacijske uloge poruke verbalnu retrospekciju.

Identifikacijska uloga poruke, odnosno tetovaža kao identifikator, uočena je kao iznimno učestala. Iako djelomično pripada i prethodno pretpostavljenim ulogama poruke, na temelju činjenice da se u njezinoj srži nalazi identifikacija osobe temeljem tetovaže, smatra se da je funkcija ove poruke u dovoljnoj mjeri različita od prethodno pretpostavljenih uloga poruke te je stoga odvojena kao samostalna uloga poruke. Kao jedna od najjednostavnijih i najučestalijih primjena identifikacijske uloge poruke, može se izdvojiti, u filmovima i televizijskim serijama, učestalo prikazano korištenje tetovaže kao specifične oznake koja služi kao trag koji otkriva identitet filmskog lika. Uz prethodno navedene primjere, pojavljuje se u filmu *Peti element* (1997) kada Cornelius na temelju tetovaže identificira Leeloo kao peti element. Također, kao usko povezana s ulogom poruke u prikazu socijalnog identiteta, upotrebljava se za prikazivanje ili otkrivanje pripadnosti filmskog lika određenim skupinama. Naravno, da odražava i socijalni identitet, no primarna funkcija u narativu je identifikacija, a ne iskaz pripadnosti.

Filmski žanrovi imaju svoje karakteristike te u skladu s time očekivanja gledatelja, koja se mogu odnositi i na tetovaže. Navedeno se veže za temu filma ili televizijske serije te odnosi primarno na logiku filmskog svijeta koja na određeni način funkcionira u određenim žanrovima, odnosno kombinacijama žanrova, no ne i kao opća filmska logika prisutna u svim fiktivnim filmskim svjetovima. U skladu s time te uzevši u obzir specifičnosti određenih žanrova, smatra se da bi žanrovske uloge poruke trebale biti izdvojene kao samostalne, primarno zato što određene specifičnosti žanrova, koje se mogu odraziti i na tetovaže, su smislene samo u kontekstu tih žanrova. Kao primjer mogu se navesti prethodno spomenute animirane tetovaže, koje kao realne, logične i prihvatljive u filmskoj stvarnosti, funkcioniraju samo u određenim žanrovima kao što su horor i fantazija, dok se u ostalima žanrovima koriste u sekvencama halucinacija, snova, psihoza i sl. Pojednostavljeno, umjetnine koje oživljavaju i ubijaju ljude, kao što je prikazano u *Velvet Buzzsaw* (2019), ne mogu se smisleno pojaviti u žanru, čija ustaljena i općeprihvaćena logika filmskog svijeta takve pojave ne podržava. Kao drugi primjer specifične žanrovske upotrebe izdvajaju se komične tetovaže, koje, iako se mogu pojaviti i u ozbiljnijim filmovima kao humoristično olakšanje, u potpunosti mogu biti iskorištene samo u komedijama ili srodnim tipovima filmova.

Uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje, također je povezana s prethodno definiranim ulogama poruke, ali, također ima i svoje specifične funkcije na temelju kojih se od njih značajnije razlikuje. Uočena su dva aspekta prikaza vremenskih i prostornih odrednica radnje, kao prvo u kreiranju filmskog ozračja povezanog s prostornim i/ili vremenskim odrednicama radnje, a kao drugo kao pomoć gledateljima u navigaciji filmskim prostorom i vremenom kroz povezivanje i odvajanje filmskih likova pri proteku vremenu i/ili promjenama prostora. Prvi aspekt može se povezati s prethodno spomenutim žanrovima, odnosno, određene vremenske karakteristike razdoblja, prošlog, sadašnjeg ili budućeg, kao i prostor na kojem se radnja odvija, povlače određena očekivanja gledatelja, primjerice tetovaže druida prikazane u *Britaniji* (2017-2021) i *Ta Moko* u *Bili jednom ratnici* (1994). Obje naglašavaju karakteristike točno određenog vremenskog razdoblja i prostornog područja. Ono što ovaj aspekt izdvaja od ostalih uloga poruka jest količinski značajna upotreba tetovaža tipičnih za vremenske i prostorne odrednice radnje. Druga funkcija je također uočljiva iz prethodno spomenutih primjera, a odnosi se na navigaciju filmskog lika primarno kroz vrijeme te manje učestalo kroz prostor. Navedeno je posebno izraženo kod televizijskih serija koje obuhvaćaju značajnije vremenske odmake u radnji između sezona, iako se pojavljuje i u filmovima, posebno u prikazu mlađe ili starije verzije protagonista. Dodatno se može spomenuti kao upotreba u naglašavanju protoka vremena povećanjem broja tetovaža. Navedena uloga poruke ističe se i kod prikaza alternativnih stvarnosti ili potencijalnih budućnosti. Primjerice, u seriji *Altered Carbon* (2018-2020) glavnog lika Takeshia Kovacsa, u skladu s mogućnostima fiktivnog svijeta da mijenja tijela, glumi više glumaca, a povezani su tetovažom koja, uz ostale funkcije, omogućuje gledateljima da lakše prate radnju serije.

Pragmatična uloga poruke također je uočena u više slučajeva. Oslanjajući se na pragmatične tetovaže kao što su opisane u teorijskoj osnovi (Kluger, 2022:271-277) ova uloga poruke odnosi se na tetovaže koje imaju stvarnu funkciju u fiktivnom svijetu. Od prethodno navedenih primjera, ponovno se može, kao specifično, spomenuti korištenje tetovaža za nadomjestak fizičkog nedostatka u filmovima *Memento* (2000) i *Snowpiercer* (2013). Također, ističu se, kao značajnije zastupljene, magične tetovaže, primjerice u filmu *Constantine* (2005) te serijama *Mađioničari* (2015-2020) i *Sjenolovci* (2016-2019). Kao i u prethodno navedenim slučajevima, ova uloga poruke povezana je sa žanrovima u kontekstu naglašavanja aspekata fiktivnog svijeta ili određenog dijela radnje, ali može se promatrati i u kontekstu naglašavanja karakteristika, postignuća i sposobnosti filmskih likova posredstvom tetovaža.

Uz prethodno objašnjene karakterizacijske uloge poruke, kao primjena na pretežno sporednim filmskim likovima, izdvaja se korištenje tetovaža za karakterizaciju drugog, pretežno glavnog lika. Iako neočekivana pojava, uočena je u nekoliko filmova i televizijskih serija. Dodatno se može pojasniti nekoliko primjera u kontekstu ovakve primjene. Prethodno navedena tetovaža (*Don Kihot*, Picasso, 1955) sporednog filmskog lika u *Zaštitniku* (2016) popraćena je scenom tetoviranja, pri čemu se naglašava Linkova vještina kao *tattoo* majstora, dok njegova kći Lydia, prepoznaje djelo i komentira tetovažu, čime se nagovještava da nije praznoglava kako se dalo naslutiti iz prethodno prikazanog u filmu, ali i kreira trenutak povezivanja, do tada otuđenih, oca i kćeri na temelju zajedničkog interesa. Također, u seriji *First Kill* (2022) tetovaža koju je Tess stekla prvim ubojstvom vampira, iako je, naravno, karakterizira, nije nužno potrebna karakterizacija, ali navedena tetovaža implicira da se od Calliope očekuje da uskoro postane aktivan lovac na vampire čime se dodatno naglašava problematika zabranjene ljubavi između nje i vampirice Juliette. Navedena karakterizacija pojavljuje se i kao postavljanje kontrasta kod filmskih parova, primjerice tetovaže posvećene Jokeru koje ima Harley Quinn u *Odredu otpisanih* (2016) karakteriziraju njezinu posvećenost njihovoj vezi. Međutim, Joker nema tetovaže izričito posvećene njoj, što osim izražavanja njegovog narcisoidnog karaktera te, u određenoj mjeri, nagovještaja njihovog prekida, također, pozicionira nju, iako u tom trenutku neuravnoteženu i zločinca, kao osobu čiji spektar emocija nadilazi samoljublje, odnosno osobu koja je sposobna razviti naklonost prema drugim osobama, što se u tom i kasnijim filmovima ostvaruje. Kao što je prethodno spomenuto, tetovaže parova ne odnose se isključivo na ljubavne parove, već i na rodbinske odnose, pa se kao dodatni primjer postavljanja kontrasta između likova može navesti primjer braće Kurta i Calvina Bunkera u *Banshee* (2013–2016) pri čemu su njihova neonacistička obilježja postavljena na različite strane spektra polariteta likova, Kurt se kontinuirano ispričava zbog svoje prošlosti i izgleda, dok Calvin od pritajenog neonacista koji radi kao računovođa postaje iznimno nasilan. Navedeno se u radnji razvija kao sukob ideologija i neprihvaćanja različitosti te rezultira s više iznimno nasilnih prikaza, a kulminira kada Kurt ubije Calvina. Također, u istoj seriji, obilje tetovaža kriminalaca upotrebljava se kao kontrast u odnosu na šerifa Lucasa Hooda koji nema tetovaže iako je i sam (bivši) kriminalac. Točnije, radnja serije započinje tako da kriminalac nakon odslužene dugotrajne kazne izlazi iz zatvora i stiže u grad Banshee kako bi pronašao bivšu djevojku. Nakon što svjedoči ubojstvu novog, u grad tek pristiglog šerifa, odlučuje preuzeti njegov identitet i postaje šerif Lucas Hood.

Također, kao podvrstu dramatizacijske uloge poruke koja se odnosi na retrospekciju kao dramsku tehniku, izdvaja se verbalna retrospekcija koja se više puta pojavljuje u filmovima i

televizijskim serijama. Specifična karakteristika verbalne retrospekcije, iako se značajnije ne razlikuje u odnosu na klasičnu retrospekciju, jest da je standardni vizualni prikaz sekvence u prošlosti zamijenjen tetovažom kao vizualnim motivom popraćenim verbalnim iznošenjem događaja iz prošlosti u filmskoj sadašnjosti.

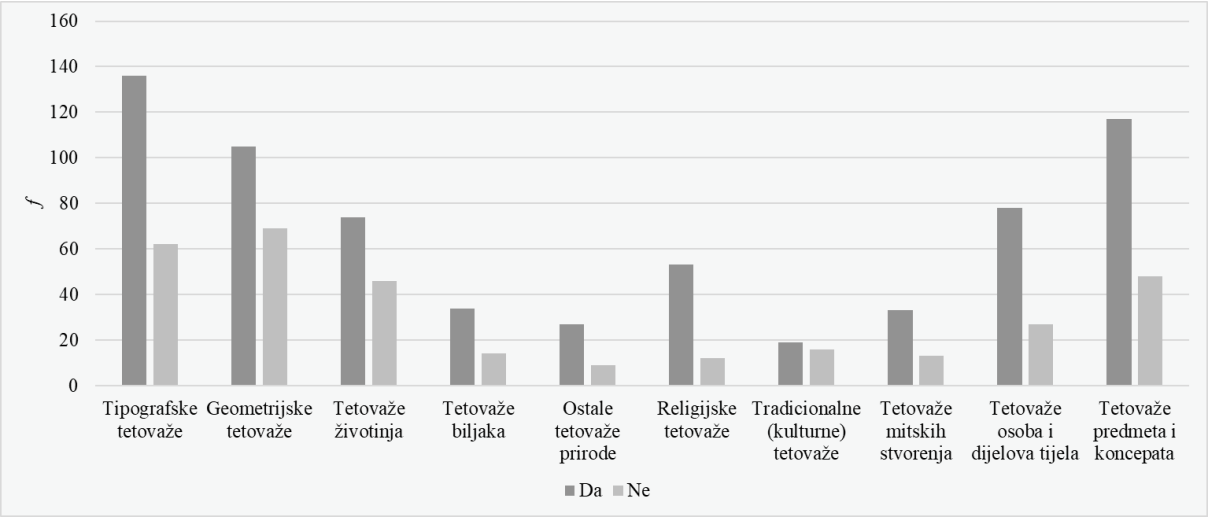
7.4.1. Odnos komunikacijskih uloga poruke sa semiotički oblikovanim znakovima

Podaci prikupljeni o vrstama znakova postavljeni su u odnos s komunikacijskim ulogama poruke.

Tablica 59 prikazuje podatke o vrsti znaka u odnosu na karakterizacijsku ulogu poruke. Iz podataka može se izdvojiti da kod geometrijskih tetovaža (16 %) i tetovaža životinja (11 %) postoji značajnije negativno odstupanje u korištenju iskaza karakterizacijske uloge poruke. Kod religijskih tetovaža (8 %) i tetovaža osoba i dijelova tijela (12 %) korištenje je učestalije, kao i kod tetovaža predmeta i koncepata (17 %).

Tablica 59. Vrste znaka u odnosu karakterizacijsku ulogu poruke (N = 992)
Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	136	20	62	20
Geometrijske tetovaže	105	16	69	22
Tetovaže životinja	74	11	46	15
Tetovaže biljaka	34	5	14	4
Ostale tetovaže prirode	27	4	9	3
Religijske tetovaže	53	8	12	4
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	19	3	16	5
Tetovaže mitskih stvorenja	33	5	13	4
Tetovaže osoba i dijelova tijela	78	12	27	9
Tetovaže predmeta i koncepata	117	17	48	15
Ukupno	676	100	316	100

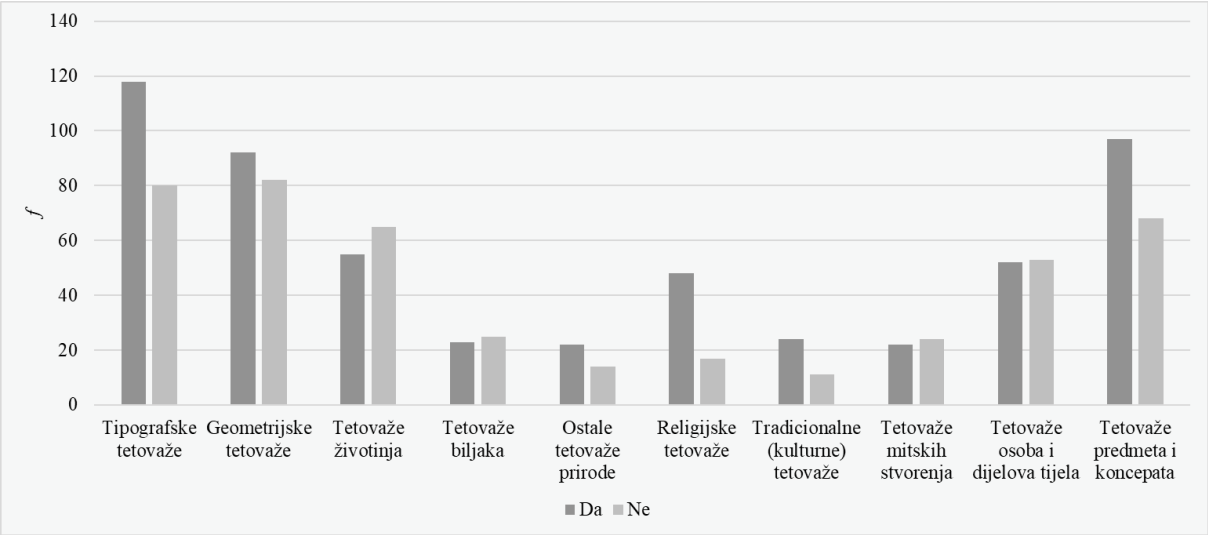


Podaci o korištenim vrstama znakova u odnosu na ulogu poruke u prikazu socijalnog identiteta prikazani su u Tablici 60. Iz podataka se može izdvojiti da se tipografske (21 %) i religijske tetovaže (9 %) učestalije upotrebljavaju u iskazu socijalnog identiteta, dok su tetovaže životinja (15 %) i tetovaže osoba i dijelova tijela (12 %) manje zastupljene.

Tablica 60. Vrste znaka u odnosu na ulogu poruke u prikazu socijalnog identiteta (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	118	21	80	18
Geometrijske tetovaže	92	17	82	19
Tetovaže životinja	55	10	65	15
Tetovaže biljaka	23	4	25	6
Ostale tetovaže prirode	22	4	14	3
Religijske tetovaže	48	9	17	4
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	24	4	11	3
Tetovaže mitskih stvorenja	22	4	24	5
Tetovaže osoba i dijelova tijela	52	9	53	12
Tetovaže predmeta i koncepata	97	18	68	15
Ukupno	553	100	439	100

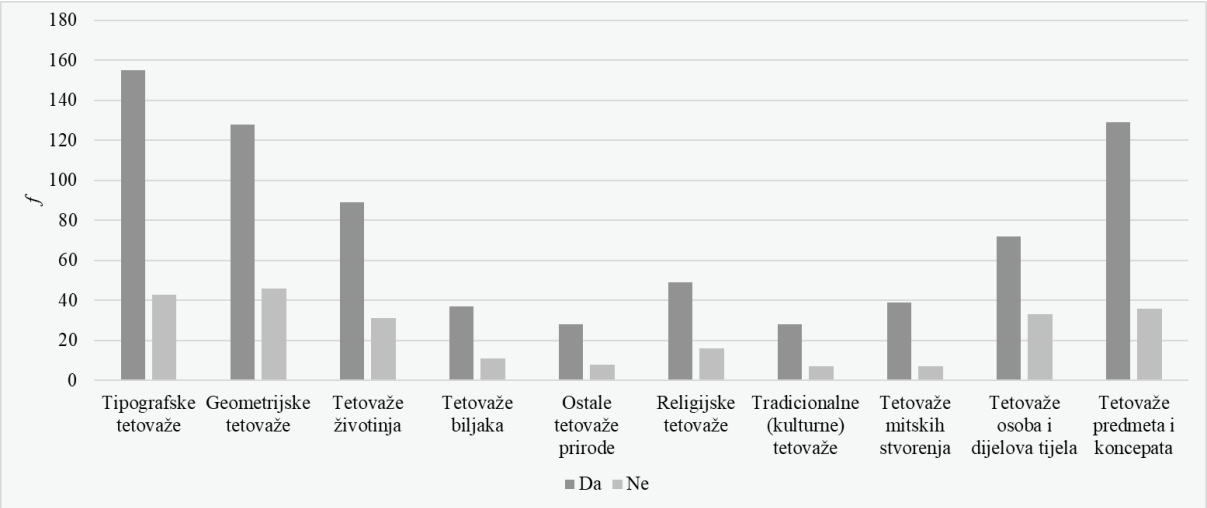


Podaci o korištenim vrstama znakova u odnosu na dramatizacijsku ulogu poruke prikazani su u Tablici 61. U podacima se može uočiti djelomično ujednačena zastupljenost. Više su zastupljene tipografske tetovaže (21 %), tetovaže mitskih stvorenja (5 %) i tetovaže predmeta i koncepata (17 %), a manje zastupljene tetovaže osoba i dijelova tijela (14 %) i geometrijske tetovaže (19 %).

Tablica 61. Vrste znaka u odnosu na dramatizacijsku ulogu poruke (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	155	21	43	18
Geometrijske tetovaže	128	17	46	19
Tetovaže životinja	89	12	31	13
Tetovaže biljaka	37	5	11	5
Ostale tetovaže prirode	28	4	8	3
Religijske tetovaže	49	6	16	7
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	28	4	7	3
Tetovaže mitskih stvorenja	39	5	7	3
Tetovaže osoba i dijelova tijela	72	10	33	14
Tetovaže predmeta i koncepata	129	17	36	15
Ukupno	754	100	238	100

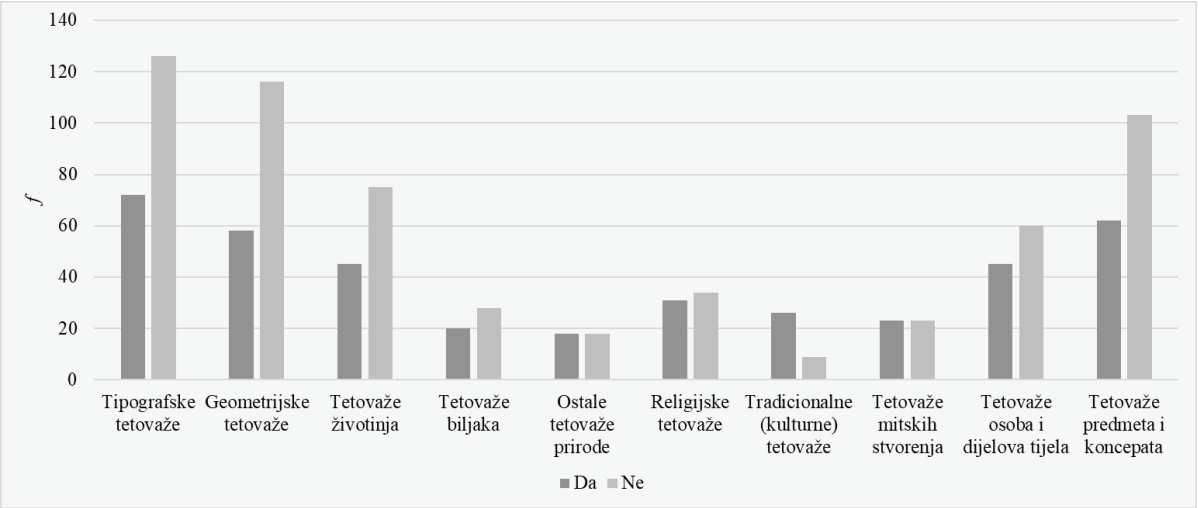


Podaci o korištenim vrstama znakova u odnosu na intertekstualnu ulogu poruke prikazani su u Tablici 62. Kao pozitivna odstupanja u korištenju, odnosno češća upotreba, izdvajaju se tradicionalne tetovaže (7 %), religijske tetovaže (8 %) i tetovaže mitskih stvorenja (6 %), dok se negativno odstupanje pokazuje kod geometrijskih (20 %) i tipografskih tetovaža (21 %).

Tablica 62. Vrste znaka u odnosu na intertekstualnu ulogu poruke (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	72	18	126	21
Geometrijske tetovaže	58	15	116	20
Tetovaže životinja	45	11	75	13
Tetovaže biljaka	20	5	28	5
Ostale tetovaže prirode	18	5	18	3
Religijske tetovaže	31	8	34	6
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	26	7	9	2
Tetovaže mitskih stvorenja	23	6	23	4
Tetovaže osoba i dijelova tijela	45	11	60	10
Tetovaže predmeta i koncepata	62	16	103	17
Ukupno	400	100	592	100

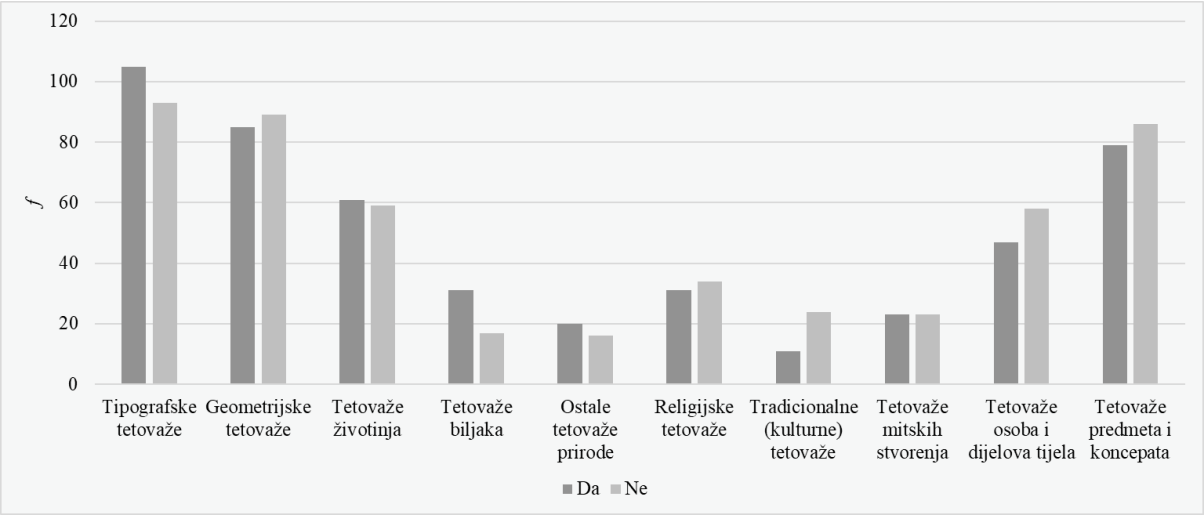


Upotreba ostalih uloga poruke u odnosu na vrstu znakova prikazana je u Tablici 63. Podaci su, iako uz manja odstupanja, relativno ujednačeno raspoređeni po vrstama znakova. Može se izdvojiti 3 % učestalija upotreba tipografskih tetovaža i tetovaža biljaka, dok su tradicionalne tetovaže 3 % manje učestale.

Tablica 63. Vrste znaka u odnosu na ostale uloge poruke (N = 992)

Izvor: vlastito istraživanje

	Da		Ne	
	f	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	105	21	93	19
Geometrijske tetovaže	85	17	89	18
Tetovaže životinja	61	12	59	12
Tetovaže biljaka	31	6	17	3
Ostale tetovaže prirode	20	4	16	3
Religijske tetovaže	31	6	34	7
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	11	2	24	5
Tetovaže mitskih stvorenja	23	5	23	5
Tetovaže osoba i dijelova tijela	47	10	58	12
Tetovaže predmeta i koncepata	79	16	86	17
Ukupno	105	21	93	19



Istraživačko pitanje 4 glasi: koje su komunikacijske uloge poruke semiotički oblikovanih znakova posredstvom tetovaža u filmskom narativu. Iz prethodno navedenog mogu se izdvojiti određeni zaključci.

Karakterizacijska uloga poruke učestalo se pojavljuje u filmovima i televizijskim serijama. Od primjena tetovaža u kontekstu karakterizacije filmskih likova može se izdvojiti iskazivanje posvećenosti i predanosti pojedinačnim osobama, pretežno obitelji i partnerima. Kao element karakteristika filmskog lika ističe se povezivanje prošlosti i sadašnjosti filmskih likova kako bi im se pripisali razni aspekti karaktera koji obuhvaćaju od prikaza trauma iz prošlosti do iskaza vještina i sposobnosti. Također, karakterizacijska uloga poruke upotrebljava se kako bi se prikazali osobnost, polaritet, unutarnje emocionalno stanje filmskih likova, pouzdanost i nepouzdanost, ali i kao nagovještaj njihovih akcija. Dodatno, u kontekstu karakterizacijskih uloga poruke mogu se spomenuti dvije uočene podvrste primjene. Prva su tetovaže vlastitog imena, kako kroz tipografiju tako i kroz simbole, a druga je upotreba tetovaža za karakterizaciju drugih filmskih likova. Kod potonjeg izdvaja se upotreba tetovaža pretežno na sporednim filmskim likovima kako bi se naglasili određeni elementi karaktera ili odnosa pretežno glavnih filmskih likova te postavljanje kontrasta pomoću tetovaža između glavnih ili značajnijih likova te sporednih likova kako bi se naglasila njihova istodobna povezanost i odvojenost.

Uloga poruke prikaz socijalnog identiteta uočena je kod polovice analiziranih filmskih likova. Kao najučestaliji iskaz socijalnog identiteta pojavljuju se iskazi pripadnosti raznim, kako zakonitim tako i nezakonitim skupinama. Kod navedenih skupina, ponekad je iskaz pripadnosti proširen ideološkim i religijskim iskazima. Tradicionalne tetovaže, odnosno kulturno nasljeđe

također se pojavljuje, a izdvojiti se može i pojava isticanja klasnih razlika. Iskazi teritorijalnih pripadnosti, spolne orijentacije i pripadnosti obitelji u širem kontekstu manje su zastupljeni.

Najviše su zastupljene dramatizacijske uloge poruke, a dodatno su razrađene primjenom dramskih tehnika. Najviše su, od dramskih tehnika, zastupljene upotreba lajtmotiva, podmetanja i otkrivanja te Macguffina, a najmanje prospekcije. Povezanost teme i tetovaža pretežno se pojavljuje kod filmova i televizijskih serija koje su radnjom usmjerene na prikaze sukoba, od vjerskih i ideoloških do obračuna kriminalnih organizacija. Lajtmotivi povezani s temom nadovezuju se na prikaze sukoba pomoću motiva prikaza pripadnosti i ideologija, ali i pomoću, za pojedini film ili televizijsku seriju, specifičnog lajtmotiva. Kod okvira, uz standardnu upotrebu za povezivanje vremenskih linija u filmovima, kod televizijskih serija pojavljuju se i nekonvencionalne primjene, a izdvojiti se može i primjena kod prikaza alternativnih stvarnosti i paralelnih realnosti te u prikazu proteka vremena. Kod nagovještaja, uz upotrebu tetovaža kako bi se naslutio budući razvoj događaja, uočena je upotreba nagovještaja promjena kod filmskih likova. Uz učestalu pojavu retrospekcije kao standardnog prikaza isječka prošlosti filmskog lika, pod ostalim ulogama poruke uočeno je korištenje verbalnih retrospekcija koje vizualni prikaz događaja u prošlosti zamjenjuje tetovažom kao vizualnim motivom u sadašnjosti popraćenog verbalnim iskazom događaja iz prošlosti. Prospekcija je najmanje zastupljena dramska tehnika, no ipak se pojavljuje u nekoliko slučajeva. Kod podmetanja i otkrivanja, uz klasičnu upotrebu, posebno se mogu izdvojiti upotreba pri otkrivanju motivacije filmskih likova za izradu tetovaža, neočekivanih pripadnosti te karakteristika filmskih likova. Dramska ironija, kao tehnika kojom je gledatelj informacijskih ispred većine filmskih likova, ističe se kod otkrivanja identiteta filmskih likova. Perspektiva, iako nije značajnije zastupljena, posebno je pogodna za isticanje nepouzdanosti izvanprizornih naratora. Upotreba tetovaže u uvodnoj sceni filma, serije ili epizode serije značajnije je zastupljena, posebno u kombinaciji s okvirom i retrospekcijom u prikazima prošlosti filmskih likova. Kod gradnje scena po sličnosti, uz standardniju montažnu upotrebu u filmovima, kod televizijskih serija učestalo se pojavljuje kao povezivanje određenog aspekta ili detalja iz radnje tijekom sezona. Macguffin je jedna od zastupljenijih dramskih tehnika, koja, posebno u kombinaciji s ulogom poruke u karakterizaciji filmskih likova, posredstvom tetovaža omogućava vizualizaciju motivacije filmskog lika povezane s radnjom. Crvena haringa ili navlakuša, također se ističe po prisutnosti, a posebno dolazi do izražaja kod otkrivanja skrivenog karaktera ili identiteta filmskih likova. Eliptično pripovijedanje, u kontekstu upotrebe tetovaža, posebno se ističe kod otkrivanja i rekonstrukcije značenja prikazanih tetovaža. Kod

određenog dijela likova, uočeno je da se tetovaža ili rasplet radnje značajno povezan s tetovažom pojavljuje i u obveznoj sceni. Slična pojava uočena je i kod zaokruživanja, bilo pojavom tetovaže u prvoj i/ili posljednjoj sceni filma, u odjavnoj špici ili kao zaokruživanje na razini radnje te pojedinog lika.

Intertekstualna uloga poruke, uz poveznice na razne mitologije, kulture, supkulture i sl. obuhvaća i reference, kroz tetovaže, na slikarstvo i književnost, filmove, glazbu, fiktivne likove i stvarne osobe. Izdvojiti se može inspiriranje ili repliciranje umjetničkih djela kao tetovaža te citati iz književnih djela. Također, kod filmova i televizijskih serija koje su izrađene na temelju grafičkih romana, intertekstualnost se pojavljuje kao posjeta ili spominjanje fiktivnih likova iz drugih djela koja pripadaju tzv. univerzumu (Marvel, DC Universe i sl.). Uočene su i reference na druge filmove, koje mogu biti verbalne, konceptualne, ali i *hommage*, kao i pojava intertekstualnosti u odnosu na stvarne osobe. Također, valja napomenuti da intertekstualne reference kao vrlo specifične i povezane s radnjom pojedinog filma ili televizijske serije imaju potencijala pridonijeti relevantnosti, uvjerljivosti i dinamici narativa.

Kod ostalih uloga poruke, izdvojeni su učestali koncepti korištenja te su predloženi kao dodatne samostalne uloge poruka ili kao podvrste, odnosno specifičniji načini primjene prethodno definiranih uloga poruke. Kao samostalne kategorije, predlažu se identifikacijska uloga poruke, odnosno upotreba tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka koji služi za otkrivanje identiteta osobe, tj. filmskog lika, žanrovska uloga poruke koje je povezana sa žanrovskim ograničenjima prikaza fiktivnih svjetova, uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje kao vizualno naglašavanje navedenih odrednica, ali i olakšavanje navigacije gledatelja fiktivnim svijetom te pragmatična uloga poruke, odnosno upotreba pragmatičnih tetovaža tj. tetovaža koje imaju stvarne funkcije u fiktivnom svijetu bilo za naglašavanje aspekata tog svijeta, bilo za naglašavanje karakteristika, postignuća i/ili sposobnosti filmskih likova.

U odnosu vrste znaka kao semiotički oblikovane poruke i komunikacijske uloge poruke navedenih znakova, rasprostranjenost po vrstama znakova pretežno je ujednačena uz manja odstupanja. Kod karakterizacijske uloge poruke pozitivno odstupanje je uočeno kod religijskih tetovaža, tetovaža osoba i dijelova tijela i tetovaža predmeta i koncepata. U prikazu socijalnog identiteta pozitivno odstupanje je u području tipografskih i religijskih tetovaža. Za dramatizacijske uloge poruke, učestalije su upotrebljavane tipografske tetovaže, tetovaže mitskih stvorenja i tetovaže predmeta i koncepata. Intertekstualnost kao poruka, značajnije je

zastupljena kod tradicionalnih tetovaža, religijskih tetovaža i tetovaža mitskih stvorenja. Kod ostalih uloga poruke, upotreba je ujednačena, uz djelomično učestaliju upotrebu tipografskih tetovaža i tetovaža biljaka.

U skladu s navedenim, kao komunikacijske uloge poruka u filmskim narativima korištenjem tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova, predlažu se:

1. karakterizacijska uloga poruke
2. uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta
3. dramatizacijska uloga poruke
4. intertekstualna uloga poruke
5. identifikacijska uloga poruke
6. žanrovska uloga poruke
7. uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje
8. pragmatična uloga poruke.

7.4.2. Statistički značajne povezanosti komunikacijskih uloga poruke sa znakom i karakteristikama filmskih likova

Testiranje hipoteza je izrađeno izračunom hi-kvadrata.
Rezultat vrijednosti *p* iskazuje statističku značajnost u odnosu na vrijednost alfa koja je za potrebe istraživanja postavljena kao standardna, odnosno 0,05, dakle, stupanj pouzdanosti od 95 %. Za potrebe testiranja postavljene su dvije hipoteze:

- H_0 ne postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p > 0,05$)
- H_1 postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p < 0,05$).

Hipoteza 3 glasi: postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. Pod Hipotezom 3 testira se:

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i vrste znaka
- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i uloge filmskog lika
- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i polariteta filmskog lika

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i tipa osobnosti filmskog lika

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i arhetipa filmskog lika

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i prikazane privlačnosti filmskog lika

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i prikazane smrti filmskog lika

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i motivacije za tetoviranje filmskog lika.

Hi-kvadrat povezanosti komunikacijskih uloga poruke i vrste znaka ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 29,0431, p > 0,05*), stupanj slobode 36. Tablica 64 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i vrsta znakova. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 64. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i vrste znaka (N = 2876)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	3,3559	0,9485	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	5,2234	0,8144	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	1,9114	0,9928	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	11,7081	0,2303	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	6,8443	0,6533	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i uloge filmskog lika, hi-kvadrat ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 8,4622, p > 0,05*), stupanj slobode 4, u skladu s postavljenim hipotezama. Međutim, može se spomenuti da postoji značajna statistička povezanost (*hi = 0,0760, p < 0,08*), odnosno sa stupnjem pouzdanosti od 90 %. Tablica 65 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i uloga filmskog lika. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 65. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i uloge (N = 1051)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	2,2556	0,1331	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	1,3004	0,2541	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,1039	0,7472	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	2,7341	0,0982	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	2,0682	0,1504	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i polariteta filmskog lika, hi-kvadrat ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 1,7522, p > 0,05*), stupanj slobode 8. Tablica 66 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i polariteta filmskog lika. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 66. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i polariteta lika (N = 1019)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	1,0032	0,6056	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	0,1267	0,9386	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,5424	0,7625	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	0,0277	0,9862	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	0,0522	0,9743	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i tipa osobnosti filmskog lika, hi-kvadrat ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 1,7726, p > 0,05*), stupanj slobode 4. Tablica 67 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i tipa osobnosti filmskog lika. Hi--kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 67. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i tipa osobnosti lika (N = 1006)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	1,0032	0,6056	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	0,1267	0,9386	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,5424	0,7625	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	0,0277	0,9862	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	0,0522	0,9743	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i arhetipa filmskog lika, hi-kvadrat ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 12,9952, p > 0,05*), stupanj slobode 28. Tablica 68 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i arhetipa filmskog lika. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 68. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i arhetipa lika (N = 1006)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	4,3438	0,7394	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	3,7643	0,8065	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,3721	0,9998	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	2,2210	0,9466	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	2,2940	0,9418	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i privlačnosti filmskog lika, hi-kvadrat ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 3,5370, p > 0,05*), stupanj slobode 4. Tablica 69 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i prikazane privlačnosti filmskog lika. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 69. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i privlačnosti lika (N = 1048)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	1,9061	0,1674	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	1,1872	0,2759	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,0710	0,7900	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	0,2291	0,6322	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	0,1436	0,7047	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i prikaza smrti filmskog lika, hi-kvadrat ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 3,5540, p > 0,05*), stupanj slobode 4. Tablica 70 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i prikazane smrti filmskog lika. Hi--kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 70. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i smrti lika (N = 1054)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	1,9061	0,1674	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	1,1872	0,2759	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,0710	0,7900	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	0,2291	0,6322	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	0,1436	0,7047	*H_0 (p > 0,05)*

Kod komunikacijskih uloga poruke i motivacije filmskog lika za tetoviranje postoji statistički značajna povezanost (*hi-kvadrat = 104,8302, p < 0,01*), stupanj slobode 28. Za potrebe provođenja hi-kvadrata kategorije motivacija - ovisnost, seksualna motivacija i bez posebnog razloga - spojene su u jednu. Tablica 71 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i prikazane motivacije za tetoviranje filmskog lika. Statistički značajne povezanosti utvrđene su kod komunikacijskih uloga poruke i motivacije u području karakterizacijske uloge poruke (*hi-kvadrat = 22,3385, p < 0,01*), uloge poruke u prikazu socijalnog identiteta (*hi--kvadrat = 39,6225, p < 0,01*) i kod ostalih uloga poruke (*hi-kvadrat = 27,9304, p < 0,01*).

Tablica 71. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i motivacije filmskog lika za tetoviranje (N = 1054)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	22,3385	0,0022	***H_1 (p < 0,05)***
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	39,6225	0,0000	***H_1 (p < 0,05)***
Dramatizacijska uloga poruke	4,1931	0,7573	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	10,7457	0,1501	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	27,9304	0,0002	***H1 (p < 0,05)***

U skladu s postavljenom Hipotezom 3 kojom je cilj utvrditi povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi, povezanost između komunikacijske uloge poruke u odnosu na vrstu znaka i karakteristike filmskih likova, kao statistički značajna utvrđena je u području motivacije filmskog lika za izradu tetovaže. Statistički značajna povezanost poruke i motivacije filmskog lika za tetoviranje utvrđena je u područjima karakterizacijske uloge poruke, uloge poruke u prikazu socijalnog identiteta i kod ostalih uloga poruke. Također, iako nije utvrđena statistički značajna povezanost u skladu s postavljenim stupnjem pouzdanosti od 95 %, utvrđeno je postojanje statistički značajne povezanost u odnosu komunikacijskih uloga poruke te glavne i sporedne uloge filmskog lika sa stupnjem pouzdanosti od 90 %. Dodatno, može se napomenuti da su, iako nije bilo hipotezama predviđeno, testirani i ostali podaci u odnosu na komunikacijsku ulogu poruke te nisu utvrđene statistički značajne povezanosti.

Na temelju navedenog, Hipoteza 3 koja glasi: postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi, djelomično je potvrđena, odnosno utvrđeno je u kojim odnosima komunikacijske uloge poruke postoji povezanost.

7.5. Djelo

Od podataka vezanih za djelo, prikupljeni su podaci o žanru filma ili televizijske serije, pojavi eksplicitnih sadržaja, vremenskim odrednicama radnje, geografskim odrednicama radnje i ostali podaci. Podaci su prikupljeni na internetskoj stranici IMDb.com.

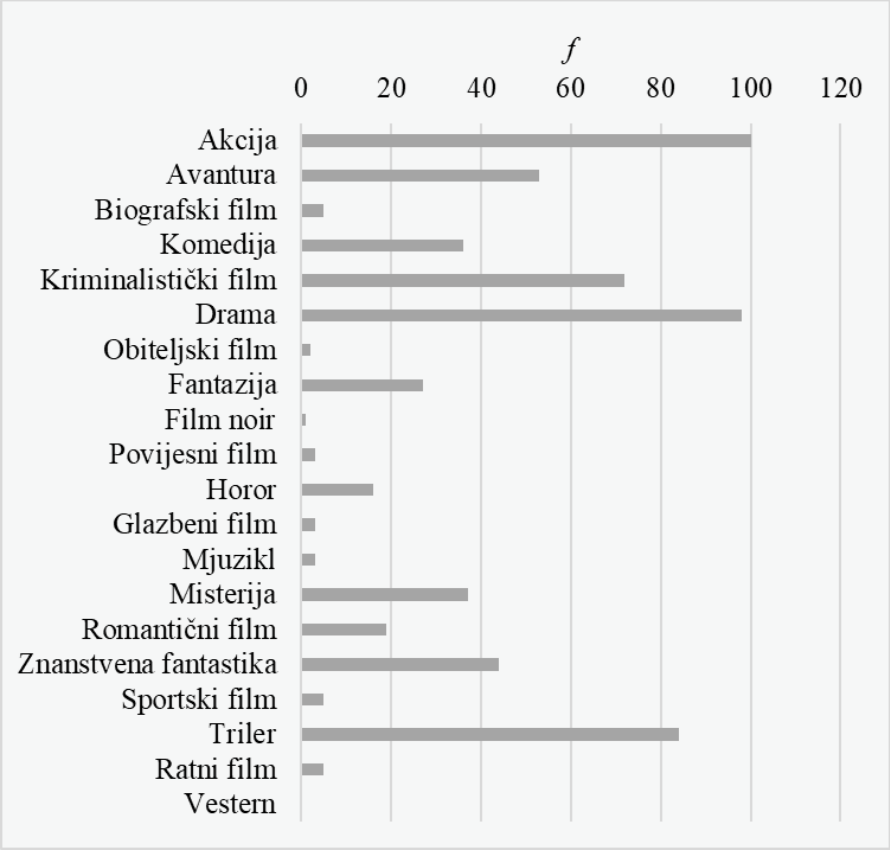
Žanrovi analiziranih filmova i televizijskih serija prikazani su u Tablici 72. Pojedini film ili televizijska serija može imati više žanrovskih odrednica te je, u skladu s tim prikupljeno 613 žanrova filmova i televizijskih serija u kontekstu korištenja tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova. Najučestaliji žanrovi su akcija i drama koje se pojavljuju u 16 % slučajeva, iza kojih slijede triler (14 %) i kriminalistički film (12 %). S obzirom na prethodno opisane primjere korištenja tetovaža, može se uočiti upotreba u filmovima koji imaju tematsku poveznicu s kriminalom te intenzivnim emocionalnim prikazima. Od ostalih pojava, pojavljuju se u avanturama (9 %) i znanstvenoj fantastici (7 %), oba žanra koja učestalo koriste strukturu junakova puta. Slijede misterije i komedije u 6 % slučajeva, a fantazija se kao žanrovska odrednica pojavljuje u 4 % slučajeva, dok se neznatno manje pojavljuje horor (3 %) i romantični film (3 %). Kao manje zastupljeni žanrovi, ali žanrovi koji se pojavljuju, slijede biografski, sportski i ratni filmovi (1 %) te neznatno zastupljeni glazbeni film i mjuzikl (0,5 %), obiteljski film (0,3 %) i film noir (1 %). Vestern, kao žanr se ne pojavljuje.

Tablica 72. Žanrovi filmova i televizijskih serija (N = 613)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Akcija	100	16
Avantura	53	9
Biografski film	5	1
Komedija	36	6
Kriminalistički film	72	12
Drama	98	16
Obiteljski film	2	0
Fantazija	27	4
Film noir	1	0
Povijesni film	3	0
Horor	16	3
Glazbeni film	3	0
Mjuzikl	3	0
Misterija	37	6
Romantični film	19	3
Znanstvena fantastika	44	7
Sportski film	5	1

Triler	84	14
Ratni film	5	1
Vestern	0	0
Ukupno	386	100



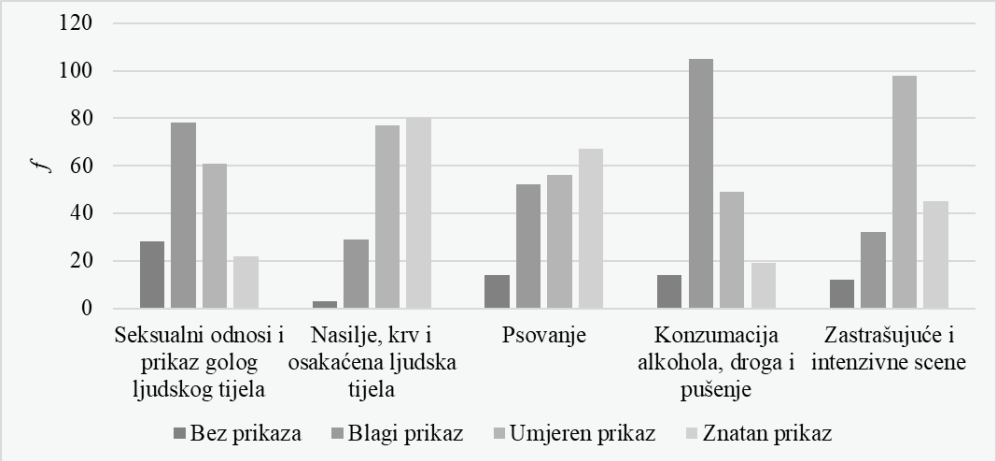
Kako bi se prikupile dodatne informacije o radnji analiziranih filmova i televizijskih serija, prikupljeni su sekundarni podaci o prikazima eksplicitne radnje, odnosno prikazi seksualnih odnosa i golog ljudskog tijela, nasilja, krvi i osakaćenih ljudskih tijela, psovanje, prikazi konzumacije alkohola, droga i pušenja te zastrašujuće i intenzivne scene. Valja napomenuti da su podaci iz vodiča za roditelje (engl. *Parental Guidance*) te su, u skladu s tim, objektivno promatrajući, relativno stroži. Međutim, ipak omogućavaju uvid u filmsku radnju pomoću skale koja pojavnost postavlja kao nepostojeću, blagu, umjerenu i znatnu. Također, valja napomenuti da za televizijsku seriju *Anđeo tame* (2000-2002) podaci ne postoje, a za film *Zaštitnik* (2003) ne postoji dio podataka. Podaci su prikupljeni za svaki film i televizijsku seriju na njihovim pripadajućim stranicama na IMDb.com te potom obrađeni i prikazani u Tablici 73. U svim područjima općenito, najizraženiji je umjereni prikaz (36 %), iza kojeg slijedi blagi (31 %), znatan (25 %) i bez prikaza (8 %). U kategoriji bez prikaza, najviše su zastupljeni prikazi

seksualnih odnosa i golog ljudskog tijela (39 %), a najmanje nasilja, krvi i osakaćenih ljudskih tijela (4 %). U kategoriji blagog prikaza, konzumacija alkohola, droga i pušenje pojavljuju se u 35 % slučajeva, a najmanje je zastupljena kategorija nasilje, krv i osakaćena ljudska tijela (10 %). Umjeren prikaz najzastupljeniji je u kategoriji zastrašujućih i intenzivnih scena (29 %), a najmanje kod konzumacije alkohola, droga i pušenja (14 %). Znatan prikaz se kao najučestaliji pojavljuje u kategoriji nasilje, krv i osakaćena ljudska tijela (34 %), a najmanje kao konzumacija alkohola, droga i pušenje (8 %).

Tablica 73. Podaci o prikazu eksplicitnih sadržaja u narativu I (N = 941)

Izvor: vlastito istraživanje

	Bez prikaza		Blagi prikaz		Umjeren prikaz		Znatan prikaz	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Seksualni odnosi i prikaz golog ljudskog tijela	28	39	78	26	61	18	22	9
Nasilje, krv i osakaćena ljudska tijela	3	4	29	10	77	23	80	34
Psovanje	14	20	52	18	56	16	67	29
Konzumacija alkohola, droga i pušenje	14	20	105	35	49	14	19	8
Zastrašujuće i intenzivne scene	12	17	32	11	98	29	45	19
Ukupno	71	100	296	100	341	100	233	100



Prethodno navedeni podaci obrađeni su i po kategorijama eksplicitnih prikaza te prikazani u Tablici 74. U kategoriji prikaza seksualnih odnosa i prikaza golog ljudskog tijela prevladava blagi prikaz (15 %). U kategoriji nasilje, krv i osakaćena ljudska tijela prevladava znatan prikaz (42 %). Međutim, umjereni prikaz je tek za jedan postotni poen manje zastupljen (41 %). Korištenje psovki u analiziranim filmovima i televizijskim serijama znatno je zastupljeno (35 %). Konzumacija alkohola, droga i pušenja pretežno je blago prikazana (56 %). Zastrašujuće i

intenzivne scene su umjereno zastupljene (52 %). Sumirati se može, da u analiziranim filmovima i televizijskim serijama, prevladava blagi prikaz konzumacije alkohola, droga i pušenja te seksualnih odnosa i prikaz golog ljudskog tijela, umjereno su zastupljene zastrašujuće i intenzivne scene, dok su znatno zastupljeni prikazi nasilja, krvi i osakaćenih ljudskih tijela te upotreba psovki. Istaknuti se može i da je navedeno usklađeno s prethodno opisanim primjerima te karakteristikama prevladavajućih žanrova. Također, ponovno valja spomenuti da su, s obzirom na to da se podaci prikupljaju kao informacije o prikladnosti sadržaja filmova i televizijskih serija za djecu i mlade, prikazi rigoroznije procjenjivani te ovise o osobnim stavovima osoba koje su ocjenjivale sadržaj.

Tablica 74. Podaci o prikazu eksplicitnih sadržaja u narativu II (N = 941)

Izvor: vlastito istraživanje

	Bez prikaza		Blagi prikaz		Umjeren prikaz		Znatan prikaz		Ukupno	
	f	%	*f*	%	*f*	%	*f*	%	*f*	%
Seksualni odnosi i prikaz golog ljudskog tijela	28	15	78	41	61	32	22	12	189	100
Nasilje, krv i osakaćena ljudska tijela	3	2	29	15	77	41	80	42	189	100
Psovanje	14	7	52	28	56	30	67	35	189	100
Konzumacija alkohola, droga i pušenje	14	7	105	56	49	26	19	10	187	100
Zastrašujuće i intenzivne scene	12	6	32	17	98	52	45	24	187	100

Ključne riječi koje se pojavljuju u opisu radnje prikupljene su kao prvih deset riječi koje se pojavljuju u toj kategoriji na IMDb.com. Navedene riječi su po potrebi prilagođene te je generiran *oblak riječi* (engl. *Word Cloud*). Najčešće ključne riječi su u skladu s frekvencijom pojavnosti prikazane na Slici 14. Od učestalijih ključnih riječi izdvajaju se prikazi muških i ženskih golih tijela. Iduća stavka koja se može grupirati odnosi se na temelj na kojem je izrađen scenarij za film ili televizijsku seriju (grafički roman, knjiga i sl.). Međutim, od značajnijih ključnih riječi za istraživanje mogu se izdvojiti motivi koji su povezani s radnjom, odnosno, ubojstvo, distopija, osveta, nasilje, prijateljstvo, magija i osveta kao značajnije zastupljeni te, kao nešto manje zastupljeni, pljačka, policija, plaćeni ubojica, borba, smrt, zatvor i budućnost. Navedene ključne riječi u skladu su, u određenoj mjeri, s prethodno navedenim prikazom eksplicitnih sadržaja te karakteristikama žanrova koji se učestalije pojavljuju.



Slika 14. Oblak ključnih riječi

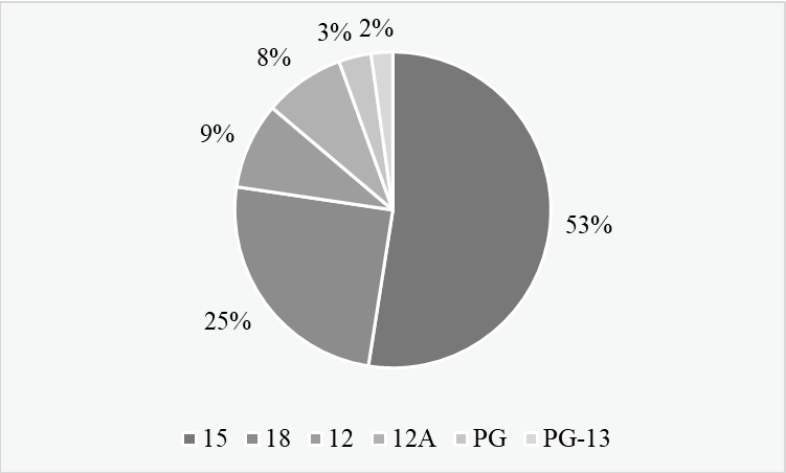
Izvor: vlastito istraživanje

Ocjene struke o prikladnosti sadržaja vidljive su iz podataka o certifikatima prikazanima u Tablici 75. Određena ograničenja kod istraživanja utvrđena su u manjem broju slučajeva kod prikupljanja informacija o filmskim certifikatima. Naime, neki od certifikata utvrđeni su kasnije, a neki ranije tako da postoji nekonzistentnost podataka u odnosu na vremenski period u kojem je djelo snimljeno, također, kriteriji potrebni za određene ocjene su se mijenjali. Za smjernice o razumijevanju filmskih certifikata, od Haysovog koda koji je sadržavao popis neprikladnog za prikaz i prikaze s kojima treba biti oprezan, do današnjeg MPAA koristilo se dokumentom *G is for Golden: The MPAA film ratings at 50* (MPAA, 2018). Od analiziranih filmova i televizijskih serija, 50 % certifikata ne preporuča film ili televizijsku seriju kao prikladan sadržaj za mlađe od 15 godina, a 24 % za mlađe od 18 godina. Certifikati 12 i 12A, nije prikladno za mlađe od 12 godina, zastupljeni su s po 8 %, odnosno 16 % obrađenih filmova i televizijskih serija. Certifikat PG (engl. *Parental Guidance*) označava da dio sadržaja nije prikladan za djecu, odnosno u slučaju PG-13 za mlađe od 13 godina, dok U označava neprikladnost sadržaja za djecu mlađu od 4 godine. Certifikati A, X i R odnose se na prikladnost sadržaja samo za odrasle osobe (A i X), odnosno starije od 17 godina (R). Navedeni certifikati su u određenoj mjeri usklađeni s podacima prikupljenima i prikazanima u prethodne dvije tablice te s karakteristikama prevladavajućih žanrova.

Tablica 75. Podaci o certifikatima analiziranih filmova i televizijskih serija (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%		*f*	%
15	95	50	16	2	1
18	45	24	A	2	1
12	16	8	R	2	1
12A	15	8	14	1	1
PG	6	3	U	1	1
PG-13	4	2	X	1	1
			Ukupno	190	100



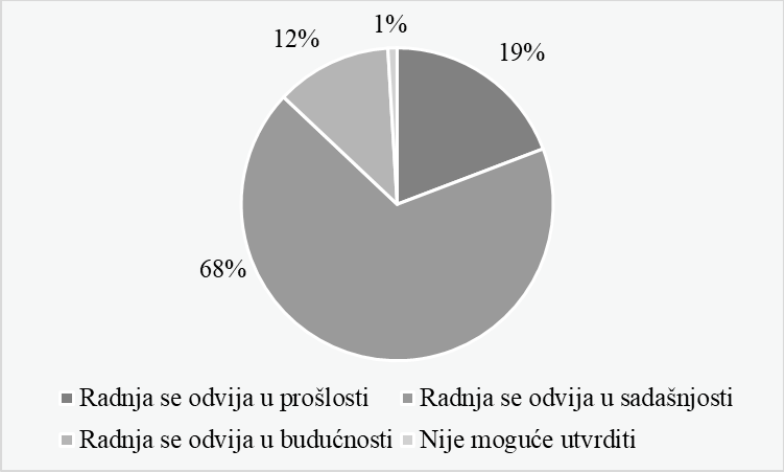
Uz općenite podatke o radnji, prikupljeni su podaci o vremenskim i geografskim odrednicama radnje. Kao i kod prethodnih podataka, neki od analiziranih filmova i televizijskih serija ulaze u više od jedne kategorije.

Tablica 76 prikazuje podatke o vremenskim odrednicama radnje, a može se izdvojiti da se u analiziranim filmovima i televizijskim serijama radnja pretežno odvija u sadašnjosti (68 %), nakon čega slijedi odvijanje radnje u prošlosti (19 %) te u budućnosti (12 %). Dodatno se može spomenuti, da se kombinacije vremenskih odrednica radnje odnose na filmove koji prikazuju više vremenskih ili alternativnih linija. U dva slučaja bilo je zahtjevnije utvrditi vremenske odrednice radnje, odnosno u televizijskoj seriji *Kotač vremena* (2021-) odrednice radnje u kontekstu vizualnog prikaza imaju elemente koji bi se mogli smatrati prošlošću, međutim, kako se radi o alternativnom svijetu, uz prošlost je iskazana i nemogućnost utvrđivanja, kao i kod filma *Loše društvo* (2016) kod kojeg vizualne vremenske odrednice podržavaju prikaz sadašnjosti, no potencijalno mogu prikazivati i budućnost.

Tablica 76. Podaci o vremenskom smještaju radnje (N = 208)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Radnja se odvija u prošlosti	40	19
Radnja se odvija u sadašnjosti	141	68
Radnja se odvija u budućnosti	25	12
Nije moguće utvrditi	2	1
Ukupno	208	100

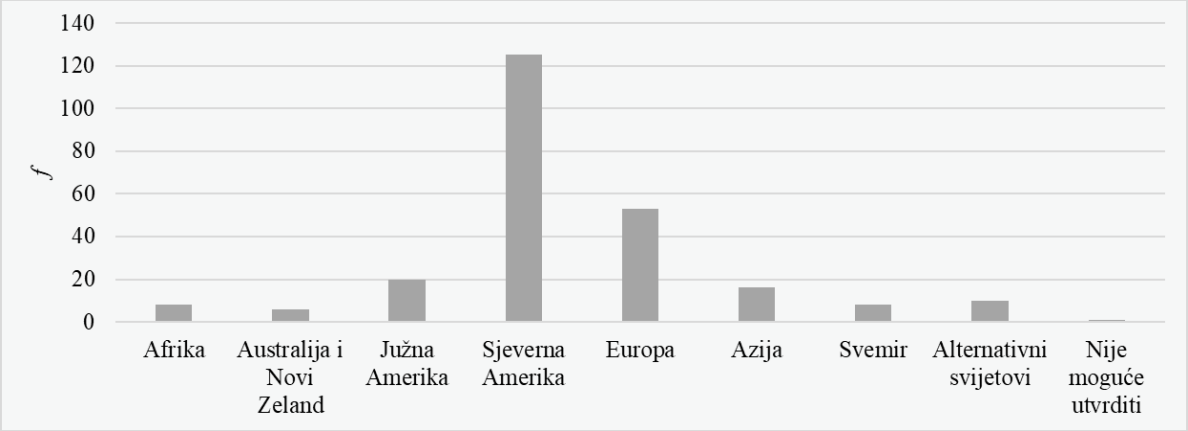


Podaci o geografskom smještaju radnje prikazani su u Tablici 77. Kao i kod vremenskih odrednica, u jednom slučaju geografski smještaj radnje nije mogao biti u potpunosti određen, odnosno u filmu *Fontana života* (2006) za dio radnje koji se odvija u budućnosti. S obzirom na to da su obrađeni filmovi i televizijske serije pretežno iz područja američke kinematografije, očekivano, Sjeverna Amerika prevladava kao geografski smještaj radnje (51 %), manje je zastupljen Europa (21 %), Južna Amerika (8 %) i Azija (6 %). Afrika se kao prostorni smještaj radnje ili značajnog dijela radnje pojavljuje u 3 %, a Australija i Novi Zeland u 2 % slučajeva. Kao što se moglo uočiti iz opisanih primjera te vremenskih odrednica radnje, određeni filmovi su postavljeni u svemirska prostranstva (3 %), poznata i nepoznata, a dio filmova i televizijskih serija se djelomično ili u potpunosti odvija u alternativnim svjetovima (4 %), odnosno nepostojećim ili nedefiniranim geografskim područjima.

Tablica 77. Podaci o geografskom smještaju radnje (N = 247)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%
Afrika	8	3
Australija i Novi Zeland	6	2
Južna Amerika	20	8
Sjeverna Amerika	125	51
Europa	53	21
Azija	16	6
Svemir	8	3
Alternativni svjetovi	10	4
Nije moguće utvrditi	1	0
Ukupno	247	100



Uz prethodno navedeni certifikat filma i ključne riječi, od ostalih podataka prikupljeni su podaci o godini izlaska filma ili televizijske serije, ocjeni i broju glasova, nagradama i nominacijama, zemlji produkcije i jeziku.

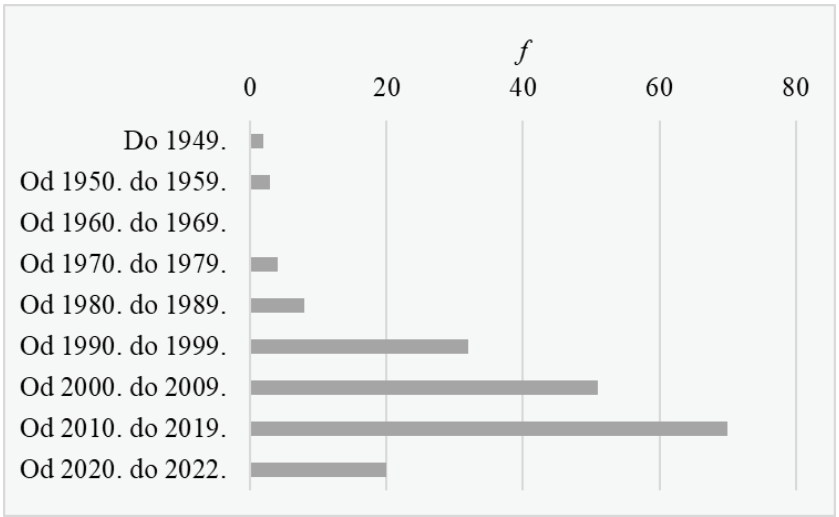
Podaci o godinama početka prikazivanja filmova i televizijskih serija, grupirani su po desetljećima. Najstariji analiziran film su *Krila* (1927). Analizirani filmovi pretežno su iz trenutnog stoljeća, odnosno nastali nakon 2000. godine. Valja napomenuti da navedeno, iako se može promatrati kao porast korištenja tetovaža u filmovima, istodobno ukazuje na ograničenje istraživanja jer stariji filmovi uglavnom nisu toliko popularni za glasanje kao noviji. Određeni broj filmova napravljenih prije 1990. godine, koristi se tetovažama i mogu se realno smatrati kvalitetnim filmovima, no nemaju dovoljan broj glasova u skladu s postavljenim parametrima istraživanja, primjerice film *Tetovirana ruža* (1955), dobitnik tri

Oscara, dva Zlatna globusa i BAFTA-e za kojeg su scenariji izradili Tennessee Williams i Hal Kanter, a u kojem glume Anna Magnani i Burt Lancaster. Od podataka u Tablici 78 može se izdvojiti da je 27 % analiziranih filmova i televizijskih serija izrađeno između 2000. i 2009. godine, a 37 % između 2010. i 2019. godine.

Tablica 78. Podaci o godinama početka prikazivanja filmova i televizijskih serija (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Do 1949.	2	1
Od 1950. do 1959.	3	2
Od 1960. do 1969.	0	0
Od 1970. do 1979.	4	2
Od 1980. do 1989.	8	4
Od 1990. do 1999.	32	17
Od 2000. do 2009.	51	27
Od 2010. do 2019.	70	37
Od 2020. do 2022.	20	11
Ukupno	190	100



Podaci o kvaliteti filmova na temelju ocjena i broja glasova prikazani su u Tablicama 79 i 80. Više od pola analiziranih filmova i televizijskih serija ima ocjenu iznad 7 na temelju čega se može zaključiti da je kriteriji postizanja kvalitete u analiziranom uzorku zadovoljen. Filmovi s ocjenom između 5 i 5.9 zastupljeni su s 12 %, a ocjenu između 6 i 6.9 ima 26 % analiziranih filmova i televizijskih serija. Ocjenu iznad 7, točnije između 7 i 7,9 ima 47 % filmova, između

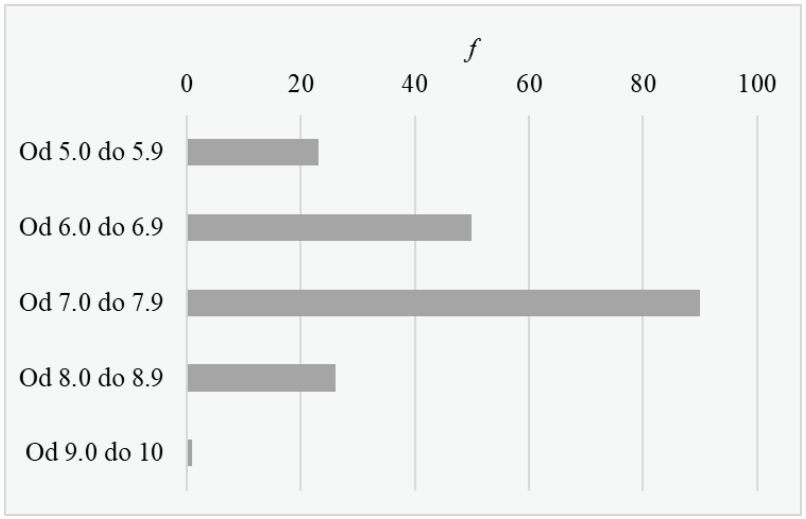
8 i 8,9 14 % filmova, a jedno djelo ima ocjenu iznad 9 (1 %), odnosno *Igra prijestolja* (2011-2019). Nadalje, od analiziranih televizijskih serija s najvišim ocjenama slijedi *Peaky Blinders* (2013-2022) s ocjenom 8,8 te *Oz* (1997-2003) i *Čudnije stvari* (2016-) s ocjenama 8,7. Najviše ocjenjen analiziran film je *Matrix* (1999) koji ima ocjenu 8,7, slijede *Generacija X* (1998) i *Pokojni* (2006) s ocjenama 8,5 i *Memento* (2000) s ocjenom 8,4. Minimalna ocjena iznosi 5, a maksimalna 9,2, aritmetička sredina je 7,1 dok medijan iznosi 7, a standardna devijacija 0,9.

Tablica 79. Podaci o ocjenama filmova i televizijskih serija (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Od 5,0 do 5,9	23	12
Od 6,0 do 6,9	50	26
Od 7,0 do 7,9	90	47
Od 8,0 do 8,9	26	14
Od 9,0 do 10	1	1
Ukupno	190	100

Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Medijan
5	9,2	7,1	0,9	7



Tablica 80, nadovezuje se na prethodnu tablicu te pokazuje broj glasova. Navedeni podaci su prikazani u tisućama, odnosno, prethodno navedene ocjene filmova i televizijskih serija su pretežno dobivene temeljem 100 do 299 tisuća glasova (36 %). S obzirom na to da su neki od analiziranih filmova i televizijskih serija stariji te nisu američke produkcije, nešto manje (35

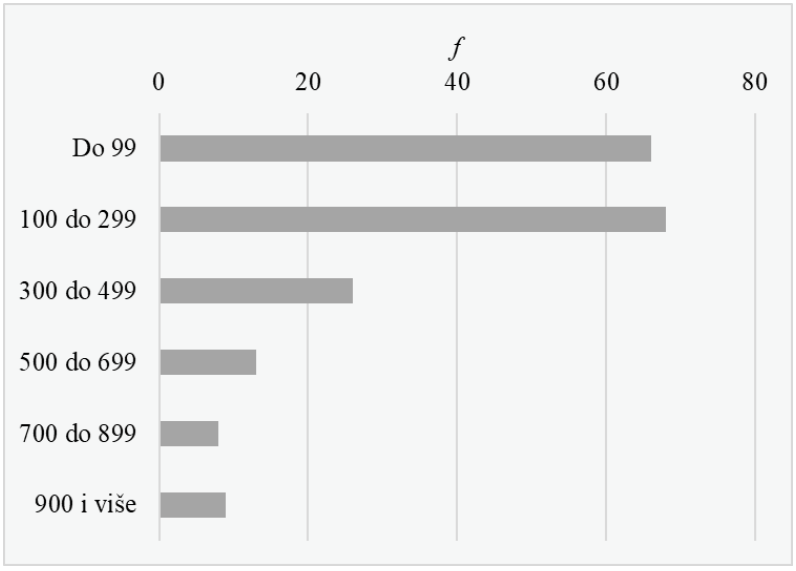
%) su zastupljene ocjene na temelju 10 do 99 tisuća glasova. Najviše glasova imaju serija *Igra prijestolja* (2011-2019) tj. 2,2 milijuna glasova i film *Matrix* (1999) s 1,9 milijuna glasova, a najmanje njemačka televizijska serija *Berlinski psi* (2018-) s 13 tisuća glasova i filmovi *Krila* (1927) te *Mamin noćni provod* (2014) s 14 tisuća glasova. Uz prethodno navedene minimalne i maksimalne vrijednosti, aritmetička sredina iznosi 275,2 tisuće glasova, a medijan 177 tisuća glasova, dok je standardna devijacija 326,4 tisuće.

Tablica 80. Podaci o broju glasova (u tisućama) za ocjene filmova i televizijskih serija (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Do 99	66	35
100 do 299	68	36
300 do 499	26	14
500 do 699	13	7
700 do 899	8	4
900 i više	9	5
Ukupno	190	100

Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Medijan
13	2200	275,2	326,4	177



Tablica 81 prikazuje broj osvojenih nagrada na filmskim festivalima. Analizirani filmovi i televizijske serije pretežno su osvojili do 10 nagrada (56 %), a najmanje imaju između 101 i

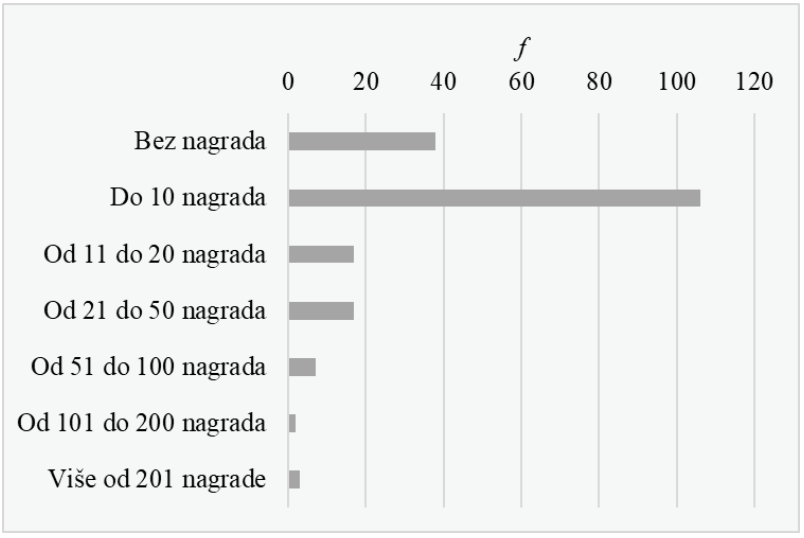
200 nagrada (1 %) te više od 201 nagrade (2 %). Kao i kod prethodno opisanih podataka, valja spomenuti da se s vremenom broj filmskih festivala povećao, stoga, noviji filmovi i televizijske serije imaju više nagrada u odnosu na starije. U skladu s navedenim, kao filmovi s najviše nagrada ističu se televizijska serija *Igra prijestolja* (2011-2019) s 389 nagrada i film *Sve u isto vrijeme* (2022) s 310 nagrada. Ostala djela s više od 100 nagrada su *Pobješnjeli Max: Divlja cesta* (2015) s 245 nagrada, *Hotel Grand Budapest* (2014) sa 136 nagrada i *Crna pantera* (2018) sa 120 nagrada. Aritmetička sredina iznosi 15,1 nagradu, a medijan 4 nagrade, dok je standardna devijacija 43,7.

Tablica 81. Podaci o broju osvojenih nagrada filmova i televizijskih serija (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Bez nagrada	38	20
Do 10 nagrada	106	56
Od 11 do 20 nagrada	17	9
Od 21 do 50 nagrada	17	9
Od 51 do 100 nagrada	7	4
Od 101 do 200 nagrada	2	1
Više od 201 nagrade	3	2
Ukupno	190	100

Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Medijan
0	389	15,1	43,7	4



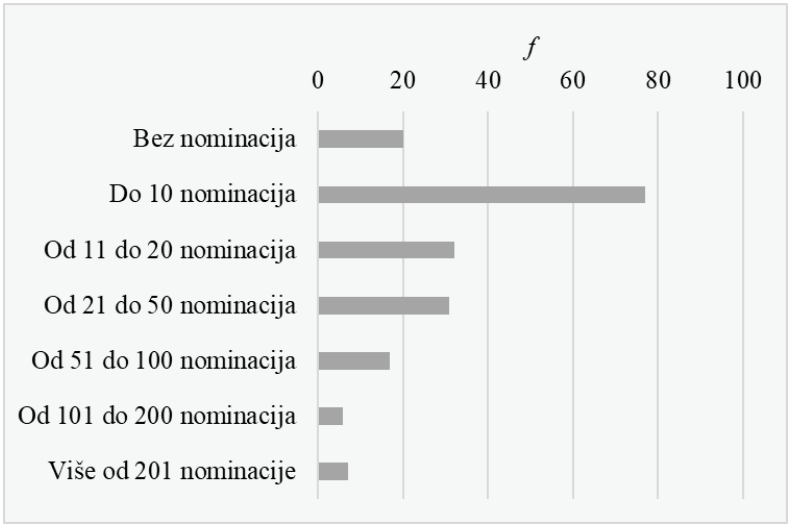
U nastavku na Tablicu 81, u Tablici 82 prikazane su nominacije za filmove i televizijske serije. Najviše filmova i televizijskih serija ima do 10 nominacija (41 %), a najmanje od 101 do 200 (3 %) i više od 201 nominacije (4 %). Uz prethodno navedena djela koja prednjače i po broju nominacija, pojavljuju se i film *Crni labud* (2010) s 280 nominacija (97 nagrada), televizijska serija *Čudnije stvari* (2016-) s 248 nominacija (78 nagrada) i *Zvuk metala* (2019) sa 175 nominacija (95 nagrada). Dakle, uz filmove bez nominacija kao minimum, maksimalan broj nominacija iznosi 634. Aritmetička sredina je 31,8, a medijan 10, dok je standardna devijacija 69,5.

Tablica 82. Podaci o broju nominacija filmova i televizijskih serija (N = 190)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	**%**
Bez nominacija	20	11
Do 10 nominacija	77	41
Od 11 do 20 nominacija	32	17
Od 21 do 50 nominacija	31	16
Od 51 do 100 nominacija	17	9
Od 101 do 200 nominacija	6	3
Više od 201 nominacije	7	4
Ukupno	190	100

Minimum	Maksimum	Aritmetička sredina	Standardna devijacija	Medijan
0	634	31,8	69,5	10

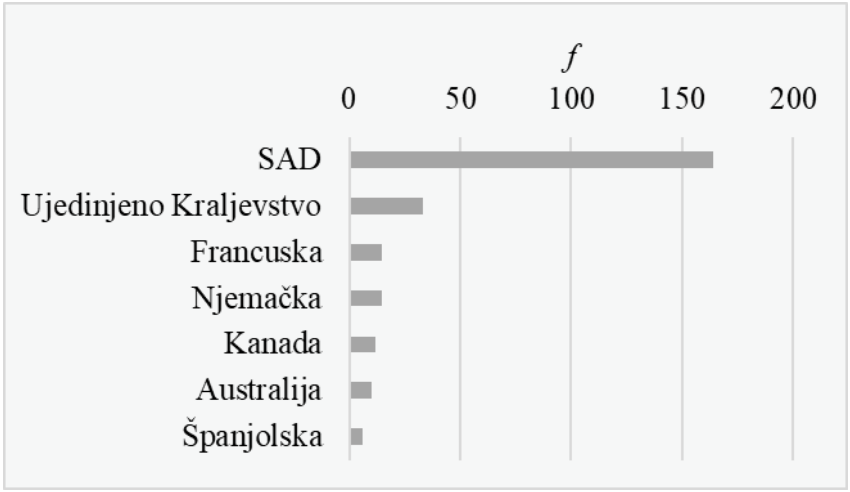


Tablica 83 pokazuje podatke o državama produkcije filmova i televizijskih serija. Kao i kod prethodnih podataka, određeni broj filmova i televizijskih serija, pripada u više nacionalnih kinematografija. Također, podaci su sumirani zbog preglednosti prikaza manje zastupljenih država. Iako se tijekom istraživanja nastojalo osigurati uravnoteženiju zastupljenost država produkcije, u skladu s prevladavanjem američke kinematografije te pridržavanjem postavljenih kriterija kvalitete, u uzorku prevladavaju filmovi koji kao državu produkcije ili jednu od država produkcije imaju navedene Sjedinjene Američke Države (55 %). Od ostalih država, prednjači Ujedinjeno Kraljevstvo s 11 %, dok su od europskih država značajnije zastupljene Francuska (5 %), Njemačka (5 %) i Španjolska (2 %). Također, kao učestalije države produkcije pojavljuju se Kanada s 4 % i Australija (3 %). Kod ostalih manje zastupljenih kinematografija, Kina, Japan i Meksiko pojavljuju se u 5 slučajeva (po 2 %), Hong Kong i Italija u 4 (po 1 %), a Češka, Danska i Švedska u 3 slučaja (manje od 1 %).

Tablica 83. Države produkcije filmova i televizijskih serija (N = 299)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%		*f*	%
SAD	164	55	Kina, Japan, Meksiko	5	
Ujedinjeno Kraljevstvo	33	11	Hong Kong, Italija	4	
Francuska	15	5	Češka, Danska, Švedska	3	
Njemačka	15	5	Malta, Norveška, Južna Koreja	2	15
Kanada	12	4	Bugarska, Kolumbija,		
Australija	10	3	Mađarska, Novi Zeland,	1	
Španjolska	6	2	Singapur, Tajvan		

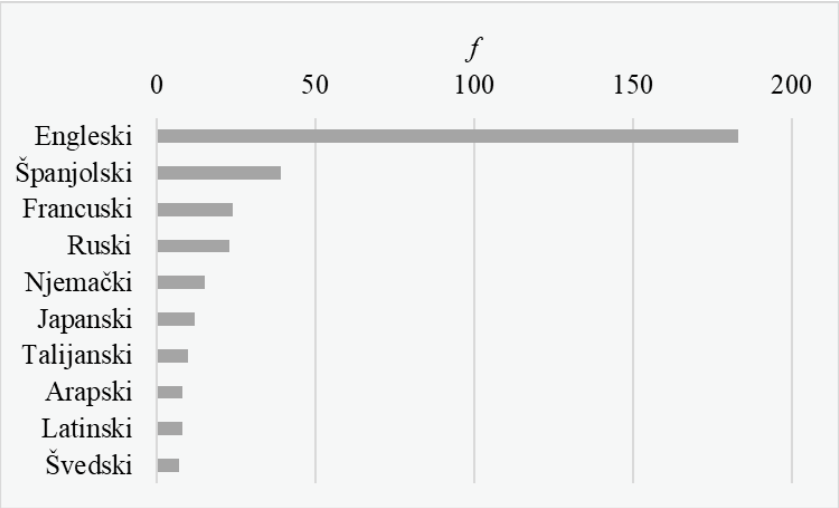


Prikupljeni podaci o jeziku kojim se govori u filmovima i televizijskim serijama prikazani su u Tablici 84. Od jezika u analiziranim filmovima i televizijskim serijama prevladava engleski (45 %). Sljedeći relevantnije zastupljeni jezici su španjolski (10 %), francuski (6 %), ruski (6 %) i njemački jezik (4 %). Manje su zastupljeni japanski (3 %), talijanski (2 %), arapski (2 %) i švedski jezik (2 %), a posebno se može izdvojiti učestalija pojava latinskog jezika (2 %). Od manje zastupljenih jezika, kantonski, kineski, korejski i srpski koji se pojavljuju u 4 slučaja (po 1 %), a češki, stari egipatski, filipinski, hebrejski, mađarski i mandarinski u 3 slučaja (1 %). Ostali jezici pojavljuju se u jednom ili dva slučaja, a izdvojit se mogu dva slučaja korištenja znakovnog jezika, odnosno američki znakovni jezik u *Zvuku metala* (2019) i britanski znakovni jezik u filmu *Piano* (1993).

Tablica 84. Jezik korišten u filmovima i televizijskim serijama (N = 410)

Izvor: vlastito istraživanje

	f	%		*f*	%
engleski	183	45	kantonski, kineski, korejski, srpski	4	20
španjolski	39	10	češki, stari egipatski, filipinski, hebrejski, mađarski, mandarinski	3	
francuski	24	6			
ruski	23	6	danski, hindski, maorski, rumunjski, svahili, tajlandski, turski, ukrajinski, urdski, vijetnamski	2	
njemački	15	4			
japanski	12	3	afrikaans, bosanski, nizozemski, esperanto, finski, grčki, irski galski, makedonski, majanski, nama, navaho, nordijski, norveški, stari danski, papiamento, perzijski, portugalski, pandžapski, romski, srpsko hrvatski, tagaloški, tibetanski, velški, xhosa, jidiš	1	
talijanski	10	2			
arapski	8	2			
latinski	8	2			
švedski	7	2	američki znakovni jezik, britanski znakovni jezik	1	



Dodatno, može se spomenuti da postoje režiseri koji su režirali nekoliko analiziranih filmovima. To su filmovi Lane i Lilly Wachowski *Preko svake mjere* (1996), *Matrix* (1999), *Atlas oblaka* (2012) i *Matrix: Uskrsnuća* (2021)[14] i filmovi Bretta Ratnera *Crveni zmaj* (2002), *Gas do daske 3* (2007) i *X-Men: Posljednja fronta* (2006). Također, Paul Feig režirao je *Djeveruše* (2011) i *Školu dobra i zla* (2022), a David Leitch (uz Chada Stahelskog) *Johna Wicka* (2014) i *Deadpool 2* (2018). Darren Aronofsky režirao je filmove *Fontana života* (2006) i *Crni labud* (2010), Martin Scorsese *Rt straha* (1991) i film *Pokojni* (2006), a Guy Ritchie filmove *Zdrpi i briši* (2000) i *RocknRolla* (2008).

Smatra se da je, usprkos određenim ograničenjima istraživanja, uzorak analiziranih filmova i televizijskih serija zadovoljavajuće kvalitete, odnosno, prosječna ocjena analiziranih djela iznosi 7,1 te je dobivena na temelju prosječno 275 tisuća glasova, a 80 % analiziranih filmova i televizijskih serija osvojilo je nagrade na značajnijim filmskim festivalima. Također, može se osvrnuti i na postignutu zadovoljavajuću saturaciju uzorka, odnosno u određenom trenutku tijekom kodiranja podataka prestali su se pojavljivati novi obrasci korištenja te je uočeno ponavljanje prethodno detektiranog. Iz navedenoga se može zaključiti da uzorak odgovara prethodno postavljenim zahtjevima kvalitativnog i kvantitativnog dijela istraživanja te je postignuta zadovoljavajuća saturacija podataka.

[14] Zajedno su režirale *Preko svake mjere* (1996) i *Matrix* (1999), s Tykwerom *Atlas oblaka* (2012), a *Matrix: Uskrsnuća* (2021) režirala je Lana Wachowski.

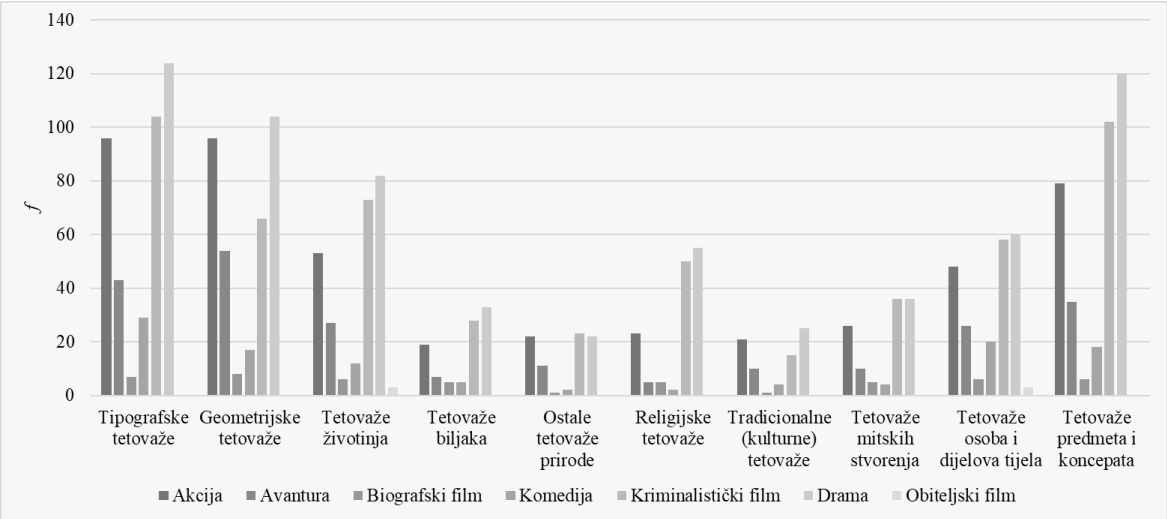
7.5.1. Odnos semiotički oblikovanih znakova i komunikacijskih uloga poruke sa specifičnim obilježjima radnje i žanrovskim obilježjima

Raspodjela vrsta znakova po žanrovima prikazana je u Tablicama 85, 86 i 87. Iz prikazanih podataka može se izdvojiti da su sve vrste tetovaža najzastupljenije u dramama. Uz drame, ostale tetovaže prirode pojavljuju se u istom broju u akcijskim filmovima (22). Tetovaže mitskih stvorenja su jednako brojčano zastupljene, uz drame, u kriminalističkim filmovima (36) kao i tetovaže osoba i dijelova tijela (58 i 60). Mogu se izdvojiti i biografski filmovi koji su najujednačenije zastupljeni vrstama tetovaža, odnosno u rasponu od 10 % do 16 % kod svih vrsta tetovaža s izuzetkom ostalih tetovaža prirode i tradicionalnih tetovaža koje su zastupljene s po 2 %. U šest obiteljskih filmova u uzorku se pojavljuju samo dvije vrste tetovaža, odnosno s po 50 % tetovaže životinja te osoba i dijelova tijela, dok se u jednom filmu, koji se žanrovski određuje kao film noir, pojavljuje samo jedna tetovaža, tipografska (100 %).

Tablica 85. Vrste znaka po žanrovima filmova i televizijskih serija I (N = 3386)
Izvor: vlastito istraživanje

	Akcija		Avantura		Biografski film		Komedija		Kriminalistički film		Drama		Obiteljski film	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	96	20	43	19	7	14	29	26	104	19	124	19	0	0
Geometrijske tetovaže	96	20	54	24	8	16	17	15	66	12	104	16	0	0
Tetovaže životinja	53	11	27	12	6	12	12	11	73	13	82	12	3	50
Tetovaže biljaka	19	4	7	3	5	10	5	4	28	5	33	5	0	0
Ostale tetovaže prirode	22	5	11	5	1	2	2	2	23	4	22	3	0	0
Religijske tetovaže	23	5	5	2	5	10	2	2	50	9	55	8	0	0
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	21	4	10	4	1	2	4	4	15	3	25	4	0	0
Tetovaže mitskih stvorenja	26	5	10	4	5	10	4	4	36	6	36	5	0	0
Tetovaže osoba i dijelova tijela	48	10	26	11	6	12	20	18	58	10	60	9	3	50

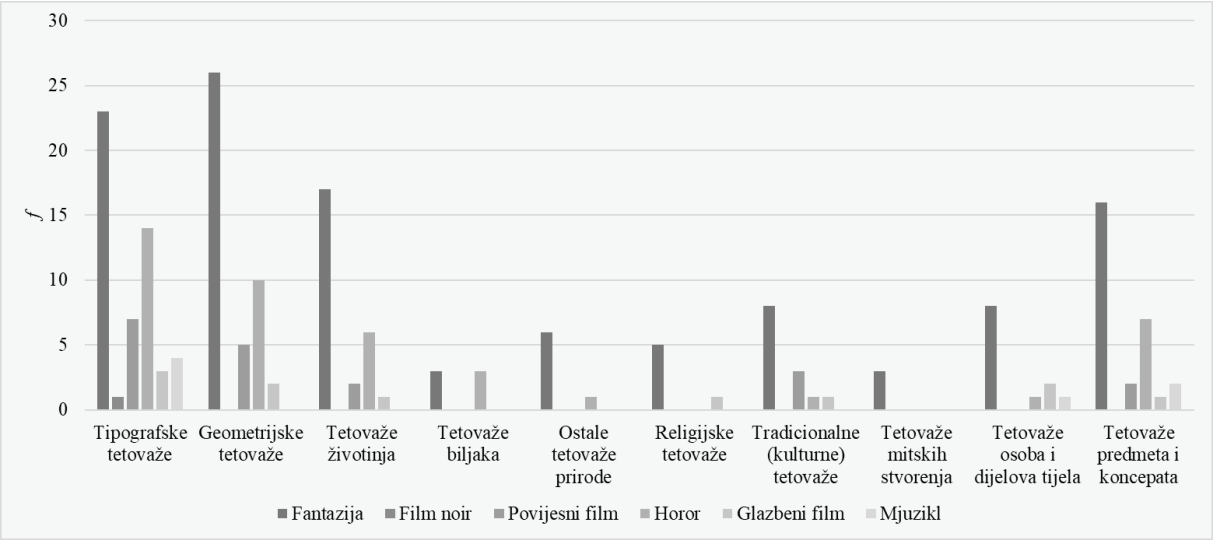
Tetovaže predmeta i koncepata	79	16	35	15	6	12	18	16	102	18	120	18	0	0
Ukupno	483	100	228	100	50	100	113	100	555	100	661	100	6	100



Tablica 86. Vrste znaka po žanrovima filmova i televizijskih serija II (N = 3386)

Izvor: vlastito istraživanje

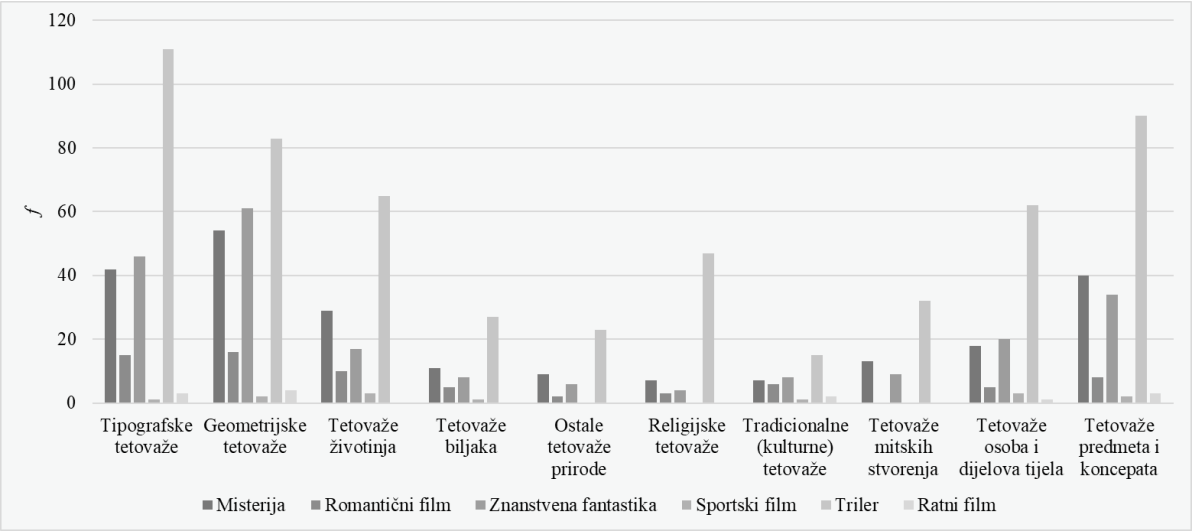
	Fantazija		Film noir		Povijesni film		Horor		Glazbeni film		Mjuzikl	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	23	20	1	100	7	37	14	33	3	27	4	57
Geometrijske tetovaže	26	23	0	0	5	26	10	23	2	18	0	0
Tetovaže životinja	17	15	0	0	2	11	6	14	1	9	0	0
Tetovaže biljaka	3	3	0	0	0	0	3	7	0	0	0	0
Ostale tetovaže prirode	6	5	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0
Religijske tetovaže	5	4	0	0	0	0	0	0	1	9	0	0
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	8	7	0	0	3	16	1	2	1	9	0	0
Tetovaže mitskih stvorenja	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tetovaže osoba i dijelova tijela	8	7	0	0	0	0	1	2	2	18	1	14
Tetovaže predmeta i koncepata	16	14	0	0	2	11	7	16	1	9	2	29
Ukupno	115	100	1	100	19	100	43	100	11	100	7	100



Tablica 87. Vrste znaka po žanrovima filmova i televizijskih serija III (N = 3386)

Izvor: vlastito istraživanje

	Misterija		Romantični film		Znanstvena fantastika		Sportski film		Triler		Ratni film	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	42	18	15	21	46	22	1	8	111	20	3	23
Geometrijske tetovaže	54	23	16	23	61	29	2	15	83	15	4	31
Tetovaže životinja	29	13	10	14	17	8	3	23	65	12	0	0
Tetovaže biljaka	11	5	5	7	8	4	1	8	27	5	0	0
Ostale tetovaže prirode	9	4	2	3	6	3	0	0	23	4	0	0
Religijske tetovaže	7	3	3	4	4	2	0	0	47	8	0	0
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	7	3	6	9	8	4	1	8	15	3	2	15
Tetovaže mitskih stvorenja	13	6	0	0	9	4	0	0	32	6	0	0
Tetovaže osoba i dijelova tijela	18	8	5	7	20	9	3	23	62	11	1	8
Tetovaže predmeta i koncepata	40	17	8	11	34	16	2	15	90	16	3	23
Ukupno	230	100	70	100	213	100	13	100	555	100	13	100



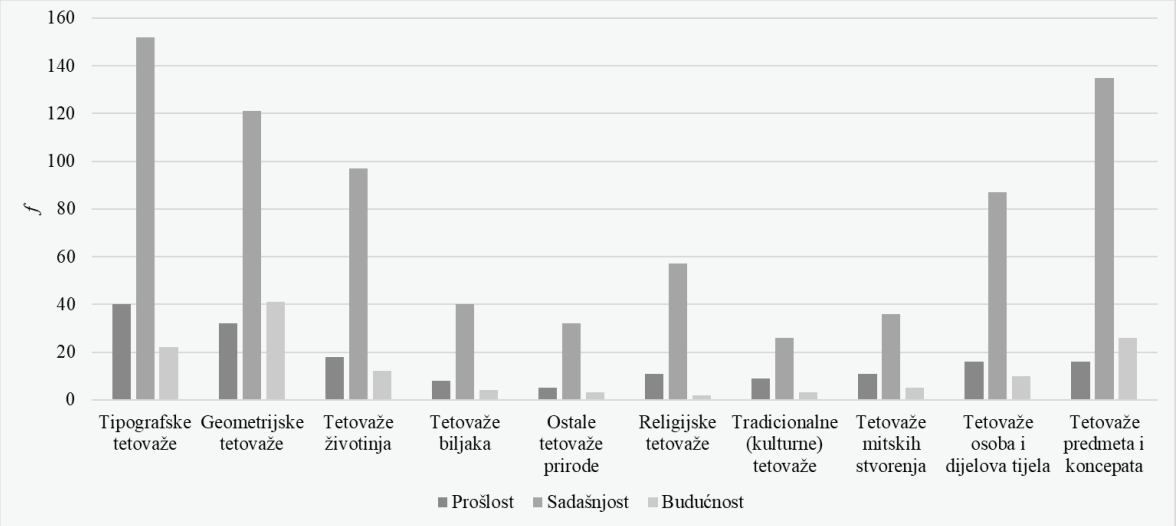
Tablica 88 prikazuje vrste znakova po vremenskim odrednicama radnje. Iako se, u uzorku, radnje filmova i televizijskih serija odvijaju pretežno u sadašnjosti, izdvojiti se može odstupanje kod tipografskih tetovaža koje su najviše zastupljene u filmovima i televizijskim serijama čija radnja se odvijaju u prošlosti (24 %) i geometrijskih tetovaža koje su najzastupljenije u narativima koji se odvijaju u budućnosti (32 %). Religijske tetovaže, jednako su zastupljene u radnjama smještenima u prošlost i sadašnjost (po 7 %), dok su manje zastupljene u radnjama koje se odvijaju u budućnosti (2 %). Slično kao i religijske, no s manjom razlikom, kod filmskih radnji smještenih u budućnost manje su zastupljene tradicionalne tetovaže (2 %) i tetovaže mitskih stvorenja (4 %). Tetovaže predmeta i koncepata zastupljenije su u radnjama postavljenima u sadašnjost (17 %) i budućnost (20 %), dok su radnjama postavljenima u prošlost manje zastupljene (10 %).

Tablica 88. Vrste znaka po vremenskim odrednicama radnje (N = 1077)

Izvor: vlastito istraživanje

	Prošlost		Sadašnjost		Budućnost	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	40	24	152	19	22	17
Geometrijske tetovaže	32	19	121	15	41	32
Tetovaže životinja	18	11	97	12	12	9
Tetovaže biljaka	8	5	40	5	4	3
Ostale tetovaže prirode	5	3	32	4	3	2
Religijske tetovaže	11	7	57	7	2	2
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	9	5	26	3	3	2

Tetovaže mitskih stvorenja	11	7	36	5	5	4
Tetovaže osoba i dijelova tijela	16	10	87	11	10	8
Tetovaže predmeta i koncepata	16	10	135	17	26	20
Ukupno	166	100	783	100	128	100



Tablice 89 i 90 prikazuju odnos vrsta znakova po prostornim odrednicama radnje. Izdvojit se može da su tipografske tetovaže u većini kategorija prostornih odlika radnje relativno ujednačeno zastupljene, odnosno između 20 % i 24 %, dok odstupanje postoji samo kod radnji koje su smještene u alternativne svjetove (12 %). Slično je i kod geometrijskih tetovaža sa zastupljenošću između 16 % i 21 % u većini kategorija uz značajnije izraženu upotrebu u narativima radnjom vezanima za svemir (37 %) i alternativne svjetove (36 %). Također, pozicioniranje radnje ili dijelova radnje u alternativne svjetove (20 %) odskače od prosjeka drugih kategorija u korištenju tetovaža životinja (6 % do 12 %). Tetovaže biljaka i ostale tetovaže prirode djelomično subzastupljenije u radnjama smještenima u Afriku (7 % i 9 %), dok se ostale tetovaže prirode ne pojavljuju u radnjama smještenima u svemir i alternativne svjetove. Religijske i tradicionalne tetovaže su djelomično zastupljenije u filmovima i televizijskim serijama radnjom smještenima na područja Australije i Novog Zelanda (11 % i 16 %), a tetovaže mitskih stvorenja na područje Azije (9 %). Tetovaže osoba i dijelova tijela najzastupljenije su u radnjama koje se odvijaju na području Južne Amerike (13 %) i Azije (12 %), dok se u alternativnim svjetovima ne pojavljuju. Kod prikaza alternativnih svjetova, tetovaže predmeta i koncepata su zastupljene s 24 %, dok se kao vrsta znakova najmanje pojavljuju u radnjama prostorno povezanima s Australijom i Novim Zelandom.

Tablica 89. Vrste znaka po prostornim odrednicama radnje I (N = 1384)

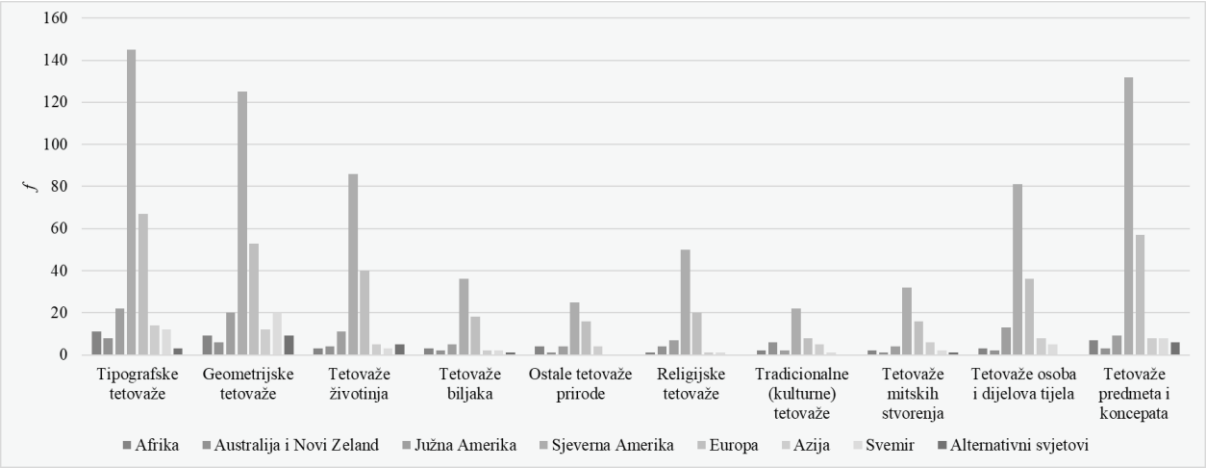
Izvor: vlastito istraživanje

	Afrika		Australija i Novi Zeland		Južna Amerika		Sjeverna Amerika	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	11	24	8	22	22	23	145	20
Geometrijske tetovaže	9	20	6	16	20	21	125	17
Tetovaže životinja	3	7	4	11	11	11	86	12
Tetovaže biljaka	3	7	2	5	5	5	36	5
Ostale tetovaže prirode	4	9	1	3	4	4	25	3
Religijske tetovaže	1	2	4	11	7	7	50	7
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	2	4	6	16	2	2	22	3
Tetovaže mitskih stvorenja	2	4	1	3	4	4	32	4
Tetovaže osoba i dijelova tijela	3	7	2	5	13	13	81	11
Tetovaže predmeta i koncepata	7	16	3	8	9	9	132	18
Ukupno	45	100	37	100	97	100	734	100

Tablica 90. Vrste znaka po prostornim odrednicama radnje II (N = 1384)

Izvor: vlastito istraživanje

	Europa		Azija		Svemir		Alternativni svjetovi	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Tipografske tetovaže	67	20	14	22	12	22	3	12
Geometrijske tetovaže	53	16	12	18	20	37	9	36
Tetovaže životinja	40	12	5	8	3	6	5	20
Tetovaže biljaka	18	5	2	3	2	4	1	4
Ostale tetovaže prirode	16	5	4	6	0	0	0	0
Religijske tetovaže	20	6	1	2	1	2	0	0
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	8	2	5	8	1	2	0	0
Tetovaže mitskih stvorenja	16	5	6	9	2	4	1	4
Tetovaže osoba i dijelova tijela	36	11	8	12	5	9	0	0
Tetovaže predmeta i koncepata	57	17	8	12	8	15	6	24
Ukupno	331	100	65	100	54	100	25	100



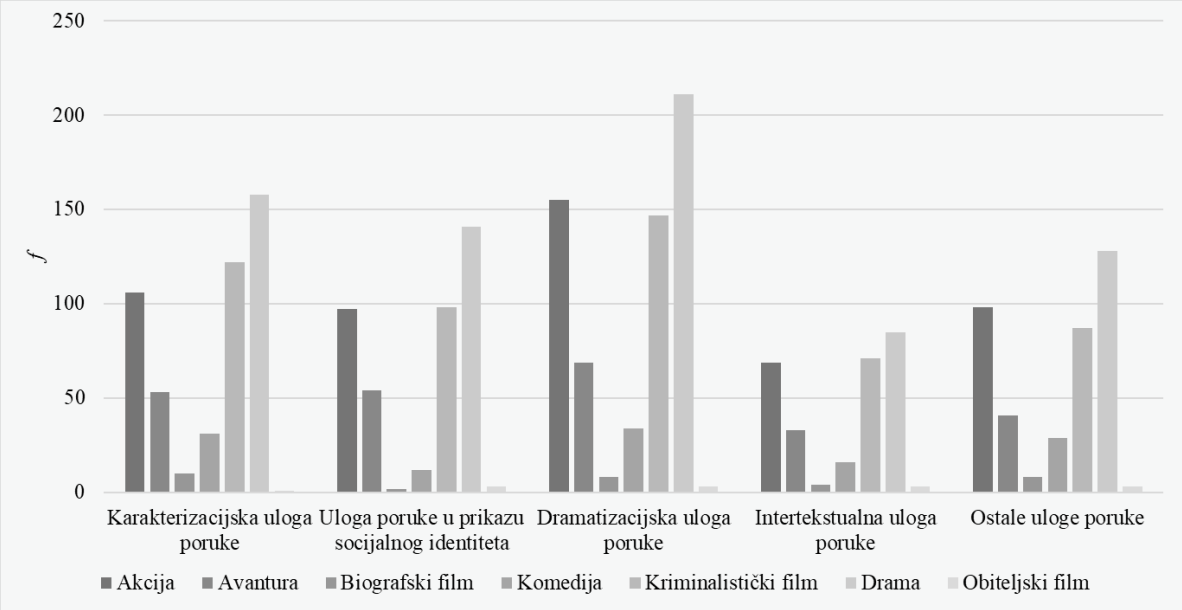
Tablice 91, 92 i 93 prikazuju odnos komunikacijske uloge poruke i žanrova filmova te televizijskih serija. Kao i kod vrsta znakova, odnosno tetovaža, komunikacijske uloge poruke su najviše brojčano zastupljene kod žanra drame. Prema postotnim udjelima, od karakterizacijske uloge poruke može se kao zastupljenije žanrove izdvojiti biografske filmove (31 %) i glazbene filmove (38 %). Kod uloge poruke u prikazu socijalnog identiteta, raspodjela po žanrovima je pretežno ujednačena, dok se kao manje zastupljeni izdvaja upotreba u biografskim (6 %) i sportskim filmovima (5 %). Dramatizacijska uloga poruke pretežno je ujednačeno zastupljena u svim žanrovima, osim u glazbenim filmovima u kojima je manje zastupljena (15 %). Intertekstualna uloga poruke, djelomično je zastupljenija u obiteljskim (23 %) i povijesnim (21 %) filmovima, a manje zastupljena u glazbenim filmovima (8 %), mjuziklima (6 %) i romantičnim filmovima (7 %). Ostale uloge poruke, u svim žanrovima, zastupljene su između 16 % i 25 %, s izuzetkom ratnih filmova, u kojima je zastupljenost djelomično niža (11 %).

Tablica 91. Komunikacijske uloge poruke po žanrovima I (N = 3622)

Izvor: vlastito istraživanje

	Akcija		Avantura		Biografski film		Komedija		Kriminalistički film		Drama		Obiteljski film	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Karakterizacijska uloga poruke	106	20	53	21	10	31	31	25	122	23	158	22	1	8
Uloga poruke u prikazu	97	18	54	22	2	6	12	10	98	19	141	20	3	23

socijalnog identiteta														
Dramatizacijska uloga poruke	155	30	69	28	8	25	34	28	147	28	211	29	3	23
Intertekstualna uloga poruke	69	13	33	13	4	13	16	13	71	14	85	12	3	23
Ostale uloge poruke	98	19	41	16	8	25	29	24	87	17	128	18	3	23
Ukupno	525	100	250	100	32	100	122	100	525	100	723	100	13	100

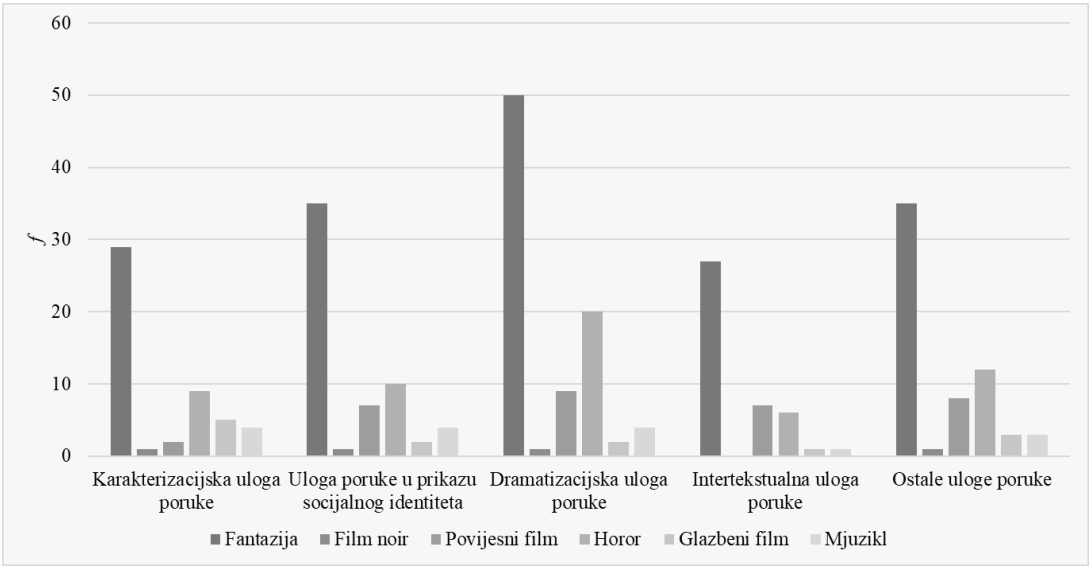


Tablica 92. Komunikacijske uloge poruke po žanrovima II (N = 3622)

Izvor: vlastito istraživanje

	Fantazija		Film noir		Povijesni film		Horor		Glazbeni film		Mjuzikl	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Karakterizacij-ska uloga poruke	29	16	1	25	2	6	9	16	5	38	4	25
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	35	20	1	25	7	21	10	18	2	15	4	25
Dramatizacijska uloga poruke	50	28	1	25	9	27	20	35	2	15	4	25

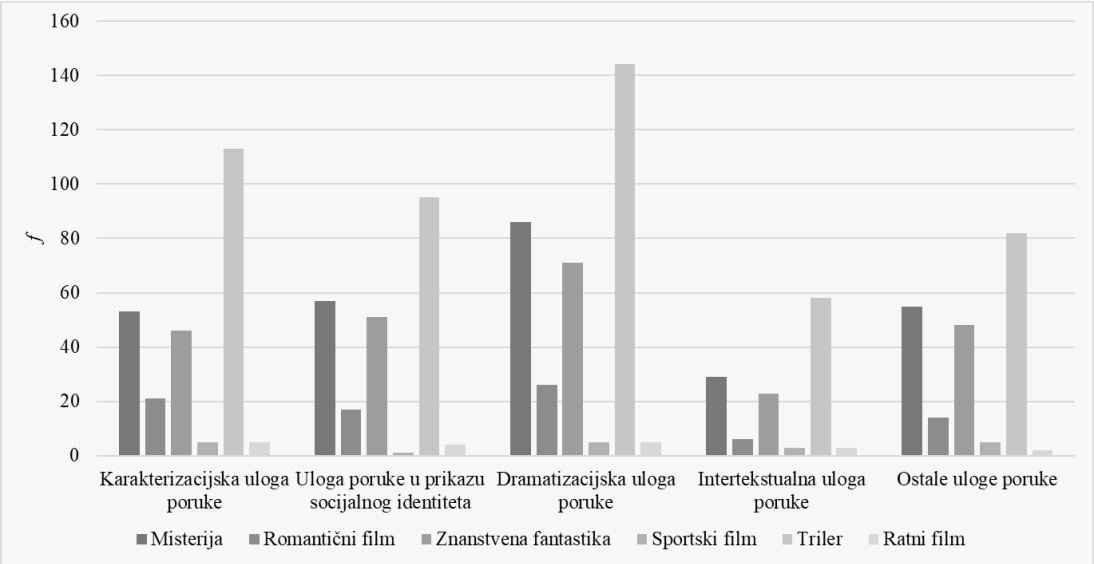
Intertekstualna uloga poruke	27	15	0	0	7	21	6	11	1	8	1	6
Ostale uloge poruke	35	20	1	25	8	24	12	21	3	23	3	19
Ukupno	176	100	4	100	33	100	57	100	13	100	16	100



Tablica 93. Komunikacijske uloge poruke po žanrovima III (N = 3622)

Izvor: vlastito istraživanje

	Misterija		Romantičan film		Znanstvena fantastika		Sportski film		Triler		Ratni film	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Karakterizacijska uloga poruke	53	19	21	25	46	19	5	26	113	23	5	26
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	57	20	17	20	51	21	1	5	95	19	4	21
Dramatizacijska uloga poruke	86	31	26	31	71	30	5	26	144	29	5	26
Intertekstualna uloga poruke	29	10	6	7	23	10	3	16	58	12	3	16
Ostale uloge poruke	55	20	14	17	48	20	5	26	82	17	2	11
Ukupno	280	100	84	100	239	100	19	100	492	100	19	100

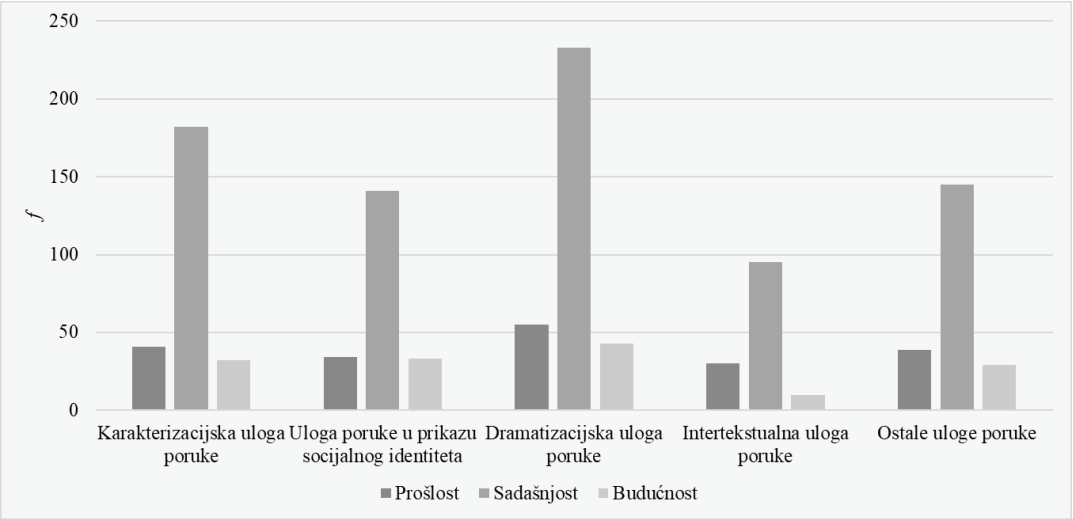


Tablica 94 prikazuje podatke o komunikacijskim ulogama poruke u odnosu na vremenske odrednice radnje. Kako se radnja analiziranih filmova i televizijskih serija pretežno odvija u sadašnjosti, u skladu s time su i komunikacijske uloge poruke najučestalije u navedenom području. Karakterizacijske uloge poruke pretežno su usklađene u područjima vremenskih odrednica narativa, odnosno od 21 % do 23 %. Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta je relativno izraženija kod narativa povezanih s budućnošću (22 %). Dramatizacijske uloge poruke su ravnomjerno raspoređene. Intertekstualna uloga poruke najviše je izražena kod filmova i televizijskih serija čija radnja se odvija u prošlosti (15 %), a najmanje izražena u radnjama koje se odvijaju u budućnosti (7 %). Ostale uloge poruka su djelomično ravnomjerno zastupljene, uz manje odstupanje u filmovima i televizijskim serijama radnjom smještenom u sadašnjost (18 %).

Tablica 94. Komunikacijske uloge poruke po vremenskim odrednicama radnje (N = 1142)

Izvor: vlastito istraživanje

	Prošlost		Sadašnjost		Budućnost	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Karakterizacijska uloga poruke	41	21	182	23	32	22
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	34	17	141	18	33	22
Dramatizacijska uloga poruke	55	28	233	29	43	29
Intertekstualna uloga poruke	30	15	95	12	10	7
Ostale uloge poruke	39	20	145	18	29	20
Ukupno	199	100	796	100	147	100



Tablice 95 i 96 prikazuju podatke o odnosu komunikacijskih uloga poruke i prostornih odrednica radnje. Kako je u prostornim odrednicama radnje najviše zastupljena Sjeverna Amerika, tako su i komunikacijske uloge poruke najučestalije u filmovima i televizijskim serijama koje se odvijaju na tom prostoru. Kod karakterizacijske uloge poruke, izdvojiti se može da je najzastupljenija u radnjama povezanima s Južnom Amerikom (28 %) i Azijom (25 %). Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta, više je izražena kod filmova i televizijskih serija u kojima se radnja ili značajan dio radnje odvija u svemiru (28 %), a manje u radnjama vezanima za Aziju (13 %). Dramatizacijske uloge poruke relativno su ujednačeno zastupljene. Intertekstualna uloga poruke, značajnije je uočena u filmovima i televizijskim serijama povezanima s Australijom i Novim Zelandom (19 %), dok se manje pojavljuju u radnjama vezanima za Aziju (8 %) i alternativne svjetove (9 %). Ostale uloge poruke, relativno su ujednačeno zastupljene u prostornim odrednicama radnje, uz manje odstupanje u filmovima i televizijskim serijama kojima je radnja smještena u Južnu Ameriku (15 %).

Tablica 95. Komunikacijske uloge poruke po prostornim odrednicama radnje I (N = 1473)

Izvor: vlastito istraživanje

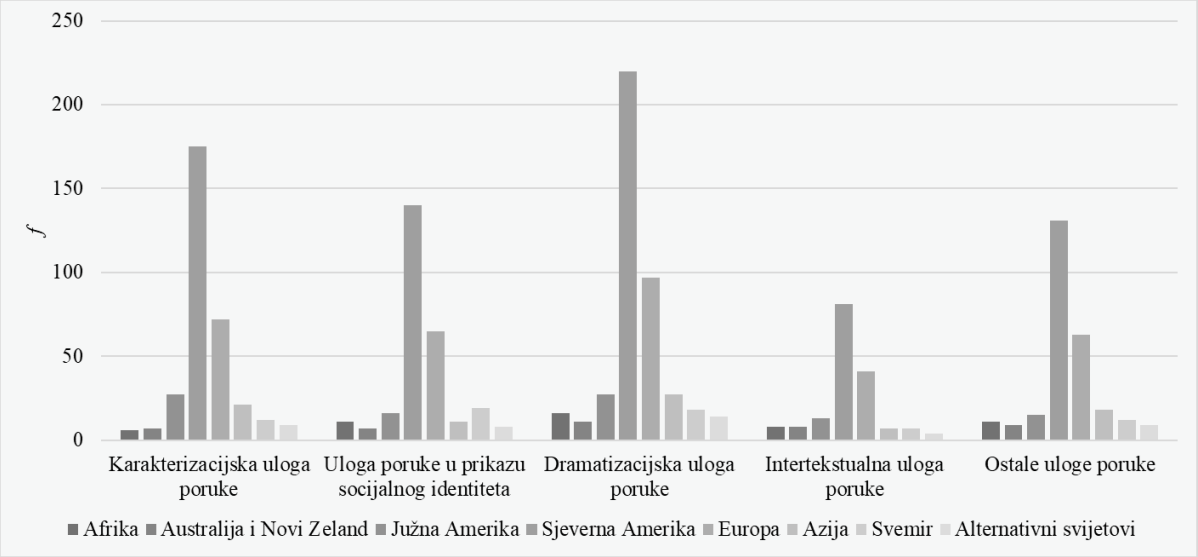
	Afrika		Australija i Novi Zeland		Južna Amerika		Sjeverna Amerika	
	f	%	*f*	%	*f*	%	*f*	%
Karakterizacijska uloga poruke	6	12	7	17	27	28	175	23
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	11	21	7	17	16	16	140	19
Dramatizacijska uloga poruke	16	31	11	26	27	28	220	29

Intertekstualna uloga poruke	8	15	8	19	13	13	81	11
Ostale uloge poruke	11	21	9	21	15	15	131	18
Ukupno	52	100	42	100	98	100	747	100

Tablica 96. Komunikacijske uloge poruke po prostornim odrednicama radnje II (N = 1473)

Izvor: vlastito istraživanje

	Europa		Azija		Svemir		Alterna-tivni svjetovi	
	f	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**	***f***	**%**
Karakterizacijska uloga poruke	72	21	21	25	12	18	9	20
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	65	19	11	13	19	28	8	18
Dramatizacijska uloga poruke	97	29	27	32	18	26	14	32
Intertekstualna uloga poruke	41	12	7	8	7	10	4	9
Ostale uloge poruke	63	19	18	21	12	18	9	20
Ukupno	338	100	84	100	68	100	44	100



Istraživačko pitanje 5 glasi: razlikuje li se upotreba tetovaža kao semiotički oblikovanih poruka u filmovima i televizijskim serijama te postoje li specifičnosti upotrebe u odnosu na obilježja radnje i žanr. U nastojanju davanja odgovora na navedeno istraživačko pitanje, znakovi i komunikacijske uloge poruke postavljeni su u odnos sa žanrovima te vremenskim i prostornim odrednicama radnje.

Iz odnosa vrsta znakova i žanrova, može se izdvojiti da su djelomično usklađeni s učestalošću žanrova u analiziranim filmovima i televizijskim serijama. Dodatno se može istaknuti da je najravnomjernija upotreba vrsta znakova u biografskim filmovima, dok se u obiteljskim filmovima pojavljuju samo dvije vrste tetovaža. Kod vremenskih odrednica radnje, u skladu s pretežnim odvijanjem radnje analiziranih filmova i televizijskih serija u sadašnjosti, izdvajaju se tipografske tetovaže kao značajnije zastupljene u radnjama koje se odvijaju u prošlosti, geometrijske tetovaže koje su izraženije u radnjama smještenima u budućnost, kao i tetovaže predmeta i koncepata koje su manje zastupljene u radnjama koje se odvijaju u prošlosti. U odnosu na prevladavanje Sjeverne Amerike u prostornim odrednicama radnje, odstupanje postoji kod tipografskih tetovaža koje se manje pojavljuju u alternativnim svjetovima, geometrijskim tetovažama koje su značajnije zastupljene u narativima koji se odvijaju u svemiru i alternativnim svjetovima, religijskim i tradicionalnim tetovažama koje su djelomično zastupljenije u filmovima i televizijskim serijama s radnjom smještenom na područje Australije i Novog Zelanda, a tetovaže osoba i dijelova tijela u narative koji su povezani s područjem Južne Amerike i Azije.

Komunikacijske uloge poruke u odnosu na filmske žanrove, uz djelomičnu usklađenost s učestalošću pojave žanrova, izdvojiti se može da su karakterizacijske uloge poruka zastupljenije u glazbenim i biografskim filmovima, a uloge poruka u prikazu socijalnog identiteta manje zastupljene kod biografskih i sportskih filmova. Dramatizacijska uloga poruke je djelomično ujednačena u upotrebi u odnosu na žanrove iako manje prisutna u glazbenim filmovima. Kod upotrebe intertekstualnosti, od žanrova se izdvajaju, po učestalosti, obiteljski i povijesni filmovi, dok su kod ostalih uloga poruke manje zastupljeni ratni filmovi. Vremenske odrednice radnje su pretežno usklađene s učestalošću pojave u odnosu na analizirani uzorak. Određena odstupanja, utvrđena su kod uloge poruke u prikazu socijalnog identiteta koja je izraženija u radnjama koje se odvijaju u budućnosti te kod korištenja intertekstualne uloge poruke u narativima koji su radnjom vezani za prošlost. Kao i u svim prethodno navedenim područjima, kod prostornih odrednica radnje postoji djelomična usklađenost zastupljenosti poruke i učestalosti prostornih odrednica, uz određena odstupanja. Karakterizacijska uloga poruke zastupljenija je u filmovima i televizijskim serijama koje se odvijaju na područjima Južne Amerike i Azije, uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta kod radnji koje se odvijaju u svemiru, a intertekstualna uloga poruke u radnjama smještenima na područje Australije i Novog Zelanda.

Može se zaključiti da, iako postoji relativna ujednačenost zastupljenosti znakova i komunikacijskih uloga poruke u odnosu na učestalost pojave kategorije u uzorku, postoje i određena odstupanja što implicira i određene specifičnosti upotrebe kako tetovaža tako i komunikacijskih uloga poruka u odnosu na žanrove te vremenske i prostorne odrednice radnje filmova i televizijskih serija.

7.5.2. Statistički značajne povezanosti komunikacijskih uloga poruke sa žanrovima te specifičnim obilježjima radnje

Testiranje hipoteza je izrađeno izračunom hi-kvadrata.

Rezultat vrijednosti *p* iskazuje statističku značajnost u odnosu na vrijednost alfa koja je za potrebe istraživanja postavljena kao standardna, odnosno 0,05, dakle, stupanj pouzdanosti od 95 %. Za potrebe testiranja postavljene su dvije hipoteze:

- H_0 ne postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p > 0,05$)
- H_1 postoji značajna statistička povezanost u promatranim podacima ($p < 0,05$).

Hipoteza 4 glasi: upotreba tetovaža kao semiotički oblikovane poruke razlikuje se u odnosu na obilježja radnje te prema specifičnim obilježjima pojedinačnih žanrova. Pod Hipotezom 4 testira se:

- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i žanra
- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i vremenskih odrednica radnje
- statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i prostornih odrednica radnje.

Hi-kvadrat povezanosti komunikacijskih uloga poruke i žanra ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 37,6967, p > 0,05*), stupanj slobode 48. Tablica 97 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i žanrova, a podaci su za potrebe provođenja analize grupirani. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 97. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i žanra (N = 3622)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	9,2572	0,6808	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	10,3679	0,5837	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	2,4940	0,9982	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	8,0050	0,7847	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	7,5726	0,8176	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti komunikacijskih uloga poruke i vremenskih odrednica radnje ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 7,4260, p > 0,05*), stupanj slobode 8. Tablica 98 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i vremenskih odrednica radnje. Hi-kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa, međutim postoji statistički manje značajna povezanost (*p < 0,09*) između intertekstualne uloge poruke u odnosu na vremenske odrednice radnje.

Tablica 98. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i vremenskih odrednica radnje (N = 1142)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	0.3883	0.8235	*H_0 (p > .05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	1.6961	0.4282	*H_0 (p > .05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0.1507	0.9274	*H_0 (p > .05)*
Intertekstualna uloga poruke	4.9231	0.0853	*H_0 (p > .05)*
Ostale uloge poruke	0.2678	0.8747	*H_0 (p > .05)*

Hi-kvadrat povezanosti komunikacijskih uloga poruke i prostornih odrednica radnje ne ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 18,2556, p > 0,05*), stupanj slobode 28. Tablica 99 prikazuje odnos pojedinih komunikacijskih uloga poruke i prostornih odrednica radnje. Hi--kvadrat ne ukazuje na postojanje statistički značajnih odnosa.

Tablica 99. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i prostornih odrednica radnje (N = 1473)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Karakterizacijska uloga poruke	6,0780	0,5307	*H_0 (p > 0,05)*
Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta	5,0926	0,6487	*H_0 (p > 0,05)*
Dramatizacijska uloga poruke	0,8368	0,9971	*H_0 (p > 0,05)*
Intertekstualna uloga poruke	4,4752	0,7237	*H_0 (p > 0,05)*
Ostale uloge poruke	1,7730	0,9713	*H_0 (p > 0,05)*

Na temelju navedenog, Hipoteza 4 koja glasi: upotreba tetovaža kao semiotički oblikovane poruke razlikuje se u odnosu na obilježja radnje te prema specifičnim obilježjima pojedinačnih žanrova, je odbačena. Statistički značajna povezanost sa sigurnošću od 90 % postoji kod intertekstualne uloge poruke u odnosu na vremenske odrednice radnje.

7.5.3. Statistički značajne povezanosti znaka sa žanrovima te specifičnim obilježjima radnje

S obzirom na to da je hipoteza 4 odbačena, iako nije predviđeno planom istraživanja, provedena je analiza povezanosti vrsta znaka u odnosu na žanrove i specifična obilježja radnje te je utvrđena statistički značajna povezanost u svim područjima.

Hi-kvadrat povezanosti vrste znaka i žanrova ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi--kvadrat = 158,7598, p < 0,01*), stupanj slobode 84. Tablica 100 prikazuje odnos vrsta znakova i žanrova filmova i televizijskih serija. Podaci su za potrebe provođenja hi-kvadrata sumirani, odnosno objedinjene su tetovaže životinja, biljaka i ostale tetovaže prirode, kao i pripojeni ratni filmovi akcijskima, film noir kriminalističkim filmovima te objedinjeni podaci za obiteljski, sportski, povijesni i glazbeni film te mjuzikl. Statistički značajni odnosi utvrđeni su kod geometrijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 42,7673, p < 0,01*) i religijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 45,1759, p < 0,01*).

Tablica 100. Povezanost između vrsta znakova i žanrova (N = 3386)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	9,1164	0,6930	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	42,7673	0,0000	***H1 (p < 0,05)***
Tetovaže prirode	7,4552	0,8261	*H0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	45,1759	0,0000	***H1 (p < 0,05)***
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	16,8664	0,1547	*H0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	16,1816	0,1831	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	15,9875	0,1918	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	5,2094	0,9506	*H_0 (p > 0,05)*

Hi-kvadrat povezanosti vrste znaka i vremenskih odrednica radnje ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 38,7273, p < 0,01*), stupanj slobode 18. Tablica 101 prikazuje odnos pojedinih vrsta znakova i prostornih odrednica radnje, a statistički značajne povezanosti utvrđene su kod geometrijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 16,9592, p < 0,01*) i tetovaža predmeta i koncepata (*hi-kvadrat = 6,1465, p < 0,05*). Dodatno, postoji i statistički značajna povezanost u kategoriji religijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 5,5376, p < 0,07*).

Tablica 101. Povezanost između vrsta znakova i vremenskih odrednica radnje (N = 1077)

Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	2,0383	0,3609	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	16,9592	0,0002	***H1 (p < 0,05)***
Tetovaže životinja	0,9969	0,6075	*H0 (p > 0,05)*
Tetovaže biljaka	0,8965	0,6387	*H0 (p > 0,05)*
Ostale tetovaže prirode	1,1604	0,5598	*H0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	5,5376	0,0627	*H0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	2,2914	0,3180	*H0 (p > 0,05)*
Tetovaže mitskih stvorenja	1,4234	0,4908	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	1,2772	0,5280	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	6,1465	0,0463	***H1 (p < 0,05)***

Hi-kvadrat povezanosti vrste znaka i prostornih odrednica radnje ukazuje na statistički značajnu povezanost (*hi-kvadrat = 55,8535, p < 0,02*), stupanj slobode 35. Tablica 102 prikazuje odnos pojedinih vrsta znakova i prostornih odrednica radnje. Za provedbu hi--kvadrata, podaci su sumirani, odnosno, tetovaže životinja, biljaka i ostale tetovaže prirode su spojene, Africi su pripojeni Australija i Novi Zeland, a svemiru alternativni svjetovi. Statistički značajne povezanosti utvrđene su kod geometrijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 16,5094, p < 0,01*) i religijskih tetovaža (*hi-kvadrat = 16,5129, p < 0,01*).

Tablica 102. Povezanost između vrsta znakova i prostornih odrednica radnje (N = 1388)
Izvor: vlastito istraživanje

	hi--kvadrat	***p***	***hipoteza***
Tipografske tetovaže	0,8270	0,9753	*H_0 (p > 0,05)*
Geometrijske tetovaže	16,5094	0,0055	***H1 (p < 0,05)***
Tetovaže prirode	2,6818	0,7489	*H0 (p > 0,05)*
Religijske tetovaže	6,0966	0,2969	*H0 (p > 0,05)*
Tradicionalne (kulturne) tetovaže	16,5129	0,0055	***H1 (p < 0,05)***
Tetovaže mitskih stvorenja	3,4695	0,6280	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže osoba i dijelova tijela	3,9515	0,5564	*H_0 (p > 0,05)*
Tetovaže predmeta i koncepata	5,8050	0,3257	*H0 (p > 0,05)*

Iz navedenog može se utvrditi da su tetovaže, kao semiotički oblikovani znakovi, povezane s karakteristikama djela, odnosno žanrovskim obilježjima djela te vremenskim i prostornim odrednicama radnje, dok komunikacijske uloge poruke nisu. Dakle, nameće se zaključak da su tetovaže kao kodirani znakovi iznimno povezani s narativom, točnije ozračjem, radnjom i tematikom djela, dok su komunikacijske uloge poruke univerzalne u odnosu na narative, odnosno ulaze u sferu filmske, točnije medijske pismenosti.

8. DISKUSIJA O REZULTATIMA ISTRAŽIVANJA

Teorijska osnova rada obuhvaća tri područja interesa: masovne medije, semiotiku i tetovaže. Navedena područja promatrana su kroz prizmu filma kao primarnog elementa na koje je istraživanje fokusirano. U skladu s interdisciplinarnosti teme, teorijska osnova obuhvatila je i druga područja koja su od značaja za razumijevanje teme istraživanja. U skladu s navedenim, iz svakog od područja obuhvaća teorijske osnove te je moguće izdvojiti najbitnije za istraživanje.

U kontekstu masovnih medija, istraživanje je usmjereno na zabavne filmske i televizijske sadržaje koji su dostupni široj javnosti. Komunikacijski aspekt masovnih medija promatran je kroz Osgoodov i Schrammov model (Schramm, 1971:24) jer on omogućava usmjerenost na kodiranje, dekodiranje i interpretaciju poruke te na temelju Turowove (2011:9) analize elemenata komunikacijskog procesa koja proširuje navedeni model. Na temelju navedenog presjek teorijskog aspekta masovnih medija i komunikacije putem istih je u istraživanju obrađen kako slijedi:

1. poruka kao verbalni i vizualni prikaz uz dekonstrukciju vizualnog prikaza kroz znak i tijelo te verbalnog i vizualnog kroz lik i komunikacijsku ulogu poruke
2. izvor ili organizacija su postavljeni kao kreatori zabavnih sadržaja
3. kodiranje kao centralni interes rada promatra se u svim aspektima istraživanja, odnosno promatra se s gledišta znak, tijelo, lik, poruka i djelo
4. kanal kao prijenosnik poruke postavlja se kao televizija i televizija na zahtjev, a transmiter kao filmovi i televizijske serije kao vizualni i auditivni prijenosnici poruka
5. primatelji su postavljeni kao dostupna publika, a aspekt gledatelja promatran je teorijski kroz masovne medije i konzumaciju filmskih sadržaja
6. dekodiranje je usklađeno s navedenim teorijskim aspektima primatelja poruke uz naglasak na preferirano značenje kroz komunikacijsku ulogu poruke
7. povratna informacija postavljena je tako da su se postavili uzorci, tj. liste filmova i televizijskih serija te je promatrana primarno kao indirektna, a sekundarno kao utjecaj na stvaranje obrazaca u kreiranju sadržaja
8. šum je promatran u kontekstu primatelja i dekodiranja poruke s naglaskom na preferirano značenje poruke koje ne mora nužno biti i dekodirano. Uz navedeno, kao značajnije za istraživanje iz područja, ističe se korporativna narav kreatora poruke, ponavljanje poruke u identičnim formama što posljedično ima utjecaj na gledateljevo dekodiranje poruka masovnih

medija, iskustvo gledatelja u dekodiranju poruka koje potencijalno može utjecati na nemogućnost pojedinca u dekodiranju preferiranog značenja poruke, metaporuke tj. subteksta, a izdvojiti se mogu i stavovi, mišljenja te preferencije gledatelja u kontekstu konzumacije sadržaja kao i medijska pismenost.

Ulazeći dublje u područje komunikacijskih znanosti i prijenosa informacija, a na temelju promatranja tetovaža kao neverbalnih znakova, područje semiotike u radu usmjereno je na kodiranje poruka, što, uz već spomenuto preferirano značenje, odnosno čitanje poruke i metaporuke, obuhvaća i specifičnosti kodiranja i dekodiranja poruka, odnosno utjecaj socijalnih tekstualnih i interpretativnih kodova na komunikacijski proces. Od teorijskih spoznaja kao značajnije za istraživanje mogu se izdvojiti:

1. paradigmatska i sintagmatska dimenzija znaka postavljena u odnos s konstrukcijom značenja poruke, odnosno osebujni znakovi koji ulaze u sferu predvidljivosti čime se postiže istodobna sličnost i različitost implementacije znakova i značenja koja rezultira obrascem korištenja

2. tijelo u kontekstu utjecaja kodova na percepciju, recepciju, kodiranje i dekodiranje značenja kroz konstrukciju mentalnih okvira za kodiranje i dekodiranje značenja

3. kodiranje poruke koje se povezuje s prethodno navedenim konceptima preferiranog značenja poruke te ulogom socijalnih, tekstualnih i interpretativnih kodova u konstrukciji preferiranog značenja te posljedičnoj kreaciji obrazaca korištenja koji omogućuju kategorizaciju i klasifikaciju upotrebe

4. sintaksa, semantika i pragmatizam u dekodiranju poruka te specifičnosti dekodiranja koje obuhvaćaju od problematike odbijanja ili nemogućnosti dekodiranja poruke te subjektivnosti i objektivnosti kod percepcije i interpretacije značenja do utjecaj socijalnih, tekstualnih i interpretacijskih kodova na dekodiranje što je povezano s definiranjem uloge gledatelja, odnosno primatelja poruke.

U vezi s masovnim medijima, istraživanje je usmjereno na cjelovečernje igrane filmove i filmske serije, dok je u vezi sa semiotikom usmjereno na tekstualne kodove, odnosno narativ kao element filma sastavljen od općenitih ponavljajućih jedinica koje se kombiniraju i transformiraju u unikatnu priču koja proširena specifičnim filmskim kodovima tvori, u idealnom slučaju, koherentno filmsko djelo. Elementi filmskog narativa promatrani, analizirani i kodirani su kao:

1. Priča, zaplet i naracija (pripovijedanje) uz opisno navođenje načina upotrebe tetovaža u radnji priče u kvalitativnom dijelu rada, obuhvaća i kvantitativne podatke prikupljene s internetske stranice IMDb o prikazu eksplicitnih sadržaja i ključnim riječima navedenim za djelo kako bi se utvrdile potencijalne sličnosti kodiranih djela na tematskoj razini, dok su za kodirane likove u kontekstu priče, zapleta i naracije relevantni podaci o prisutnosti dijaloga i/ili monologa o tetovaži, scene tetoviranja ili uklanjanja tetovaže te podaci o utvrđenim komunikacijskim ulogama poruke koji su postavljeni u odnos s pričom, zapletima i naracijom.

2. Vremenske i prostorne odlike djela obuhvaćaju kvantitativne podatke o vremenskim i geografskim odrednicama radnje te podatke prikupljene pod komunikacijskim ulogama poruka koji se odnose na detaljnije isticanje prostornih i vremenskih odrednice radnje.

3. Likovi su centralni dio istraživanja te su uz opis upotrebe tetovaža, od kvantitativnih podataka prikupljeni podaci o spolu, dobu, ulozi, tipu glavne uloge, opisnom zanimanju lika, polaritetu lika, tipu osobnosti lika, arhetipu, poželjnosti lika, podaci o tome umire li lik u filmu ili televizijskoj seriji te podaci o motivaciji za tetoviranje, a obuhvaćaju i podatke utvrđene pod komunikacijskim ulogama poruke postavljene u odnos s likovima.

4. Dijalog uz opisnu obradu dijaloga i monologa o značenju tetovaža i navođenje motivacije za tetoviranje, od kvantitativnih podataka uključuje prisutnost dijaloga i/ili monologa u djelu.

5. Fokalizacija je obrađena opisno te na temelju prikupljenih kvantitativnih podataka obrađena kroz prizmu nepouzdanog naratora na temelju podataka prikupljenih pod dramskom tehnikom perspektiva u sklopu komunikacijskih uloga poruke te kao intradijegetička u sklopu prisutnosti dijaloga i/ili monologa o tetovaži u djelu.

6. Podaci o žanrovima djela su prikupljeni i obrađeni kao kvantitativni s internetske stranice IMDb uz popratni opisni osvrt.

Posljednja cjelina teorijske osnove obuhvaća tetovaže kao dugotrajno prisutan društveni fenomen koji je, uz pojavu u masovnim medijima, odnosno filmovima kao fiktivnim prikazima stvarnog svijeta, povezan sa semiotikom na način da se kreira specifično značenje posredstvom neverbalnih znakova. Dodatno, valja naglasiti povezanost i preklapanje tema istraživanja tetovaža kao društvene pojave s primjenom tetovaža u filmovima. Navedeno preklapanje s istraživanjem je usklađeno kao:

1. istraživanje potencijalnih sličnosti motivacija za tetoviranje fiktivnih likova u odnosu na stvarne osobe

2. analiza povezanosti tetovaža i devijantnog ponašanja na temelju prikupljanja i usporedbe podataka o polaritetu lika, dok se sklonost rizičnom ponašanju analizira kroz prisutnost smrti filmskih likova, a utjecaj tetovaža na privlačnost osobe kroz prikazanu prisutnost romantičnih i seksualnih odnosa filmskih likova

3. koncept osobnog narativa kreiranog posredstvom tetovaža, analiziran je pomoću prikaza tetovaža, prisutnosti dijaloga i monologa o njima te naglašavanja filmskom fotografijom.

Iako su istraživanja o tetovažama i njihovom korištenju u filmovima iznimno ograničena, na temelju Barronovog (2020:40-68) pristupa analizi tetovaža u filmovima i Klugerovih (2022:271-277) funkcija filmskih tetovaža, a prošireno spoznajama iz prethodno navedenih teorija, definirane su komunikacijske uloge poruke semiotičkih oblikovanih znakova tj. tetovaža u filmskim narativima, odnosno:

1. karakterizacijska uloga poruke koja je usmjerena na analizu upotrebe tetovaža kao elementa karakterizacije filmskog lika

2. uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta koja sumira razne kulturne i supkulturne pripadnosti filmskog lika

3. dramatizacijska uloga poruke kojom se pomoću dramskih tehnika analizira upotreba tetovaža u radnji (Kallay, 2016:105-116)

4. intertekstualna uloga poruke usmjerena je na analizu prisutnosti intertekstualnosti u filmskom djelu

5. ostale uloge poruke kao šira kategorija sa svrhom sumiranja ostalih uočenih upotreba tetovaža, a temeljena na pretpostavci postojanja prethodno nedefiniranih i/ili specifičnih mogućnosti upotrebe tetovaža kao elemenata komunikacije u filmskom narativu.

U skladu s navedenom teorijskom osnovom, glavna hipoteza istraživanja glasi: semiotičnost tetovaža utječe na transformaciju jednostavnog vizualnog znaka u informacijski kompleksniju poruku koja pridonosi slojevitosti filmskog narativa. Cilj rada je analiza tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u odnosu na tijelo, filmski lik, komunikacijsku ulogu poruke koju prenosi i djelo, a svrha jest definiranje i kategoriziranje upotrebe tetovaža kao semiotički oblikovanog komunikacijskog elementa filmskog narativa. U nastavku na glavnu hipotezu, ciljeve i svrhu istraživanja, a u skladu s kvalitativnim i kvantitativnim zahtjevima rada, definirana su istraživačka pitanja i pomoćne hipoteze. Istraživačka pitanja su:

IP1: Kakve se forme znakova, odnosno vizualno oblikovanje tetovaža upotrebljava te kako su tetovaže implementirane kao nositelji poruke u filmskom narativu?

IP2: Kakav je odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu?

IP3: Koje su karakteristike filmskih likova na kojima se prikazuje semiotički oblikovan znak kao nositelj poruke u filmskom narativu?

IP4: Koje su komunikacijske uloge poruke semiotički oblikovanih znakova posredstvom tetovaža u filmskom narativu?

IP5: Razlikuje li se upotreba tetovaža kao semiotički oblikovanih poruka u filmovima i televizijskim serijama te postoje li specifičnosti upotrebe u odnosu na obilježja radnje i žanr?

Pomoćne hipoteze su:

H1: Vizualno oblikovanje tetovaže, odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.

H2: Postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.

H3: Postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi.

H4: Upotreba tetovaža kao semiotički oblikovane poruke razlikuje se u odnosu na obilježja radnje te prema specifičnim obilježjima pojedinačnih žanrova.

8.1. Sumirani rezultati kvalitativnog i kvantitativnog dijela istraživanja

Istraživačko pitanje 1 glasi: kakve se forme znakova, odnosno vizualno oblikovanje tetovaža upotrebljava te kako su tetovaže implementirane kao nositelji poruke u filmskom narativu? Pri vizualnom oblikovanju tetovaža uočena je razlika u kompleksnosti korištenih motiva, odnosno da postoje tetovaže koje obuhvaćaju jedan motiv te tetovaže koje obuhvaćaju više motiva, odnosno kombinaciju motiva. Kod kombiniranja motiva, ističu se općenite kombinacije motiva koje se mogu promatrati kao društveno logične odnosno očekivane, primjerice ime osobe ili natpis ispod njenog portreta, ali i učestalije kombinacije koje se mogu promatrati kao specifičnije za filmske narative, odnosno ustaljene u sferi fikcije, primjerice, tetovaže zmija kod

likova negativnijeg polariteta. Uz navedeno, kao motivi, ističu se ideološke, religijske i kulturne konotacije tetovaža, međutim, one u filmovima, uz iskaze pripadnosti, ponekad označavaju i kompleksnije karakterizacije kao što su propitkivanje i odbacivanje vrijednosti povezanih s navedenim motivima, odnosno koriste se kao dio karakternog luka filmskog lika. U kontekstu prenošenja poruke ističe se razlika u korištenju tetovaža kod televizijskih serija u odnosu na filmove, jer serije, zbog svog trajanja, omogućuju kompleksniju kreaciju poruke povezane s tetovažom, primjerice, scene tetoviranja, prikaz protoka vremena, naglašavanje važnosti nekog događaja za filmski lik i korištenje dramskih tehnika ne samo na razini epizoda, već i na razini sezona pa čak i ukupne televizijske serije. Kod filmova, u skladu s vremenom trajanja, uočena je razlika između filmova koji koriste tetovaže za brzu i jednostavnu karakterizaciju lika ili naglašavanje određenog elementa narativa te filmova kod kojih su tetovaže značajno inkorporirane i povezane s narativom te je time i poruka koju prenose učestalo značajno kompleksnija te razrađenija. Međutim, valja istaknuti da upotreba tetovaža kao brzog i jednostavnog elementa u odnosu na kompleksniju upotrebu ne umanjuje nužno značaj za narativ, bilo da se koriste pri karakterizaciji likova ili kao isticanje osobne pripovijesti, prošlosti ili pripadnosti koje omogućuje brzo pozicioniranje filmskog lika kod gledatelja, bilo da se koriste kao element priče odnosno pomiču radnju, kao dramska tehnika ili komično olakšanje u filmu.

Istraživačko pitanje 2 glasi: kakav je odnos tijela i semiotički oblikovanog znaka kao nositelja poruke u filmskom narativu? Tetovaže se, u odnosu na spol filmskih likova, učestalije pojavljuju kod muškaraca u odnosu na žene, a određena razlika postoji i kod prikazanih motiva. Kod muških filmskih likova značajnije su zastupljene tipografske, geometrijske i tetovaže predmeta te koncepata, dok se kod žena, uz navedene pojavljuju i tetovaže životinja. Dodatno, kod filmskih likova muškog spola, djelomično su zastupljenije religijske i tetovaže osoba te dijelova tijela. U kontekstu dobi filmskih likova, tetovaže se pretežno pojavljuju na odraslim osobama, međutim, uočene su određene razlike u vizualnom oblikovanju u odnosu na dobne skupine, pa tako tipografske tetovaže odskaču od prosjeka upotrebe kod djece i staraca, geometrijske tetovaže u učestalijoj upotrebi kod djece te manje učestaloj upotrebi kod staraca, a kod tinejdžera su manje zastupljene tetovaže osoba i dijelova tijela, a nešto značajnije tetovaže predmeta i koncepata. Smještaj tetovaže na filmskom liku je pretežno centralan ili na obje strane tijela, što se može potencijalno povezati s teorijama kompozicije. Dijelovi tijela na kojima se tetovaže pojavljuju pretežno su usklađeni sa standardnim filmskim kadrovima, odnosno učestalo se koriste lako vidljivi dijelovi tijela, točnije ruke, torzo, glava, vrat i sl., dok su manje

zastupljene noge i intimniji dijelovi tijela, što se može povezati, uz standarde filmske fotografije, kod potonjeg i uz dodjelu certifikata filmu ili televizijskoj seriji. Od motiva tetovaža, tipografske tetovaže prevladavaju na nogama i glavi, a geometrijske na glavi i vratu filmskih likova. Također, na vratu se učestalije pojavljuju tetovaže životinja i religijske tetovaže, tetovaže osoba i dijelova tijela zastupljenije su na rukama i torzu, a tetovaže predmeta i koncepata na nogama. Od učestalosti pojavljivanja tetovaža na detaljnim dijelovima tijela ističe se zastupljenost tetovaža na licu u odnosu na stvarnu zastupljenost i konotacije takvih tetovaža, a izdvojiti se može i potencijal korištenja tetovaže unutar usana u filmskim narativima kao dramske tehnike. Dodatno, kao određeno ograničenje u odnosu na dob filmskih likova, valja naglasiti gotovo istovjetan fizički prikaz lika iako radnja pokriva duže vremensko razdoblje, pozicioniranje likova u implicirane, a ne jasno određene dobne skupine te nadnaravne likove kod kojih vizualni prikaz lika nije usklađen sa „stvarnim“ godinama, dok se u odnosu na smještaj tetovaže, određeno ograničenje pojavljuje kao manji broj kadrova koji prikazuju donje dijelove tijela.

Pomoćna hipoteza 1 glasi: vizualno oblikovanje tetovaže, odnosno forma znaka kao nositelj semiotički oblikovane poruke, povezano je s pozicioniranjem na tijelu te spolom i dobi likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. Provedbom hi-kvadrata utvrđeno je da statistički značajne povezanosti postoje između vrste znaka u odnosu na spol te u odnosu na dio tijela na kojem se tetovaže pojavljuju na filmskim likovima. Time je pomoćna hipoteza 1 djelomično potvrđena, odnosno utvrđeno je u kojim odnosima vrste znaka i tijela filmskog lika postoji povezanost.

Istraživačko pitanje 3 glasi: koje su karakteristike filmskih likova na kojima se prikazuje semiotički oblikovan znak kao nositelj poruke u filmskom narativu? U odnosu na glavne i sporedne uloge filmskih likova, tetovaže su ujednačeno zastupljene u pojavnosti, dok kod motiva postoje odstupanja kod tipografskih tetovaža, tetovaža biljaka i religijskih tetovaža. Kod vrsta glavne uloge prevladavaju protagonisti, a od motiva, odnosno vrsta znakova, kod njih su zastupljenije tipografske i geometrijske tetovaže. Podaci o opisu likova indiciraju učestalo korištenje znakova kao iskaza prošlih i sadašnjih pripadnosti, kao i čestu pojavu kod filmskih likova povezanih s kriminalom, što je u skladu s, u određenoj mjeri opovrgnutim, teorijama povezanosti tetovaža s devijantnim ponašanjem te pripadnosti supkulturama. Iako su filmski likovi učestalo povezani s kriminalom, polaritet filmskih likova s tetovažama je pretežno pozitivan. Kod vrsta znakova u odnosu na polaritet filmskog lika, geometrijske tetovaže više su

zastupljene kod pozitivnih likova, tetovaže životinja kod negativnih, a religijske tetovaže kod pozitivno-negativnih filmskih likova. U prikazanoj ekstroverziji i introverziji filmskog lika kod korištenja tetovaža prevladavaju ekstrovertni likovi, dok su vrste znakova pretežno ujednačeno zastupljene, a izdvojiti se može veća zastupljenost religijskih tetovaža kod ekstroverata i tetovaža mitskih stvorenja kod introverata. Od mogućih arhetipova filmskih likova, prevladavaju saveznici, junaci, sjene i čuvari prijelaza. Vrste znakova u odnosu na arhetip filmskog lika relativno su ujednačene, međutim, kod mentora su značajnije zastupljene tipografske i geometrijske tetovaže, kod promjenjivca tetovaže mitskih stvorenja, a kod vrckavca tetovaže predmeta i koncepata. U nastavku na teorijska razmatranja o utjecaju tetovaža na privlačnost osobe filmskih likova, iz podataka je zaključeno da su pretežno prikazani kao privlačni. Od vrsta znakova, kod filmskih likova prikazanih kao privlačnih, manje su zastupljene tipografske tetovaže, a nešto značajnije religijske, dok su kod likova koji nisu prikazani kao privlačni zastupljenije tetovaže mitskih stvorenja. Određen dio teorijskih istraživanja tetovaža usmjeren je na korelaciju između tetovaža i prerane smrti, što se u filmskim narativima nije pokazalo kao povezano, odnosno, filmski likovi s tetovažama pretežno nisu smrtno stradali tijekom radnje filma ili televizijske serije, a nisu utvrđena ni značajnija odstupanja u vrstama znakova u odnosu na preranu smrt filmskog lika. Također povezana s teorijskim istraživanjima na stvarnim osobama analiza je motivacije filmskog lika za izradu tetovaže. Usporedbom motivacija stvarnih osoba u odnosu na fiktivne, izdvojena je fizička izdržljivost kao motivacija koja nije uočena u nijednom primjeru, dok su ostale motivacije analizirane i sumirane, a utvrđeno je i postojanje motivacija koje se mogu promatrati kao specifične za fiktivne likove. Od motivacija koje se preklapaju sa stvarnima, kao najučestalija pojavljuje se grupna pripadnost i predanost kao i iskazi posvećenosti određenim osobama. Iduća zastupljena motivacija je ljepota, umjetnost i moda koja se posebno ističe u kontekstu intertekstualnosti umjetničkih djela. Značajnije je zastupljena i osobna pripovijest, odnosno osobni narativ koji uključuje i povrat posjeda tijela nakon traume. Kod iskaza individualnosti kao motivacije za tetoviranje, dodatno se mogu, kao specifičnije za filmove, izdvojiti tetovaže vlastitog imena ili nadimka fiktivnih likova kao tipografske tetovaže ili tetovaže simbola. Kao povezanije sa samom radnjom filma ili televizijske serije, ističu se tetovaže za čiju izradu motivacija proizlazi iz duhovne i kulturne tradicije. Manje zastupljene motivacije u filmskim narativima su otpor, seksualna motivacija, ovisnost i tetovaže za čiju izradu nije postojao poseban razlog. Uz navedene motivacije, prikupljeni podaci su ukazali na nekoliko dodatnih mogućih motivacija koje su specifičnije za filmske narative u odnosu na stvarne motivacije. Prva izdvojena kategorija su prisilne tetovaže za koje ne postoji osobna motivacija filmskog

lika, a koje, iako imaju povijesno uporište (Holokaust, oznake vlasništva robova i sl.), nisu navedene kao suvremena motivacija. Prisilne tetovaže izdvojene su kao posebna specifično filmska kategorija koja je, na temelju nedostatka intrinzične motivacije lika, značajno različita od ostalih navedenih motivacija. Iduća izdvojena specifično filmska kategorija motivacije su interaktivne tetovaže, odnosno magične tetovaže, animirane tetovaže i tetovaže koje unutar filmske stvarnosti imaju stvarna magična svojstva i učinke ili trenutno nepostojeće/nemoguće svojstvo. Interaktivne tetovaže, ovisno o radnji ulaze i u sfere drugih motivacija, međutim, na temelju nemogućnosti postojanja u stvarnom svijetu s fiktivno prikazanom funkcijom, izdvojene su od ostalih motivacija kao interaktivne tetovaže kojima se postižu magični ili pragmatični učinci. Posljednja izdvojena specifično filmska motivacija je narativna, na temelju činjenice da nije utemeljena kao individualna motivacija samog lika, već proizlazi iz potreba narativa. Iako joj svrha može biti karakterizacija lika ili naglašavanje određenih elemenata lika povezanih s radnjom filma ili televizijske serije, dublje je inkorporirana s pričom kao primjerice bilježenje nasilnih postignuća, nadomještanje fizičkih nedostataka, tetovaže tragova i kriptirane tetovaže. U skladu s prethodno navedenim, kao motivacije filmskih likova za tetoviranje, a na temelju stvarnih motivacija definiranih u Wohlrab et al. (2007:87-91) predlažu se:

1. grupna pripadnost te znakovi predanosti i emocionalnih veza
2. ljepota, umjetnost i moda
3. osobna pripovijest i otpor
4. individualnost i iskazi seksualnosti
5. duhovna i kulturna tradicija
6. tetovaže izrađene pod utjecajem alkohola ili droge
7. prisilne tetovaže te oznake vlasništva i identiteta, odnosno tetovaže za koje ne postoji intrinzična motivacija filmskog lika
8. interaktivne tetovaže, odnosno tetovaže kojima se postižu magični ili pragmatični učinci i
9. specifična narativna motivacija, odnosno tetovaže koje proizlaze iz potreba narativa, a svrha im je karakterizacija lika ili naglašavanje određenih elemenata karaktera povezanih sa radnjom filma ili televizijske serije.

Od vrsta znakova u odnosu na motivaciju za tetoviranje filmskog lika, izdvojiti se može da su kod tipografskih tetovaža zastupljenije ostale motivacije te ljepota, umjetnost i moda, a kod geometrijskih, uz navedene i seksualna motivacija. Očekivano, kao motivacija za izradu tradicionalnih tetovaža izražena je duhovna i kulturna tradicija, kao i za religijske, međutim, kod religijskih tetovaža kao motivacija zastupljen je i otpor.

Pomoćna hipoteza 2 glasi: postoji povezanost između vizualnog oblikovanja tetovaže, odnosno forme znaka kao nositelja semiotički oblikovanih poruka i karakteristika filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. Provedbom hi-kvadrata utvrđeno je da statistički značajne povezanosti znaka i filmskog lika postoje u područjima odnosa znaka i osobnosti te znaka i motivacije za tetoviranje. Pomoćna hipoteza 2 je djelomično prihvaćena utvrđivanjem u kojem području postoji statistički značajna povezanost između vrste znaka i karakteristika filmskih likova.

Istraživačko pitanje 4 glasi: koje su komunikacijske uloge poruke semiotički oblikovanih znakova posredstvom tetovaža u filmskom narativu. Komunikacijske uloge poruke su inicijalno postavljene kao karakterizacijska uloga poruke, uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta, dramatizacijska uloga poruke, intertekstualna uloga poruke i ostale uloge poruke iz kojih su prethodno navedenim ulogama pridružene specifične upotrebe te izdvojene uloge koje se značajnije razlikuju od inicijalno definiranih. Karakterizacijska uloga poruke vrlo je zastupljena te učestalo zastupljena kao iskaz posvećenosti i predanosti pojedinačnim osobama, no ističe se i kod kreiranja prošlosti i sadašnjosti filmskih likova, prikazu osobnosti, polariteta, emocionalnog stanja, pouzdanosti i sl. Specifičnije primjene uočene u ostalim ulogama poruke i pridružene karakterizacijskoj ulozi poruke prethodno su spomenute tetovaže vlastitog imena ili nadimka te upotreba tetovaža za karakterizaciju drugog lika. Dakle, izdvojiti se može upotreba tetovaža pretežno na sporednim filmskim likovima kako bi se naglasili određeni elementi karaktera ili odnosa pretežno glavnih filmskih likova te postavljanje kontrasta pomoću tetovaža između glavnih ili značajnijih likova te sporednih likova kako bi se naglasila njihova istodobna povezanost i odvojenost. Kod polovice analiziranih filmskih likova uočena je uloga poruke prikaz socijalnog identiteta kao iskaz pripadnosti raznim zakonitim i nezakonitim skupinama, a koji je ponekad proširen i ideološkim te religijskim iskazima. Od komunikacijskih uloga poruke najzastupljenija je dramatizacijska uloga poruke koja je analizirana kroz prizmu dramskih tehnika. Od dramskih tehnika, pretežno su zastupljeni lajtmotiv, podmetanje i otkrivanje te Macguffin. Povezanost tetovaža na razini teme pretežno se pojavljuje kod narativa usmjerenih na sukobe raznih ideologija i organizacija, što je učestalo kao lajtmotiv razrađeno u kontekstu prikaza pripadnosti. Uz standardnu upotrebu okvira, izdvojiti se može i korištenje kod prikaza alternativnih stvarnosti i proteka vremena. Nagovještaj, u kontekstu tetovaža, uz budući razvoj događaja, može nagovještavati i buduće promjene kod filmskih likova. Uz učestalu pojavu tetovaža kod retrospekcija, ističe se i njihova upotreba kod verbalne retrospekcije pri čemu se vizualni prikaz događaja u prošlosti zamjenjuje tetovažom kao

vizualnim motivom u sadašnjosti popraćen verbalnim iskazom događaja iz prošlosti. Od dramskih tehnika, prospekcija je najmanje zastupljena. Uz standardne upotrebe podmetanja i otkrivanja, kod tetovaža se izdvojiti može i otkrivanje motivacija za tetoviranje, iskazi neočekivanih pripadnosti te karakteristika filmskih likova. Dramska ironija, informacijski usmjerena na gledatelja, značajna je kod upotrebe tetovaža u kontekstu skrivanja i otkrivanja identiteta. Kod perspektiva izdvojiti se može upotreba tetovaža kao isticanja nepouzdanosti naratora. Kao značajnije zastupljeno izdvaja se korištenje tetovaža u uvodnim scenama, posebno u kombinaciji s okvirom i retrospekcijom kao vizualni motiv kojim se povezuju vremenske linije. Gradnja scena po sličnosti, uz standardnu upotrebu, izraženija je u televizijskim serijama za povezivanje epizoda pa čak i sezona. Macguffin je vrlo zastupljen posebno kao vizualizacija motivacije akcija lika u odnosu na radnju. Crvena haringa ili navlakuša omogućava otkrivanje karakteristika i identiteta filmskih likova putem tetovaže. Eliptično pripovijedanje ističe se kod otkrivanja i rekonstrukcije značenja tetovaže. Rasplet radnje povezan s tetovažom ili sama tetovaža pojavljuju se i u obveznoj sceni, a slična pojava je i kod korištenja tetovaža pri zaokruživanju radnje. Kod intertekstualne uloge poruke, uz učestalije reference na razne mitologije, kulture, supkulture i sl., izdvojiti se mogu i reference na slikarstvo i književnost, filmove, glazbu, fiktivne likove i stvarne osobe. Od ostalih uloga poruke, analizirane su i izdvojene kao specifične identifikacijska uloga poruke, odnosno upotreba tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka koji služi za otkrivanje identiteta filmskog lika, žanrovska uloga poruke koja je povezana sa žanrovskim ograničenjima prikaza fiktivnih svjetova, uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje kao vizualno naglašavanje navedenih odrednica, ali i olakšavanje navigacije gledatelja fiktivnim svijetom te pragmatična uloga poruke, odnosno upotreba pragmatičnih tetovaža tj. tetovaža koje imaju stvarne funkcije u fiktivnom svijetu. U skladu s navedenim, kao komunikacijske uloge poruka u filmskim narativima korištenjem tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova, predlažu se:

1. karakterizacijska uloga poruke
2. uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta
3. dramatizacijska uloga poruke
4. intertekstualna uloga poruke
5. identifikacijska uloga poruke
6. žanrovska uloga poruke
7. uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje
8. pragmatična uloga poruke.

Korištene vrste znaka u odnosu na komunikacijske uloge poruke pretežno su ujednačeno zastupljene uz manja odstupanja. Kod karakterizacijske uloge poruke pozitivno odstupanje je uočeno kod religijskih tetovaža, tetovaža osoba i dijelova tijela i tetovaža predmeta i koncepata. U prikazu socijalnog identiteta pozitivno odstupanje postoji u području tipografskih i religijskih tetovaža. Za dramatizacijske uloge poruke, učestalije su korištene tipografske tetovaže, tetovaže mitskih stvorenja i tetovaže predmeta i koncepata. Intertekstualnost kao poruka, značajnije je zastupljena u tradicionalnim tetovažama, religijskim tetovažama i tetovažama mitskih stvorenja. Kod ostalih uloga poruke, upotreba je ujednačena, uz djelomično učestaliju upotrebu tipografskih tetovaža i tetovaža biljaka.

Pomoćna hipoteza 3 glasi: postoji povezanost semiotički oblikovane poruke s vizualnim oblikovanjem tetovaže, odnosno formom znaka te s karakteristikama filmskih likova na kojima se prikazuju semiotički oblikovani znakovi. Provedbom hi-kvadrata utvrđena je statistički značajna povezanost komunikacijske uloge poruke u odnosu na motivaciju filmskog lika za izradu tetovaže. Pomoćna hipoteza 3 je djelomično prihvaćena utvrđivanjem u kojem području postoji statistički značajna povezanost između komunikacijske uloge poruke i vrste znaka te komunikacijske uloge poruke i karakteristika filmskih likova.

Istraživačko pitanje 5 glasi: razlikuje li se upotreba tetovaža kao semiotički oblikovanih poruka u filmovima i televizijskim serijama te postoje li specifičnosti upotrebe u odnosu na obilježja radnje i žanr? Vrste znakova u odnosu na žanrove djelomično su usklađene s učestalošću žanrova. Kod prikaza vremenskih odrednica radnje izdvajaju se tipografske tetovaže kao značajnije zastupljene u radnjama koje se odvijaju u prošlosti, geometrijske tetovaže koje su izraženije u radnjama smještenima u budućnost, kao i tetovaže predmeta i koncepata koje su manje zastupljene u radnjama koje se odvijaju u prošlosti. Kod prostornih odrednica radnje, a uzevši u obzir prevladavanje Sjeverne Amerike u produkciji, odstupanje postoji kod tipografskih tetovaža koje se manje pojavljuju u alternativnim svjetovima, geometrijskih tetovaža koje su značajnije zastupljene u narativima koji se odvijaju u svemiru i alternativnim svjetovima, religijskih i tradicionalnih tetovaža koje su djelomično zastupljenije u filmovima i televizijskim serijama s radnjom smještenom na područje Australije i Novog Zelanda i tetovaža osoba i dijelova tijela koje su zastupljenije u narativima povezanima s područjem Južne Amerike i Azije. Komunikacijske uloge poruke djelomično su usklađene s učestalošću pojave žanrova u uzorku, a izdvajaju se učestalija upotreba karakterizacijskih uloga poruke u glazbenim i biografskim filmovima i intertekstualna uloga poruke u obiteljskim i povijesnim

filmovima. U odnosu na vremenske odrednice radnje, komunikacijske uloge poruke, iako pretežno usklađene, značajnije su zastupljene u radnjama smještenima u budućnost u području korištenja uloge poruke u prikazu socijalnog identiteta i u radnjama smještenima u prošlost pri korištenju intertekstualnosti. Kod prostornih odrednica radnje, uz djelomičnu usklađenost, karakterizacijska uloga poruke zastupljenija je u radnjama koje se odvijaju na područjima Južne Amerike i Azije, uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta kod radnji koje se odvijaju u svemiru, a intertekstualna uloga poruke u radnjama smještenima na područje Australije i Novog Zelanda. Može se zaključiti da, iako postoji relativna ujednačenost zastupljenosti znakova i komunikacijskih uloga poruke u odnosu na žanrove te vremenske i prostorne odrednice radnje, postoje i određena odstupanja što implicira određene specifičnosti upotrebe.

Pomoćna hipoteza 4 glasi: upotreba tetovaža kao semiotički oblikovane poruke razlikuje se u odnosu na obilježja radnje te prema specifičnim obilježjima pojedinačnih žanrova. Provedbom hi-kvadrata navedena hipoteza je odbačena. Međutim, iako nije bilo predviđeno, provedena je analiza povezanosti vrsta znaka u odnosu na žanrove i specifična obilježja radnje te je utvrđena statistički značajna povezanost u svim područjima. Iz navedenog se može utvrditi da su tetovaže, kao semiotički oblikovani znakovi, povezane s karakteristikama djela, odnosno žanrovskim obilježjima djela te vremenskim i prostornim odrednicama radnje, dok komunikacijske uloge poruke nisu. Dakle, nameće se zaključak da su tetovaže kao kodirani znakovi iznimno povezani s narativom, točnije ozračjem, radnjom i tematikom djela, dok su komunikacijske uloge poruke univerzalne u odnosu na narative, odnosno ulaze u sferu filmske, točnije medijske pismenosti.

9. ZAKLJUČAK

Vrijeme provedeno u konzumaciji filmova i televizijskih serija u suvremenom društvu je značajno te u skladu s time način na koji se u filmskim narativima prenose poruke i značenje ima utjecaj ne samo na konzumaciju sadržaja, već i na samo društvo koje iz medijskih sadržaja dobiva informacije, ugrađuje ih u svoj interpretacijski okvir te potencijalno gradi ili mijenja mišljenja i stavove. Iako novija povijest, ili baš zato što jest novija povijest, promjene u medijskom pristupu prikaza određenih grupa, pojedinaca, događaja i slično evidentno evoluiraju dosad neviđenom brzinom te imaju znatan utjecaj na izgradnju stavova i mišljenja konzumenata o prihvatljivostima kako stavova, tako i različitosti. Komunikacijski aspekt masovnih medija obuhvaća kodiranje, dekodiranje i interpretaciju poruka između kreatora sadržaja kao pošiljatelja te gledatelja kao primatelja poruka, pri čemu se ističe koncept preferiranog značenja poruke, odnosno značenja koje kreator želi prenijeti porukom, a gledatelj može ili ne mora dekodirati. Kod poruke se ističe korporativna narav kreatora koji slijedeći društvene i medijske trendove prilagođavaju kodiranje poruka, dok gledatelji slijedom istog proširuju i nadograđuju interpretacijski okvir što se može promatrati i kroz sferu medijske pismenosti, odnosno kroz iskustveni aspekt konzumacije medijskih sadržaja koji pridonosi dekodiranju preferiranog značenja poruke. Kodiranje i dekodiranje poruka u komunikacijskom procesu pod utjecajem je socijalnih, tekstualnih i interpretativnih kodova koji omogućavaju ili ograničavaju konzumenta sadržaja u razumijevanju medijskih poruka, odnosno njihovog značenja. Poruke na koje je istraživanje usmjereno neverbalni su semiotički oblikovani znakovi, odnosno tetovaže koje se pojavljuju kao element filmskih narativa, a koje su kodirane u skladu s njima ne samo na razini medijske i filmske pismenosti, filmskih i tekstualnih kodova, semiotike i značenja koje prenose već i na razini društveno pretpostavljenih znanja i spoznaja, stereotipa i stavova o tetovažama kao društvenoj pojavi. Na temelju teorijske analize područja interesa, izdvojene su i sumirane teorije, pristupi i istraživanja relevantna za rad te je izrađen teorijski okvir kako bi se relativno slabo istražen fenomen upotrebe tetovaža u filmovima i televizijskim serijama istražio kao znanstveno perspektivno područje. Glavna hipoteza istraživanja postavljena je kao: semiotičnost tetovaža utječe na transformaciju jednostavnog vizualnog znaka u informacijski kompleksniju poruku koja pridonosi slojevitosti filmskog narativa. Cilj rada je analiza tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova u odnosu na tijelo, filmski lik, komunikacijsku ulogu poruke koju prenosi i djelo, a svrha jest definiranje i kategoriziranje upotrebe tetovaža kao semiotički oblikovanog komunikacijskog elementa filmskog narativa. U nastavku na glavnu hipotezu, ciljeve i svrhu istraživanja, a u skladu s

kvalitativnim i kvantitativnim zahtjevima rada, definirana su istraživačka pitanja i pomoćne hipoteze.

Prvo istraživačko pitanje usmjereno je na definiranje semiotički oblikovanih vrsta znakova koji se upotrebljavaju te kako su tetovaže implementirane kao nositelji poruke u filmskom narativu. Kod vizualnog oblikovanja, odnosno vrsta znakova uočena je razlika u kompleksnosti korištenih motiva, odnosno da postoje tetovaže koje sadrže jedan motiv i tetovaže koje su kombinacija više motiva. Od samih motiva ističe se pak, korištenje ideoloških, religijskih i kulturnih konotacija tetovaža u kompleksnijim karakterizacijama filmskih likova. Uočena je i razlika između upotrebe tetovaža u filmovima i televizijskim serijama. Kod filmova posebno se može istaknuti upotreba tetovaža za brzo i jednostavno povezivanje lika s radnjom, dok se kod serija, zbog trajanja, otvaraju mogućnosti upotrebe tetovaža za kompleksniju karakterizaciju te za povezivanje dijelova radnje. Kao zaključak prvog istraživačkog pitanja ističe se mogućnost upotrebe tetovaža u kreiranju osobnih narativa filmskih likova posredstvom vizualnih elemenata koji pridonose kompleksnosti likova te prikazu njihovih (među)odnosa, naravno, pod uvjetom da sadržavaju informaciju ili kreiraju emociju, odnosno prenose poruku tj. imaju komunikacijsku svrhu za radnju filma ili radnju televizijske serije.

Drugo istraživačko pitanje i prva pomoćna hipoteza usmjerene su na odnos semiotički oblikovanog znaka i tijela. Tetovaže su prisutnije kod filmskih likova muškog spola u odnosu na ženski te se pretežno pojavljuju na odraslim osobama, međutim, uočene su određene razlike kod vizualnog oblikovanja znakova u odnosu na dobne skupine. Dijelovi tijela na kojima se tetovaže pojavljuju na filmskim likovima, usklađene su sa standardnim filmskim kadrovima, odnosno filmskom fotografijom te se u skladu s tim pretežno pojavljuju tetovaže na rukama, torzu, glavi i vratu gdje su lako vidljive. Kvantitativnim istraživanjem utvrđeno je da postoje statistički značajne povezanosti između semiotički oblikovanih znakova i spola te dijela tijela na kojem je smještena tetovaža. Razlike u vizualnom oblikovanju tetovaža u odnosu na dob potencijalno se mogu povezati s motivacijama za tetoviranje te fazama kreiranja identiteta u skladu s prikazanim godinama filmskih likova te se uz razlike primjene tetovaža u odnosu na spol filmskog lika mogu predložiti kao područje za daljnje istraživanje.

Treće istraživačko pitanje i druga pomoćna hipoteza analiziraju odnos semiotički oblikovanih znakova i filmskih likova. Od analiziranih likova, relativno ujednačeno zastupljeni su glavni i sporedni likova, a iz njihova kratkog opisa može se izdvojiti upotreba tetovaža za označavanje

prošlih i sadašnjih pripadnosti raznim skupinama što je u skladu s percepcijom povezanosti tetovaža i devijantnog ponašanja, rizičnog ponašanja i pripadnosti supkulturama. Nadalje, iz opisa filmskih likova proizlazi značajnije zastupljena povezanost s kriminalom, međutim, njihov polaritet je pretežno pozitivan. S obzirom na samu prirodu filma kao medija, očekivano, filmski likovi su pretežno ekstrovertnije naravi, a u odnosu na vizualno oblikovanje znaka izdvaja se veća zastupljenost religijskih tetovaža kod ekstroverata i tetovaža mitskih stvorenja kod introverata. Korištene vrste znakova u odnosu na arhetipove filmskih likova pretežno su ujednačene, no može se navest da, u kontekstu arhetipa, tetovaže pretežno imaju saveznici, junaci, sjene i čuvari prijelaza. U skladu s teorijskim pristupima utjecaju tetovaža na privlačnost osobe, kod filmskih likova utvrđeno je da su likovi s tetovažama tijekom radnje pretežno prikazani kao privlačni, dok kod utjecaja posjedovanja tetovaže na preranu smrt osobe, odnosno sklonost rizičnom ponašanju, nije utvrđena značajnija povezanost. Provedena je i usporedba stvarnih motivacija za tetoviranje u odnosu na prikazane motivacije za tetoviranje kod fiktivnih likova koje su potom sumirane te proširene specifično filmskim motivacijama i definirane kao (1) grupna pripadnost te znakovi predanosti i emocionalnih veza, (2) ljepota, umjetnost i moda, (3) osobna pripovijest i otpor, (4) individualnost i iskazi seksualnosti, (5) duhovna i kulturna tradicija, (6) tetovaže izrađene pod utjecajem alkohola ili droge, (7) prisilne tetovaže te oznake vlasništva i identiteta, odnosno tetovaže za koje ne postoji intrinzična motivacija filmskog lika, (8) interaktivne tetovaže, odnosno tetovaže kojima se postižu magični ili pragmatični učinci i (9) specifična narativna motivacija, odnosno tetovaže koje proizlaze iz potreba narativa, a svrha im je karakterizacija lika ili naglašavanje određenih elemenata karaktera povezanih s radnjom filma ili televizijske serije. U odnosu motivacije za tetoviranje i vizualnog oblikovanja znakova, kao neočekivana ističe se otpor kod religijskih tetovaža. Kvantitativnom analizom podataka utvrđeno je da postoje statistički značajne povezanosti znaka i filmskog lika u područjima odnosa znaka i osobnosti te znaka i motivacije za tetoviranje.

Četvrto istraživačko pitanje i treća pomoćna hipoteza usmjereni su na komunikacijske uloge poruke koje se prenose semiotički oblikovanim znakovima. Komunikacijske uloge poruke su inicijalno postavljene kao karakterizacijska uloga poruke, uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta, dramatizacijska uloga poruke, intertekstualna uloga poruke i ostale uloge poruke iz kojih su prethodno navedenim ulogama pridružene specifične upotrebe te izdvojene uloge koje se značajnije razlikuju od inicijalno definiranih. Karakterizacijska uloga poruke posredstvom tetovaža zastupljena je kao iskaz posvećenosti i predanosti pojedinačnim osobama, kod kreiranja prošlosti i sadašnjosti filmskih likova, prikazu osobnosti, polariteta, emocionalnog

stanja, pouzdanosti i sl. Kao specifične primjene uočene su u ostalim ulogama poruke i pridružene karakterizacijskoj ulozi poruke tetovaže vlastitog imena ili nadimka te upotreba tetovaža za karakterizaciju drugog lika. Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta pretežno se pojavljuje kao iskaz pripadnosti različitim skupinama uz proširenje ideološkim i religijskim iskazima pripadnosti. Najzastupljenija je dramatizacijska uloga poruke, a analiza podataka ukazuje da, uz standardno korištenje tehnika, tetovaže omogućuju specifične mogućnosti, od kojih se posebno može izdvojiti verbalna retrospekcija u kojoj je vizualni prikaz prošlosti zamijenjen tetovažom u sadašnjosti. Intertekstualna uloga poruke obuhvaća reference na razne mitologije, kulture i supkulture, a posebno se može izdvojiti korištenje tetovaža povezanih sa slikarstvom, književnosti, filmovima i glazbom, ali i stvarnim osobama te fiktivnim likovima. Od ostalih uloga poruke izdvojene su identifikacijska uloga poruke, odnosno upotreba tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka koji služi za otkrivanje identiteta filmskog lika, žanrovska uloga poruke koje je povezana s žanrovskim karakteristikama i ograničenjima prikaza fiktivnih svjetova, uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje kao vizualno naglašavanje navedenih odrednica, ali i olakšavanje navigacije gledatelja fiktivnim svijetom te pragmatična uloga poruke, odnosno upotreba pragmatičnih tetovaža tj. tetovaža koje imaju stvarne funkcije u fiktivnom svijetu. U skladu s navedenim, kao komunikacijske uloge poruka u filmskim narativima korištenjem tetovaža definirane su (1) karakterizacijska uloga poruke, (2) uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta, (3) dramatizacijska uloga poruke, (4) intertekstualna uloga poruke, (5) identifikacijska uloga poruke, (6) žanrovska uloga poruke, (7) uloga poruke u prikazu vremenskih i prostornih odrednica radnje te (8) pragmatična uloga poruke. Analizirani kvantitativni podaci ukazuju na statistički značajnu povezanost između komunikacijske uloge poruke i motivacije filmskog lika za izradu tetovaže.

Peto istraživačko pitanje i četvrta pomoćna hipoteza analizirale su odnos semiotički oblikovanih znakova i djela. Vrste semiotički oblikovanih znakova u odnosu na žanrove djelomično su usklađene s učestalošću žanrova. Znakovi u odnosu na vremenske odrednice radnje ukazuju na to da su tipografske tetovaže značajnije zastupljene u radnjama koje se odvijaju u prošlosti, a geometrijske tetovaže u radnjama smještenima u budućnost. Vrste znakova u odnosu na prostorne odrednice radnje ukazuju da su geometrijske tetovaže značajnije zastupljene u narativima koji se odvijaju u svemiru i alternativnim svjetovima, religijske i tradicionalne tetovažama su djelomično zastupljenije u filmovima i televizijskim serijama s radnjom smještenom na područje Australije i Novog Zelanda, a tetovaže osoba i dijelova tijela u narativima povezanima s područjem Južne Amerike i Azije. Komunikacijske uloge poruke

djelomično su usklađene s učestalošću pojave žanrova u uzorku, međutim, može se zaključiti da, iako postoji relativna ujednačenost zastupljenosti znakova i komunikacijskih uloga poruke u odnosu na žanrove te vremenske i prostorne odrednice radnje, postoje i određena odstupanja što implicira postojanje specifičnih upotreba. Kvantitativna analiza nije ukazala na postojanje statistički značajne povezanosti između komunikacijskih uloga poruke i specifičnih obilježja pojedinačnih žanrova.

Iako nije bilo predviđeno planom istraživanja, provedena je analiza statistički značajnih povezanosti između vrste znaka i specifičnih obilježja radnje te je utvrđena značajna povezanost u svim područjima. Naveden rezultat koji ukazuje na povezanost između semiotički oblikovanog znaka i žanra te vremenskih i prostornih odrednica radnje, no ne i između komunikacijskih uloga poruke u odnosu na specifična obilježja radnje, nameće zaključak da su tetovaže kao semiotički oblikovani znakovi povezane s određenim karakteristikama filmskih likova i specifičnostima filmskih djela, dok su komunikacijske uloge poruke univerzalnije u odnosu na narativ te time, kombiniranjem tekstualnih, socijalnih i interpretacijskih kodova, ulaze u sferu filmske, odnosno medijske pismenosti. Pojednostavljeno, iako su poruke posredstvom tetovaža kao semiotički oblikovanih znakova specifične, odnosno kodirane na različite načine, upotrebljavaju različita vizualna oblikovanja, usklađene su s karakteristikama filmskih likova te radnjom pojedinih filmova ili televizijskih serija, sama poruka koju nastoje prenijeti je univerzalna u potencijalnim mogućnostima preferiranog značenja poruke.

U skladu s prethodno postavljenim očekivanim znanstvenim doprinosom, rad pridonosi proširenju teorijskih spoznaja o implementaciji tetovaža kao kodiranih komunikacijskih poruka u filmovima i televizijskim serijama u užem teorijskom kontekstu rada, ali i sumira više raznih pristupa promatranju i analizi tetovaža kao društvenog fenomena u širem teorijskom kontekstu. S obzirom na to da je rad primarno usmjeren na filmske narative i semiotiku, sumirani teorijski okvir provedenim je istraživanjem produbljen i proširen spoznajama upotrebe tetovaža kao semiotički oblikovanih poruka u filmskom narativu. Definiranjem, kategoriziranjem i utvrđivanjem sličnosti i povezanosti upotrebe tetovaža u filmskim narativima u odnosu na tijelo, karakteristike filmskih likova, komunikacijske uloge poruka i filmsko djelo, između ostalog, proširene su, prilagođene i definirane motivacije filmskih likova za tetoviranje te teorijski definirane komunikacijske uloge poruka koje se prenose tetovažama u filmskim narativima. Inicijalnim istraživanjem teme utvrđeno je postojanje manjeg broja kvantitativnih istraživanja što je radom prošireno generiranjem kvantitativno utemeljenog referentnog okvira

podataka kojim je jasnije i sveobuhvatnije, na značajnijem uzorku definirana i kategorizirana upotreba tetovaža u filmskim narativima. Prikupljeni podaci i rezultati se mogu proširiti novim djelima, uspoređivati s nekodiranim djelima, koristiti za detaljnije definiranje upotrebe tetovaža u odnosu na neki od istraženih elemenata (primjerice spol ili žanr), ali i prilagoditi za obuku umjetne inteligencije. Obrazac korišten za prikupljanje podataka doprinos je u kontekstu otvorenih izvora (engl. *open source*), odnosno materijala slobodno dostupnih za prilagodbu i korištenje u budućim znanstvenim istraživanjima. Rad pridonosi proširenju postojećih znanstvenih spoznaja u obrađenim područjima te uvodi nove paradigme u promatranju filmskih narativa kao kompleksnih komunikacijskih procesa, kodiranju značenja posredstvom semiotički oblikovanih znakova, ali i mogućnost praktične primjene navedenih spoznaja u filmskoj industriji.

10. BIBLIOGRAFIJA

Abbott, H. P. (2007). Story, plot, and narration. U D. Herman (ur.), *The Cambridge Companion to Narrative* (str. 39-51). Cambridge: Cambridge University Press.

Adamović, M., i Maskalan, A. (2011). Tijelo, identitet i tjelesne modifikacije. *Sociologija i prostor, 49*, str. 49–70. doi:10.5673/sip.49.1.3

Aldaz, L., Cuiñas, A. A., Vailati, P. A., i Arko, B. A. (2021). Perceptions about Tattoo as a cultural expression in AMBA. *Interdisciplinaria, Volume 38, Issue 1*, str. 235-243. doi:10.16888/interd.2021.38.1.15

Alighieri, D. (1867). *The divine comedy of Dante Alighieri.* (H. Wadsworth Longfellow, prev.) Boston: Ticknor and Fields. Pristupljeno 18. 11. 2023. na: http://dantelab.dartmouth.edu/reader?reader%5Bcantica%5D=1&reader%5Bcanto%5D=7

Altman, R. (2000). *Film/Genre.* London: British Film Institute.

Andrew, D. (1984). *Concepts in film theory.* Oxford: Oxford University Press.

Arijon, D. (1976). *Grammar of the film language.* Los Angeles: Silman James Press.

Arnheim, R. (1957). *Film as Art.* Berkeley: University of California press.

Asavei, M. A. (2023). Engraving Portraits in the Skin: Vernacular Commemorative Tattoos for Ceauşescu, Tito, and Stalin. *Nationalities Papers, Volume 51, Issue 3*, str. 563-582. doi:10.1017/nps.2022.10

Atkin, A. (2022). Peirce's Theory of Signs. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta i U. Nodelman, ur.) Dostupno na: https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/peirce-semiotics

Audissino, E. (2017). *Film/Music Analysis: A Film Studies Approach.* Cham: Palgrave Macmillan.

Bain, A. (2019). Groups, Gangs, and Associates: Understanding Outlaw Motorcycle Gangs. *South Dakota Law Review, Vol. 64 Issue 3*, str. 299-312.

Balázs, B. (1952). *Theory of the film.* London: Dennis Dobson Ltd.

Banwell, J. (2018). Ink and Identities: The Politics of Bodies and Borders in Sin nombre. *Hispanic Research Journal, Volume 19, Issue 1*, str. 3-13. doi:10.1080/14682737.2018.1418972

Baran, S. J., i Davis, D. K. (2012). *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future* (6 izd.). Boston: Wadsworth.

Barker, C. (1988). *Books of Blood Volume 6* . London: Sphere Books.

Baron, C. (2015). The Modern Entertainment Marketplace, 2000–Present. U C. Springer i J. Levinson (ur.), *Acting* (str. 143-168). New Brunswick: Rutgers University Press.

Barron, L. (2020). *Tattoos and Popular Culture: Cultural Representations in Ink.* Bingley: Emerald Publishing .

Barthes, R. (1972). *Mythologies.* New York: The Noonday Press.

Barthes, R. (1977). *Image Music Text.* London: Fontana Press.

Barthes, R. (1981). *Camera Lucida.* New York: Hill and Wang.

Barthes, R. (1983). *Elements of Semiology.* (A. Lavers i C. Smith, prev.) New York: Hill and Wang.

Barthes, R. (2002). *S/Z.* Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Bartsch, A. (2012). Emotional Gratification in Entertainment Experience: Why Viewers of Movies and Television Series Find it Rewarding to Experience Emotions. *Media Psychology, 15,* str. 267–302. doi:10.1080/15213269.2012.693811

Bartsch, A., Oliver, M. B., Nitsch, C. i Scherr, S. (2016). Inspired by the Paralympics: Effects of Empathy on Audience Interest in Para-Sports and on the Destigmatization of Persons With Disabilities. *Communication Research, Vol 45, Issue 4*, str. 525-553. doi:10.1177/0093650215626984

Batcho, J. (2021). Kubrick's audible bodies: Unseen subjectivities in 2001 and the Shining. *Semiotica, Volume 243, Issue 1*, str. 281-303.

Bateman, J. A. i Schmidt, K.-H. (2012). *Multimodal Film Analysis: How Films Mean.* New York: Routledge.

Bateman, J. A. i Wildfeuer, J. (2017). Introduction: Bringing Together New Perspectives of Film Text Analysis. U J. Wildfeuer i J. A. Bateman (ur.), *Film Text Analysis: New Perspectives on the Analysis of Filmic Meaning* (str. 1-23). New York: Routledge.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation.* Ann Arbor: University of Michigan Press.

Bauer, M. W. (2000). Classical Content Analysis: a review. U M. W. Bauer i G. Gaskell (ur.), *Qualitative researching with text, image and sound* (str. 131-151). London: SAGE Publications.

Bauer, M. W. i Aarts, B. (2000). Corpus Construction: a Principle for Qualitative Data Collection. U M. W. Bauer i G. Gaskell (ur.), *Qualitative researching with text, image and sound* (str. 19-37). London: SAGE Publications.

Bazin, A. (2005a). *What Is Cinema? Vol. 1.* Berkeley: University of California Press.

Bazin, A. (2005b). *What Is Cinema? Vol. 2.* Berkeley: University of California Press.

Beck-Dincher, C. D., Lawrence, K. M. i Edlund, J. E. (2020). Difference in attraction towards tattooed and non-tattooed individuals. *North American Journal of Psychology, Volume 22, Issue 4*, str. 555-576.

Bellantoni, P. (2005). *If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling for film.* Burlington: Focal Press.

Belton, J. (1990). Historical Paper: The Origins of 35mm Film as a Standard. *SMPTE Journal, 99(8)*, str. 652–661. doi:10.5594/J02613

Bennett, L. i Wilkins, K. (2020). Viking tattoos of Instagram: Runes and contemporary identities. *Convergence, Volume 26, Issue 5-6*, str. 1301-1314. doi:10.1177/1354856519872413

Ben-Shaul, N. (2007). *Film: the key concepts.* New York: Berg.

Berg, B. L. (1989). *Qualitative research methods for the social sciences.* Needham Heights: Allyn & Bacon.

Bernstein, B. (1962). Social Class, Linguistic Codes and Grammatical Elements. *Language and Speech, Volume: 5 issue: 4*, str. 221-240. doi:10.1177/002383096200500405

Bignell, J. (2002). *Media semiotics.* Manchester: Manchester University Press.

Bitarello, B. i Queiroz, J. (2014). Embodied semiotic artefacts: On the role of the skin as a semiotic niche. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research, Volume 12, Number 1*, str. 75-90. doi:10.1386/tear.12.1.75_1

Bjerrisgaard, S. M., Kjeldgaard, D. i Bengtsson, A. (2013). Consumer–brand assemblages in advertising: an analysis of skin, identity, and tattoos in ads. *Consumption Markets & Culture, 16(3)*, str. 223–239. doi:10.1080/10253866.20

Blackmore, L. (2014). Capture Life: The 'Document-Monument' in Recent Commemorations of Hugo Chávez. *Journal of Latin American Cultural Studies, 23:3*, str. 235-250. doi:10.1080/13569325.2014.922940

Blake, W. (1803–1805). *The Great Red Dragon and the Woman Clothed with the Sun.* Brooklyn Museum.

Blanchard, M. (1991). Post-Bourgeois Tattoo: Reflections on Skin Writing in Late Capitalist Societies. *Visual Anthropology Review, Volume 7, Number 2*, str. 11-21. doi:10.1525/var.1991.7.2.11

Blanchet, R. i Vaage, M. (2012). Don, Peggy, and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series. *Projections. 6*, str. 18-41. doi:10.3167/proj.2012.060203

Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film.* Madison: University of Winsconsin Press.

Bordwell, D. (1991). *Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema.* Cambridge: Harvard University Press.

Bordwell, D., Thompson, K. i Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction* (11 izd.). New York: McGraw-Hill Education.

Boszorád, M. (2019). The Tattooed Body as a Vehicle of the Self and Memory. U D. Callahan i A. Barker (ur.), *Body and Text: Cultural Transformations in New Media Environments.* Cham: Springer. doi:10.1007/978-3-030-25189-5_5

Botz-Bornstein, T. (2013). From the stigmatized tattoo to the graffitied body: Femininity in the tattoo renaissance. *Gender, Place and Culture, Volume 20, Issue 2*, str. 236-252. doi:10.1080/0966369X.2012.674930

Brami, T. (2020). Integrated Soundtracks, Sergei Eisenstein, and Man-Eating Mermaids that Sing. *Music, Sound and the Moving Image, Volume 14, Issue 1*, str. 3-21. doi:10.3828/msmi.2020.2

Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film.* Oxon: Routledge.

Breems, M. (2021). Tattoos Tell Stories: Children's Literature Tattoos as a Form of Life Narrative. *The European Journal of Life Writing, Volume X*, str. 5-23. doi:10.21827/ejlw.10.37959

Bridgeman, T. (2007). Time and space. U D. Herman (ur.), *The Cambridge Companion to Narrative* (str. 52-65). Cambridge: Cambridge University Press.

Bronwen, T. (2007). Dialogue. U D. Herman (ur.), *The Cambridge companion to narrative* (str. 80-93). Cambridge: Cambridge University Press.

Brooks, P. (1993). *Body work: objects of desire in modern narrative.* Cambridge: Harvard University Press.

Broom, T. W., Chavez, R. S. i Wagner, D. D. (2021). Becoming the King in the North: identification with fictional characters is associated with greater self–other neural overlap. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, str. 541–551. doi:10.1093/scan/nsab021

Brouwer, D. (1998). The precarious visibility politics of self-stigmatization: The case of HIV/AIDS tattoos. *Text and Performance Quarterly, Volume 18, Issue 2*, str. 114 - 136. doi:10.1080/10462939809366216

Brouwer, D. C. i Horwitz, L. D. (2015). The Cultural Politics of Progenic Auschwitz Tattoos: 157622, A-15510, 4559, …. *Quarterly Journal of Speech, Volume 101, Issue 3*, str. 534-558. doi:10.1080/00335630.2015.1056748

Brown, K. A., McKimmie, B. M. i Zarkadi, T. (2018). The defendant with the prison tattoo: The effect of tattoos on mock jurors' perceptions. *Psychiatry, Psychology and Law, Volume 25, Issue 3*, str. 386-403. doi:10.1080/13218719.2017.1412240

Brownstein, M. (2019). Implicit Bias. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 31. 7. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/implicit-bias/>

Byard, R. W. (2011). Ned Kelly tattoos - Origins and forensic implications. *Journal of Forensic and Legal Medicine, Volume 18, Issue 6*, str. 276-279. doi:10.1016/j.jflm.2011.05.006

Byard, R. W. i Charlwood, C. (2014). Commemorative tattoos as markers for anniversary reactions and suicide. *Journal of Forensic and Legal Medicine, Volume 24*, str. 15-17. doi:10.1016/j.jflm.2014.02.010

Bywater, I. (1924). De Poetica. U W. D. Ross (ur.), *The Works of Aristotle* (Volume XI). Oxford: Clarendon Press.

Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces.* Princeton: Princeton University Press.

Campbell-Meier, J. i Krtalić, M. (2022). Tattoo information creation: Towards a holistic understanding of tattoo information experience. *Library and Information Science Research, Volume 44, Issue 3*. doi:10.1016/j.lisr.2022.101161

Cannadine, D. (2013). *The undivided past: humanity beyond our differences.* New York: Alfred A. Knopf.

Carmen, R. A., Guitar, A. E. i Dillon, H. M. (2012). Ultimate answers to proximate questions: The evolutionary motivations behind tattoos and body piercings in popular culture. *Review of General Psychology, Volume 16, Issue 2*, str. 134-143. doi:10.1037/a0027908

Carroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland.* London: Macmillan.

Carroll, N. (2003). *Engaging the Moving Image.* New Haven: Yale University Press.

Cazetta, V. (2023). Tattooing: a rhizomatic map of a research theme. *Estudos Avançados 37(107)*, str. 335-360. doi:10.1590/s0103-4014.2023.37107.020en

Chakraborty, S. (2013). 'A Skin of Ink': The tattooist and the body in performance. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, Volume 5, Issue 2*, str. 345-354.

Chandler, D. (2007). *Semiotics: the basics.* New York: Routledge.

Chandler, D. i Munday, R. (2011). *A Dictionary of Media and Communication.* Oxford: Oxford University Press. Dostupno na: https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095818743

Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative Structure in Fiction and Film.* Ithaca: Cornell University Press.

Chion, M. (1994). *Audio-vision: sound on screen.* New York: Columbia University Press.

Cian, L. F. i Rivera-Largacha, S. (2023). Itineraries of reconstruction of the bodies of women attacked with chemical agents in Bogotá, Colombia. *Physis Revista de Saúde Coletiva 33(18),* str. 1-20. doi:10.1590/S0103-7331202333003.en

Cifrić, I. i Nikodem, K. (2006). Socijalni identitet u Hrvatskoj: koncept i dimenzije socijalnog identiteta. *Socijalna ekologija, 15 (3),* str. 173-202. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/7546

Coe, B. (1969). William Friese Greene and the Origins of Cinematography. *Screen, 10(2),* str. 25–41. doi:10.1093/screen/10.2.25

Coëgnarts, M. (2019). *Film as embodied art: bodily meaning in the cinema of Stanley Kubrick.* Boston: Academic Studies Press.

Cohn, J. F. i Ekman, P. (2005). Measuring facial action. U J. A. Harrigan, R. Rosenthal i K. R. Scherer (ur.), *The new handbook of methods in nonverbal behavior research* (str. 9-64). Oxford: Oxford University Press.

Coleman, L. J., Cote, L. E. i Nicolau, V. (2017). Getting my tat on … and off: Consumer explanation of tattoos' roles in presentation-of-self in everyday life. *Journal of Global Scholars of Marketing Science: Bridging Asia and the World, Volume 27, Issue 1*, str. 46-59. doi:10.1080/21639159.2016.1265320

Colman, F. (2014). *Film Theory: Creating a cinematic grammar.* New York: Wallflower Press.

Corbett, D. (2013). *The art of character: creating memorable characters for fiction, film, and TV.* New York: Penguin Books.

Coughlin, T. (2016). Recording and Storage: A Brief History. *SMPTE Motion Imaging Journal, 125(6),* str. 49–59. doi:10.5594/JMI.2016.2589162

Craighead, C. (2011). (Monstrous) Beauty (Myths): The commodification of women's bodies and the potential for tattooed subversions. *Agenda, Volume 25, Issue 4*, str. 42-49. doi:10.1080/10130950.2011.630530

Crittenden, R. (2006). *Fine Cuts: The Art of European Film Editing.* Oxford: Focal Press.

Crutcher, M. (2023). Jack Tar's ink: a comparative analysis of Euro-American and West African sailors' tattoos during the eighteenth to twentieth centuries. *Maritime Studies, Volume 22, Issue 1*. doi:10.1007/s40152-022-00291-0

Cummings, D. M. (2013). Creative expression and the human canvas: An examination of tattoos as a copyrightable art form. *University of Illinois Law Review, Volume 2013, Issue 1*, str. 279-318.

Currie, M. (1998). *Postmodern Narrative Theory.* New York: Palgrave.

Cutting, J. E. (2021). *Movies on Our Minds: The Evolution of Cinematic Engagement.* Oxford: Oxford University Press.

Damasio, A. (1994). *Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain.* New York: Putnam.

Dancyger, K. (2011). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice.* Oxford: Focal Press.

Danesi, M. (2002). *Understanding Media Semiotics.* London: Arnold.

Danesi, M. (2004). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory.* Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.

Danto, A. (2013). *What art is.* New Haven: Yale University Press.

Davey, G. i Zhao, X. (2019). Tattoos, Modernisation, and the Nation-State: Dai Lue Bodies as Parchments for Symbolic Narratives of the Self and Chinese Society. *Asia Pacific Journal of Anthropology, Volume 20, Issue 2*, str. 165-183. doi:10.1080/14442213.2019.1573848

De Almeida, S. P. i Araujo Silva, M. T. (2005). Characteristics of ecstasy users in São Paulo, Brazil. *Substance Use and Misuse, Volume 40, Issue 3*, str. 395-404. doi:10.1081/JA-200052290

de la Cruz, S. J. (2003). *Sor Juana's Love Poems.* (J. Larkin i J. Manrique, prev.) Madison: University of Wisconsin Press. Dostupno na: https://poets.org/poem/love-opened-mortal-wound/print

Del Giudice, M. (2017). Pink, Blue, and Gender: An Update. *Archives of Sexual Behavior, 46*, str. 1555-1563. doi:10.1007/s10508-017-1024-3

DeMello, M. (2000). *Bodies of inscription: A cultural history of the modern tattoo community.* Durham: Duke University Press.

DePaul, M. i Hicks, A. (2021). A Priorism in Moral Epistemology. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 31. 7. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/sum2021/entries/moral-epistemology-a-priori/

Derrida, J. (1998). *Monolingualism of the Other; or, The Prosthesis of Origin.* Stanford: Stanford University Press.

Deschler, S., Sawatzky, A., Wendler, K. i Kasten, E. (2019). Differences in alcohol consumption and self-esteem between tattooed and non-tattooed people. *Journal of Drug and Alcohol Research, Volume 8*. doi:10.4303/jdar/236072

Deter-Wolf, A., Robitaille, B., Krutak, L. i Galliot, S. (2016). The world's oldest tattoos. *Journal of Archaeological Science: Reports 5*, str. 19-24.

Diaz-Granados, C. i Deter-Wolf, A. (2013). *Drawing with great needles: ancient tattoo traditions of North.* Austin: University of Texas Press.

Diktaş, M. (2020). The Imprint of the Pilgrimage: An Ethnography of a Tattoo Studio in Jerusalem. *International Journal of Religious Tourism and Pilgrimage, Volume 8, Issue 5*, str. 1-11.

Directorate-General for Communication. (2020). *Media use in the European Union: report.* Directorate-General for Communication. European Union: European Commission. doi:10.2775/80086

Dolan, K., Wodak, A. i Hall, W. (1999). HIV risk behaviour and prevention in prison: A bleach programme for inmates in NSW. *Drug and Alcohol Review, Volume 18, Issue 2*, str. 139-143. doi:10.1080/09595239996563

Domino, G. (1983). Impact of the Film, "One Flew over the Cuckoo's Nest," on Attitudes towards Mental Illness. *Psychological Reports, 53(1)*, str. 179–182. doi:https://doi.org/10.2466/pr0.1983.53.1.179

Doniger, W. (2009). Claude Lévi-Strauss's theoretical and actual approaches to myth. U B. Wiseman (ur.), *The Cambridge Companion to Lévi-Strauss* (str. 196-206). Cambridge: Cambridge University Press.

Drisko, J. W. i Maschi, T. (2016). *Content analysis.* New York: Oxford University Press.

Dumas, A. (1844–1846). *Le Comte de Monte-Cristo.* Paris: Pétion.

Dürer, A. (1508). *Betende Hände; Studie zu den Händen eines Apostels.* Albertina, Vienna.

Durham, M. G. (2009). *The Lolita Effect.* New York: The Overlook Press.

Durkin, K. i Houghton, S. (2000). Children's and adolescents' stereotypes of tattooed people as delinquent. *Legal and Criminological Psychology, Volume 5, Issue 2*, str. 153-164. doi:10.1348/135532500168065

Dyvik, S. L. i Welland, J. (2018). War Ink: Sense-making and curating war through military tattoos. *International Political Sociology, Volume 12, Issue 4*, str. 346-361. doi:10.1093/IPS/OLY018

Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics.* Bloomington: Indiana University Press.

Eco, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language.* Bloomington: Indiana University Press.

Edgar-Hunt, R., Marland, J. i Rawle, S. (2010). *The language of film.* Lausanne: AVA Publishing SA.

Eisenstein, S. (1977). *Film Form: Essays in Film Theory.* (J. Leyda, prev.) New York: A Harvest/HBJ Book.

Ekinci, O., Topcuoglu, V., Sabuncuoglu, O., Berkem, M., Akin, E. i Gumustas, F. O. (2012). The association of tattooing/body piercing and psychopathology in adolescents: A community based study from Istanbul. *Community Mental Health Journal, Volume 48, Issue 6,* str. 798-803. doi:10.1007/s10597-012-9509-y

Elder, B. (1997). *A body of vision: representations of the body in recent film and poetry.* Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.

Elsaesser, T. i Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis.* London: Arnold.

Elsaesser, T. i Hagener, M. (2010). *Film Theory: An introduction through the senses.* New York: Routledge.

Ernst, M., Borkenhagen, A., Fegert, J. M., Brähler, E. i Plener, P. L. (2022). The association of childhood abuse and neglect with tattoos and piercings in the population: evidence from a representative community survey. *BMC Psychology, Volume 10, Issue 1*. doi:10.1186/s40359-022-00811-x

Eschler, J., Bhattacharya, A. i Pratt, W. (2018). Designing a reclamation of body and health: Cancer survivor tattoos as coping ritual. *Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2018,* (Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, Volume 2018-April). Montreal. doi:10.1145/3173574.3174084

Eurostat, the statistical office of the European Union. (2019). Living conditions and welfare; Time use surveys. Luxembourg: European Commission.

Fang, I. (2016). *A History of Mass Communication.* New York: Routledge.

Fernandes, F. R., Mousquer, G. J., Castro, L. S., Puga, M. A., Tanaka, T. S., Rezende, G. R., Pinto, C. S., Bandeira, L. M., Martins, R. M. B., Francisco, R. B. L., Teles, S. A. i Motta-Castro, A. R. C. (2014). HIV seroprevalence and high-risk sexual behavior among female sex workers in Central Brazil. *AIDS Care - Psychological and Socio-Medical Aspects of AIDS/HIV, Volume 26, Issue 9,* str. 1095-1099. doi:10.1080/09540121.2014.894609

Field, S. (2005). *Screenplay: the foundations of screenwriting.* New York: Bantam Dell.

Filmska enciklopedija. (2019). Dijegeza. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 2. 8. 2022. na http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?

Filmska enciklopedija. (2019). Teorija filma. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 31. 7. 2022. na http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=5152

Fischer, L. (2013). *Body double: the author incarnate in the cinema.* New Brunswick: Rutgers University Press.

Fish, W. (2010). *Philosophy of Perception: A Contemporary Introduction.* New York: Routledge.

Fludernik, M. (2009). *Introduction to Narratology.* Abingdon: Routledge.

Fortier, A. i Ménard, E. (2018). Inked in Time and Space: Exploring the Documentality of Tattoos. *Knowledge Organization, 45(4)*, str. 292-296. doi:10.5771/0943-7444-2018-4-292

Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge.* New York: Pantheon Books.

Freeman, M. (2015). Narrative as a Mode of Understanding: Method, Theory, Praxis. U A. De Fina i A. Georgakopoulou (ur.), *The Handbook of Narrative Analysis* (str. 21-37). Chichester: John Wiley & Sons.

Freytag, G. (1900). *Freytag's technique of the drama: An exposition of dramatic composition and art.* Chicago: Scott, Foresman & Company. Dostupno na: https://archive.org/details/freytagstechniqu00freyuoft/page/114/mode/2up?ref=ol&view=theater

Friedman, R. (2017). New Tattoos from Ancient Egypt: Defining Marks of Culture. U L. Krutak i A. Deter-Wolf (ur.), *Ancient Ink: The Archaeology of Tattooing* (str. 11-36). Seattle: University of Washington Press.

Gaines, E. (2010). *Media literacy and semiotics.* Hampshire: Palgrave Macmillan.

Galbarczyk, A. i Ziomkiewicz, A. (2017). Tattooed men: Healthy bad boys and good-looking competitors. *Personality and Individual Differences, Volume 106*, str. 122-125. doi:10.1016/j.paid.2016.10.051

Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An essay in method.* New York: Cornell University Press.

Gianvito, J. (1999/2000). Remembrance of films lost. *Film Quarterly (ARCHIVE); Berkeley Vol. 53, Iss. 2*, str. 39-42.

Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age.* Cambridge: Polity Press.

Gilić, N. (2016). *Filmske vrste i rodovi.* Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima.

Godard, J.-L. (1956). Montage, Mon Beau Souci. *Cahiers du Cinéma*.

Goldstein, B. E. i Brockmole, J. R. (2017). *Sensation and perception.* Boston: Cengage Learning.

Greimas, A. J. (1987). *On meaning: Selected Writings in Semiotic Theory.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Gros, S. (2021). Fertile Tattoos: Play, embodiment, and the transition to womanhood in Drung female facial tattooing. *Asian Ethnology, Vol. 80, Issue 2*, str. 319-341.

Grosz, E. (1994). *Volatile bodies.* Bloomington,: Indiana University Press.

Guéguen, N. (2013). Effects of a tattoo on men's behavior and attitudes towards women: An experimental field study. *Archives of Sexual Behavior, Volume 42, Issue 8*, str. 1517-1524. doi:10.1007/s10508-013-0104-2

Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse.* Birmingham: University of Birmingham.

Handoko, C. T. i Green, G. (2020). Dreams, legends, spirituality and miracles: understanding tattoo narratives among contemporary urban men in Java Island, Indonesia. *World Art, Volume 10, Issue 1*, str. 55-75. doi:10.1080/21500894.2020.1722962

Hanson, R. E. (2014). *Mass Communication: Living in a Media World* (4 izd.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Harrigan, J. A. (2005). Proxemics, kinesics, and gaze. U J. A. Harrigan, R. Rosenthal i K. R. Scherer (ur.), *The new handbook of methods in nonverbal behavior research* (str. 137-198). Oxford: Oxford University Press.

Harry, B. (1987). Tattoos, body experience, and body image boundary among violent male offenders. *Bulletin of the American Academy of Psychiatry and the Law, Volume 15, Issue 2*, str. 171-178.

Hartley, J. (2004). *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts.* London: Routledge.

Hawkes, D., Senn, C. Y. i Thorn, C. (2004). Factors that influence attitudes toward women with tattoos. *Sex Roles, Volume 50, Issue 9-10*, str. 593-604. doi:10.1023/b:sers.0000027564.83353.06

Hegarty, B. (2017). 'No Nation of Experts': Kustom Tattooing and the Middle-Class Body in Post-Authoritarian Indonesia. *Asia Pacific Journal of Anthropology, Volume 18, Issue 2*, str. 135-148. doi:10.1080/14442213.2016.1269833

Heinz Tattoo Ink. (2023). Pristupljeno 4. 9. 2023. na https://www.heinztattooink.com.br/

Hennig-Thurau, T. i Houston, M. B. (2019). *Entertainment Science: Data Analytics and Practical Theory for Movies, Games, Books, and Music.* Cham: Springer.

Herget, A.-K. (2021). On music's potential to convey meaning in film: A systematic review of empirical evidence. *Psychology of Music, Vol. 49(1)*, str. 21-49. doi:10.1177/0305735619835019

Herman, D. (ur.). (2007). *The Cambridge companion to narrative.* Cambridge: Cambridge University Press.

Hill, K. (2020). Tattoo Narratives: Insights Into Multispecies Kinship and Griefwork. *Anthrozoos, Volume 33, Issue 6*, str. 709-726. doi:10.1080/08927936.2020.1824652

Hiramoto, M. (2014). Island girl from the island: Tattooed symbols and personal identities in contemporary Hawai'i. *Journal of Asian Pacific Communication 24:2* , str. 173-195. doi:https://doi.org/10.1075/japc.24.2.02hir

Hjelmslev, L. (1980). *Prolegomena teoriji jezika.* Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.

Hofstede, G., Hofstede, G. J. i Minkov, M. (2010). *Cultures and Organizations: Software of the Mind.* New York: McGraw-Hill.

Hood, B. (2012). *The Self Illusion: How the Social Brain Creates Identity.* Oxford: Oxford University Press.

Horrex, E. (2020). From Teen Angels to Vogue: The subcultural styles of the girl gang in Mi Vida Loca. *Film Fashion and Consumption, Volume 9, Issue 1*, str. 43-63. doi:10.1386/FFC_00011_1

Howells, R. (2006). Louis Le Prince: the body of evidence. *Screen 47(2)*, str. 179-200. doi:10.1093/screen/hjl015

Hrvatska enciklopedija. (2021). Aktant. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 21. 8. 2022. na: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=1200

Hrvatska enciklopedija. (2021). Mit. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 19. 8. 2022. na: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=41235

Hrvatska enciklopedija. (2021). Prop, Vladimir Jakovljevič. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 21. 8. 2022. na: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=50662

Hrvatska enciklopedija. (2021). Semioza. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 8. 13. 2022. na: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=55346

Hrvatska enciklopedija. (2021). Trop. *Mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Pristupljeno 10. 3. 2023. na: http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=62454

Hudson, K. L. (2009). *Living Canvas: Your Total Guide to Tattoos, Piercings, and Body Modification.* Berkeley: Seal Press.

IMDb. (2023). Pristupljeno na: https://www.imdb.com/?ref_=nv_home

IMDb. (2023). Oz: Trivia. Pristupljeno 27. 11. 2023. na: https://www.imdb.com/title/tt0118421/trivia/

Jacobson, B. R. (2011). The Black Maria: film studio, film technology (cinema and the history of technology). *History and Technology, 27(2)*, str. 233-241. doi:10.1080/07341512.2011.573277

Jahn, M. (2007). Focalization. U D. Herman (ur.), *The Cambridge companion to narrative* (str. 94-108). Cambridge: Cambridge University Press.

Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. U T. Sebeok (ur.), *Style in Language* (str. 350-377). Cambridge: MIT Press.

Jakobson, R. i Halle, M. (2002). *Fundamentals of language.* Berlin: Mouton de Gruyter.

Jandt, F. E. (2009). *An introduction to intercultural communication: identities in a global community* (6 izd.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Jung, K. G. (1977). *Psihološki tipovi.* Novi Sad: Matica Srpska.

Juslin, P. N. i Scherer, K. R. (2005). Vocal expression of affect. U J. A. Harrigan, R. Rosenthal i K. R. Scherer (ur.), *The new handbook of methods in nonverbal behavior research* (str. 65-136). Oxford: Oxford University Press.

Kallay, J. (2016). *Napiši scenarij: Osnove scenarističke teorije i prakse.* Zagreb: Hrvatski filmski savez.

Karhulahti, V.-M. i Välisalo, T. (2021). Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters. *Frontiers in psychology, Volume 11*. doi:10.3389/fpsyg.2020.575427

Kauppinen, A. (2022). Moral Sentimentalism. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 31. 7. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/spr2022/entries/moral-sentimentalism/

Kazandjieva, J., Kamarashev, J., Kadurina, M. i Tsankov, N. (1995). Unprofessional tattoos in Bulgaria - psychological aspects. *Journal of the Eur. Acad. of Dermato. Venereol, Volume 4, Issue 3*, str. 254-259. doi:10.1016/0926-9959(95)00017-8

Klik, E. (2020). Customizing memory: Number tattoos in contemporary Israeli memory work. *Memory Studies, Volume 13, Issue 4*, str. 649-661. doi:10.1177/1750698017741932

Kloß, S. T. (2022). Embodying dependency: Caribbean godna (tattoos) as female subordination and resistance. *Journal of Latin American and Caribbean Anthropology, Volume 27, Issue 4*, str. 601-612. doi:10.1111/jlca.12644

Kluger, N. (2022). Tattoos in Cinema: An Overview. *Revista de Medicina y Cine, Volume 18, Issue 3*, str. 271-277. doi:10.14201/rmc.28719

Koller, V. i Bullo, S. (2019). "Fight Like a Girl": Tattoos as Identity Constructions for Women Living with Illness. *Multimodal Communication, vol. 8, no. 1*., str. 1-14. doi:10.1515/mc-2018-0006

Kosut, M. (2000). Tattoo Narratives: The intersection of the body, self-identity and society. *Visual Studies. 15.*, str. 79-100. doi:10.1080/14725860008583817

Kosut, M. (2006). Mad Artists and Tattooed Perverts: Deviant Discourse and the Social Construction of Cultural Categories. *Deviant Behavior, 27:1*, str. 73-95. doi:10.1080/016396290950677

Kozieł, S. i Sitek, A. (2013). Self-assessment of attractiveness of persons with body decoration. *HOMO- Journal of Comparative Human Biology, Volume 64, Issue 4*, str. 317-325. doi:10.1016/j.jchb.2013.04.004

Kozieł, S., Kretschmer, W. i Pawlowski, B. (2010). Tattoo and piercing as signals of biological quality. *Evolution and Human Behavior, Volume 31, Issue 3*, str. 187-192. doi:10.1016/j.evolhumbehav.2009.09.009

Kress, G. (2001). Sociolinguistics and social semiotics. U P. Cobley (ur.), *Routledge companion to semiotics and linguistics* (str. 66-82). London: Routledge.

Kress, G. (2003). *Literacy in the Media Age.* London: Routledge.

Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: an introduction to its methodology.* Thousand Oaks: Sage Publications.

Kristeva, J. (1986). *The Kristeva Reader.* New York: Columbia University Press.

Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on Film: Writings by Lev Kuleshov.* (R. Levaco, ur.) Berkeley: University of California Press.

Kulman, I. R. i Akamatsu, T. J. (1988). The Effects of Television on Large-Scale Attitude Change: Viewing "The Day After". *Journal of Applied Social Psychology 18(13)*, str. 1121-1132. doi:10.1111/j.1559-1816.1988.tb01197.x

Kulshreshtha, M. i Mondal, P. (2017). Acquired body marks: A mode of identification in Forensics. *Journal of Forensic and Legal Medicine, Volume 52*, str. 98-109. doi:10.1016/j.jflm.2017.08.012

Kuppens, A. H. (2010). Incidental foreign language acquisition from media exposure. *Learning, Media and Technology, 35(1),* str. 65-85. doi:10.1080/17439880903561876

Kurrat, C. i Heiser, P. (2020). 'This trip is very meaningful to me, so I want to remember it forever': Pilgrim Tattoos in Santiago de Compostela. *International Journal of Religious Tourism and Pilgrimage, Volume 8, Issue 5*, str. 12-24.

Langford, B. (2003). *Film Genre: Hollywood and beyond.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Lasswell, H. D. (1971). The Structure and Function of Communication in Society. U W. Schramm i D. F. Roberts, *The Process and Effects of Mass Communication* (str. 84-99). Urbana: University of Illinois Press.

Lee, A. W. (2010). "Earnest-ness" in the 21st Century: The graphic diary, tattoo, and lie in Oliver Parker's 2002 film. *International Journal of the Humanities, Volume 8, Issue 8*, str. 11-20. doi:10.18848/1447-9508/CGP/v08i08/43000

Leeuwen, T. V. (2005). *Introducing social semiotics.* New York: Routledge.

Letwin, D., Stockdale, J. i Stockdale, R. (2008). *The architecture of drama: plot, character, theme, genre, and style.* Lanham: Scarecrow Press.

Leung, K. Z. (2021). The scythian stag in contemporary arts and craft: Tuva and abroad. *New Research of Tuva, Issue 1*, str. 91-106. doi:10.25178/nit.2021.1.5

Lévi-Strauss, C. (1963). *Structural Anthropology.* New York: Basic Books.

Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R. i Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis and interpretation.* Thousand Oaks: Sage Publications.

Loimer, N. i Werner, E. (1992). Tattooing and high-risk behaviour among drug addicts. *Medicine and Law, Volume 11, Issue 3-4*, str. 167-174.

Lorusso, A. M. (2015). *Cultural Semiotics - For a Cultural Perspective in Semiotics.* Hampshire: Palgrave Macmillan.

MacCormack, P. (2006). The Great Ephemeral Tattooed Skin. *Body & Society Vol. 12 No. 2*, str. 57-82. doi:10.1177/1357034X06064321

Macedo, S. (2021). Reclaiming the Body Through Tattoos. *European Scientific Journal, ESJ, 17 (22), 37,* str. 37-46. doi:10.19044/esj.2021.v17n22p37

Madfis, E. i Arford, T. (2013). The dilemmas of embodied symbolic representation: Regret in contemporary American tattoo narratives. *Social Science Journal, Volume 50, Issue 4*, str. 547-556. doi:10.1016/j.soscij.2013.07.012

Mallozzi, C. A. (2012). Cultural models of bodily images of women teachers. *Societies, Volume 2, Issue 4*, str. 252-269. doi:10.3390/soc2040252

Manfredi, F. (2020). In between Birth and Death, Past and Future, the Self and the Others: An Anthropological Insight on Commemorative and Celebrative Tattoos in Central Italy. *Religions, Volume 13, Issue 1*. str. 1-13. doi:10.3390/rel13010046

Margolin, U. (2007). Character. U D. Herman (ur.), *The Cambridge Companion to Narrative* (str. 66-79). Cambridge: Cambridge University Press.

Martell, J. (2022). Derrida and Deleuze as Tattooed Savages. U J. Martell i E. Larsen (ur.), *Tattooed Bodies: Theorizing Body Inscription Across Disciplines and Cultures* (str. 329-350). Cham: Palgrave Macmillan.

Martin, C. W. (2013). Tattoos as Narratives: Skin and Self. *Public Journal of Semiotics: Volume 4, Issue 2*, str. 2-45. doi:10.37693/pjos.2013.4.8841

Martin, C. W. (2019). *The Social Semiotics of Tattoos: Skin and Self.* London: Bloomsbury Academic.

Martin, F. (2023). Arab women's transnational cinema's 'flips': The Man Who Sold His Skin (Ben Hania, 2021). *Transnational Screens, Volume 14, Issue 2*, str. 117-131. doi:10.1080/25785273.2023.2231778

Mason, M. (2010). Sample Size and Saturation in PhD Studies Using Qualitative Interviews. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, Volume 11, No. 3, Art. 8*.

Maxwell, D., Thomas, J. i Thomas, S. A. (2020). Cathartic Ink: A Qualitative Examination of Tattoo Motivations for Survivors of Sexual Trauma. *Deviant Behavior, Volume 41, Issue 3*, str. 348-365. doi:10.1080/01639625.2019.1565524

McAdams, D. P. (2011). Narrative Identity. U S. J. Schwartz, K. Luyckx i V. L. Vignoles (ur.), *Handbook of Identity Theory and Research, Volume 1: Structures and Processes,* (str. 99-116). New York: Springer.

McCandlish, C. i Pearson, M. (2023). Tattoos as symbols – an exploration of the relationship between tattoos and mental health. *Journal of Mental Health Training, Education and Practice, Volume 18, Issue 3,*, str. 217-227. doi:10.1108/JMHTEP-07-2022-0057

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man.* Cambridge: The MIT Press.

McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6 izd.). London: SAGE Publications.

Meier-Oeser, S. (2011). Medieval Semiotics. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 11. 8. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/sum2011/entries/semiotics-medieval/

Mensah, E., Inyabri, I. i Mensah, E. (2018). The Discourse of Tattoo Consumption among Female Youth in Nigeria. *Communication, 44:3*, str. 56-73. doi:10.1080/02500167.2018.1556222

Merriam-Webster. (2022). Mise-en-scène. *Merriam-Webster.com dictionary*. Pristupljeno 2. 8. 2022. na: https://www.merriam-webster.com/dictionary/mise-en-sc%C3%A8ne

Metz, C. (1983). *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier.* London: The Macmillan Press Ltd.

Metz, C. (1991). *Film Language - A Semiotics of the cinema.* (M. Taylor, prev.) Chicago: The University of Chicago Press.

Metz, C. (2017). *Conversations with Christian Metz: Selected Interviews on Film Theory (1970–1991).* (W. Buckland i D. Fairfax, ur.) Amsterdam: Amsterdam University Press. doi:https://doi.org/10.2307/j.ctt1zkjxzm

Mifflin, M. (1997). *Bodies of Subversion: A Secret History of Women and Tattoo.* New York: Juno Books.

Milligan, P. (1988–2013). *Hellblazer.* Burbank: DC Comics.

Minkov, M. (2013). *Cross-cultural analysis: the science and art of comparing the world's modern societies and their.* Thousand Oaks: SAGE Publications.

Miranda, M. D. (2015). *Forensic Analysis of Tattoos and Tattoo Inks.* Boca Raton: CRC Press.

Mišić, M. K. (2016). Ка феномену еротизма: Пролегомена за савремену еротологију. *Filološke studije 14, br. 2*, str. 12-25. Dostupno na: https://hrcak.srce.hr/203718.

Mittell, J. (2007). Film and television narrative. U D. Herman (ur.), The Cambridge companion to narrative (str. 156-171). Cambridge: Cambridge University Press.

Monaco, J. (2000). *How To Read A Film: Movies, Media, and Beyond.* New York: Oxford University Press.

Monaco, P. (2010). *A History of American Movies: A Film-by-Film Look at the Art, Craft, and Business of Cinema.* Plymouth: Scarecrow Press, Inc.

Morley, D. (2005). The Nationwide Audience: Structure and Decoding (1980). U D. Morley i C. Brunsdon, *The Nationwide Television Studies.* London: Routledge.

Morris, C. W. (1938). Foundations of the Theory of Signs. U O. Neurath (ur.), *International Encyclopedia of Unified Science.* Chicago: The University of Chicago Press.

Motion Picture Association. (2021). *2021 THEME Report.* Washington, D.C.: Motion Picture Association.

MPAA. (2018). *G is for Golden: The MPAA film ratings at 50.* Dostupno na: https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2018/11/G-is-for-Golden.pdf

MUBI. (2023). Dostupno na: https://mubi.com/en/hr.

Mulac, A., Jansma, L. i Linz, D. (2002). Men's behavior toward women after viewing sexually-explicit films: degradation makes a difference. *Communication Monographs, 69:4,* str. 311-328. doi:10.1080/03637750216544

Müller, C. (2013). Introduction. U C. Müller, A. Cienki, E. Fricke, S. H. Ladewig, D. McNeill i S. Teßendorf (ur.), *Body – Language – Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction* (str. 1-6). Berlin: De Gruyter Mouton.

Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen, Volume 16, Issue 3,* str. 6-18. doi: 10.1093/screen/16.3.6

Mun, J. M., Janigo, K. A. i Johnson, K. K. (2012). Tattoo and the self. *Clothing and Textiles Research Journal, Volume 30, Issue 2,* str. 134-148. doi:10.1177/0887302X12449200

Münsterberg, H. (1916). *The Photoplay: A Psychological Study.* New York: D. Appleton & Company. Dostupno na: https://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm#chapter1

Murch, W. (2006). Foreword: The Transformation of Chance into Destiny. U R. Crittenden, *Fine Cuts: The Art of European Film Editing* (str. IX-XI). Oxford: Focal Press.

Murch, W. (2020). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing.* West Hollywood: Silman-James Press.

Nagari, B. (2016). *Music as image: analytical psychology and music in film.* New York: Routledge.

Nanay, B. (2021). Mental Imagery. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 13. 8. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/mental-imagery/

Nar, M. Ş. (2022). Body Signs: Is Tattoo a Popular Culture Product? *Folklor/Edebiyat, Volume 28, Issue 112,* str. 945-964. doi:10.22559/folklor.2135

Netflix. (2022). *Netflix.com*. Pristupljeno 24. 7. 2022. na: https://top10.netflix.com/

Nichols, B. (1981). *Ideology and the image.* Bloomington: Indiana University Press.

Odin, R. (2022). *Spaces of Communication: Elements of Semio-Pragmatics.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Ogden, C. K. i Richards, I. A. (1923). *The Meaning of Meaning* (8 izd.). New York: Harcourt, Brace & World, Inc.

Oksanen, A. i Turtiainen, J. (2005). A Life Told in Ink: Tattoo Narratives and the Problem of the Self in Late. *Auto/Biography, 13*, str. 111-130.

Okuyama, Y. (2015). *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime.* London: Lexington Books.

Oliver, M. B. i Raney, A. A. (2011). Entertainment as Pleasurable and Meaningful: Identifying Hedonic and Eudaimonic Motivations for Entertainment Consumption. *Journal of Communication 61(5)*, str. 984-1004. doi:10.1111/j.1460-2466.2011.01585.x

Pankova, S. (2017). Identifications of Iron Age Tattoos from the Altai-Sayan Mountains in Russia. U L. Krutak i A. Deter-Wolf (ur.), *Ancient Ink: The Archaeology of Tattooing* (str. 66-98). Seattle: University of Washington Press.

Pantenburg, V. (2015). *Farocki/Godard: Film as Theory.* Amsterdam: Amsterdam University Press.

Patel, B. i Asawa, S. (2015). Medicolegal study of tattoo marks in tribes of dindori district of Madhya Pradesh. *Indian Journal of Forensic Medicine and Toxicology, Volume 9, Issue 1*, str. 242-246. doi:10.5958/0973-9130.2015.00057.2

Patterson, M. (2018). Tattoo: marketplace icon. *Consumption Markets and Culture, Volume 21, Issue 6*, str. 582-589. doi:10.1080/10253866.2017.1334280

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: integrating theory and practice.* Thousand Oaks: SAGE Publications.

Paxson, P. (2010). *Mass communications and media studies: an introduction.* New York: The Continuum International Publishing Group Inc.

Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit.* Burlington: Focal Press.

Pechmann, C. i Shih, C.-F. (1999). Smoking Scenes in Movies and Antismoking Advertisements before Movies: Effects on Youth. *Journal of Marketing, 63(3)*, str. 1-13. doi:10.1177/002224299906300301

Peterlić, A. (1977). *Osnove teorije filma.* Zagreb: Filmoteka 16.

Peterlić, A. (2022). *Pojam i struktura filmskog vremena.* Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima.

Petrie, D. i Boggs, J. (2012). *The Art of Watching Films* (8 izd.). New York: McGraw-Hill.

Pfister, M. (1988). *The Theory and Analysis of Drama.* Cambridge: Cambridge University Press.

Picasso, P. (1955). Don Quixote. *Les Lettres Françaises.*

Polosmak, N. (2021). The Pazyryk Style. *Archaeology, Ethnology and Anthropology of Eurasia, Volume 49, Issue 4*, str. 43-56. doi:10.17746/1563-0110.2021.49.4.043-056

Potter, J. W. (2019). *Media Literacy* (9 izd.). Thousand Oaks: SAGE Publications.

Preti, A., Pinna, C., Nocco, S., Mulliri, E., Pilia, S., Petretto, D. R. i Masala, C. (2006). Body of evidence: Tattoos, body piercing, and eating disorder symptoms among adolescents. *Journal of Psychosomatic Research, Volume 61, Issue 4*, str. 561-566. doi:10.1016/j.jpsychores.2006.07.002

Prince, G. (1982). *Narratology: The Form and Functioning of Narrative.* Berlin: Mouton Publishers. doi:10.1515/9783110838626

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale.* Austin: University of Texas Press.

Pua, P. i Hiramoto, M. (2020). White hot heroes: Semiotics of race and sexuality in Hollywood ninja films. *Language & Communication, Volume 72*, str. 56-67.

Putniņš, A. (2002). Young offenders, tattoos and recidivism. *Psychiatry Psychology and Law, Volume 9, Issue 1*, str. 62-68. doi:10.1375/132187102760196907

Pyrhönen, H. (2007). Genre. U D. Herman (ur.), *The Cambridge companion to narrative* (str. 109-123). Cambridge: Cambridge University Press.

Ragragio, A. M. i Paluga, M. D. (2019). An ethnography of pantaron manobo tattooing (Pangotoeb): Towards a heuristic schema in understanding manobo indigenous tattoos. *Southeast Asian Studies, Volume 8, Issue 2*, str. 259-294. doi:10.20495/seas.8.2_259

Reagan, A. J., Lewis, M., Kiley, D., Danforth, C. M. i Dodds, P. S. (2016). The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes. *EPJ Data Science*, str. 5-31. doi:10.1140/epjds/s13688-016-0093-1

Reed, K. (2018). Singing the Alien: Velvet Goldmine and David Bowie's Glam Semiotics. *Popular Music and Society, Volume 41, Issue 5*, str. 556-571. doi:10.1080/03007766.2017.1390436

Rees, M. (2022). *Tattooing in Contemporary Society: Identity and Authenticity.* London: Routledge.

Rescher, N. (1967). Aspects of Action. U N. Rescher (ur.), *The Logic of Decision and Action* (str. 215-220). Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.

Ribas, D. (2010). "Je t'ai conçu en tatouant ta mère" la femme tatouée de Yoichi Takabayashi. *Revue française de psychosomatique, Volume 38, Issue*, str. 75-83. doi:10.3917/rfps.038.0075

Ritchie, J., Lewis, J. i Elam. (2003). *Qualitative research practice: A Guide for Social Science Students and Researchers.* (J. Ritchi i J. Lewis, ur.) London: SAGE Publications.

Roberts, D. (2015). Modified People: Indicators of a Body Modification Subculture in a Post-Subculture World. *Sociology, Volume 49, Issue 6,*, str. 1096-1112. doi:10.1177/0038038514554672

Roberts, D. (2017). Subcultural boundary maintenance in a virtual community for body modification enthusiasts. *International Journal of Cultural Studies, Volume 20, Issue 4*, str. 361-376. doi:10.1177/1367877916628240

Roberts, W. R. (1924). Rhetorica. U W. D. Ross (ur.), *The Works of Aristotle* (Volume XI). London: Oxford University Press.

Rose, G. (2001). *Visual Methodologies - An Introduction to the Interpretation of Visual Materials.* London: SAGE Publications.

Roux, S., Peck, A. i Banda, F. (2019). Playful female skinscapes: body narrations of multilingual tattoos. *International Journal of Multilingualism, Volume 16, Issue 1,*, str. 25-41.

Roy, É., Haley, N., Leclerc, P., Cédras, L., Blais, L. i Boivin, J.-F. (2003). Drug Injection among Street Youths in Montreal: Predictors of Initiation. *Journal of Urban Health, Volume 80, Issue 1*, str. 92-105. doi:10.1093/jurban/jtg092

Rushton, R. i Bettinson, G. (2010). *What is Film Theory? An Introduction to Contemporary Debates.* Berkshire: Open University Press.

Russell, B. (2020). A Priori Justification and Knowledge. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 31. 7. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/apriori/>

Ryan, M.-L. (2007). Toward a definition of narrative. U D. Herman (ur.), *The Cambridge Companion to Narrative* (str. 22-35). Cambridge: Cambridge University Press.

Salkind, N. J. (2017). *Statistics for People Who (Think They) Hate Statistics.* Thousand Oaks: SAGE Publications.

Samadelli, M., Melis, M., Miccoli, M., Egarter-Vigl, E. i Zink, A. (2015). Complete mapping of the tattoos of the 5300-year-old Tyrolean Iceman. *Journal of Cultural Heritage 16*, str. 753-758.

Sanders, C. i Vail, D. A. (2008). Epilogue 2008: Body Modification Then and Now. U C. Sanders, *Customizing the body: the art and culture of tattooing* (str. 164-188). Philadelphia: Temple University.

Santos, M. L. i Villafranca, M. R. (2019). The art in pain on becoming a tattooed person: A grounded theory. *Asia-Pacific Social Science Review, Volume 19, Issue 2*, str. 80-98.

Satish, N., Shivaramu, M., Kumar, U. i Kumar, V. (2017). Study of patterns of deaths in unknown dead bodies - A two year study. *Medico-Legal Update, Volume 17, Issue 1*, str. 54-56. doi:10.5958/0974-1283.2017.00011.1

Saussure, F. d. (1959). *Course in general linguistics.* (C. Bally, A. Sechehaye, ur. i W. Baskin, prev.) New York: Philosophical Library.

Schildkrout, E. (2004). Inscribing the body. *Annual Review of Anthropology, Volume 33*, str. 319-344. doi:10.1146/annurev.anthro.33.070203.143947

Schramm, W. (1971). The Nature of Communication between Humans. U *The Process and Effects of Mass Communication* (str. 3-54). Urbana: The University of Illinois Press.

Schroeder, M. (2019). Value Theory. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. (E. N. Zalta, ur.) Pristupljeno 31. 7. 2022. na: https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/value-theory/

Scott, E. K. (1931). Career of L. A. A. Le Prince. *Journal of the Society of Motion Picture Engineers, Volume: 17, Issue: 1*, str. 46-66.

Sebeok, T. A. (2001). *Signs: An Introduction to Semiotics* (2 izd.). Toronto: University of Toronto Press.

Serup, J., Harrit, N. H., Linnet, J. T., Møhl, B., Olsen, O. i Westh, H. (2015). *Tattoos - health, risks and culture: with an introduction to the 'seamless prevention strategy'.* Kopenhagen: The Council on Health and Disease Prevention.

Shannon, C. i Weaver, W. (1964). *The Mathematical Theory of Communication.* Urbana: The University of Illinois Press.

Shelley, M. (1818). *Frankenstein.* London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

Sikov, E. (2010). *Film Studies: An Introduction.* New York: Columbia University Press.

Silverblatt, A., Smith, A., Miller, D., Smith, J. i Brown, N. (2014). *Media Literacy: Keys to Interpreting Media Messages* (4 izd.). Santa Barbara: Praeger.

Snyder, B. (2005). *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need.* Studio City: Michael Wiese Productions.

Sorby, M. i Kehn, A. (2021). Juror perceptions of the stereotypical violent crime defendant. *Psychiatry, Psychology and Law, Volume 28, Issue 5*, str. 645-664. doi:10.1080/13218719.2020.1821827

Soukup, M., Lužný, D., Bláha, J. D. i Skupnik, J. (2021). The aura of tattoos: The commodification of tradition in Buscalan village, the Philippines. *Asian Journal of Social Science, Volume 49, Issue 3*, str. 153-160. doi:10.1016/j.ajss.2021.04.001

Souza, R. S. (2023). Tattoos and their meanings: what do they reveal about the personological state of the individual. *Current Scientific Journal – (April) v.3, n.4*, str. 90-106. doi:https://doi.org/10.5281/zenodo.7811289

Sparkes, A. C., Brighton, J., & Inckle, K. (2021). 'I am proud of my back': an ethnographic study of the motivations and meanings of body modification as identity work among athletes with spinal cord injury. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health, Volume 13, Issue 3*, str. 407-425. doi:10.1080/2159676X.2020.1756393

Sperry, K. (1992). Tattoos and Tattooing. *The American Journal of Forensic Medicine and Pathology, 13(1)*, str. 7-17. doi:10.1097/00000433-199203000-00003

Spottiswoode, R. (1955). The Friese-Greene Controversy: The Evidence Reconsidered. *The Quarterly of Film Radio and Television, 9(3)*, str. 217-230. doi:10.2307/1209921

Springer, C. (2015). Introduction. U C. Springer i J. Levinson (ur.), *Acting* (str. 1-24). New Brunswick: Rutgers University Press.

Stam, R., Burgoyne, R. i Flitterman-Lewis, S. (1999). *New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond.* London: Routledge.

Statista.com. (2019). Body areas tattooed in the U.S. in 2019. Pristupljeno 21. 11. 2023. na: https://www.statista.com/statistics/721616/body-areas-tattooed-by-americans/

Statista.com. (2019). United States - Number of tattoos in 2019. Pristupljeno 20. 11. 2023. na: https://www.statista.com/statistics/721567/number-of-tattoos-united-states/

Statista.com. (2022). Netflix subscribers count worldwide 2013-2022. Pristupljeno 27. 7. 2022. na: Netflix subscribers count worldwide 2013-2022: https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/

Stephenson, L. i Byard, R. W. (2019). Cause, manner and age of death in a series of decedents with tattoos presenting for medicolegal autopsy. *Journal of Forensic and Legal Medicine, Volume 64*, str. 49-51. doi:10.1016/j.jflm.2019.04.003

Sterritt, D. (1999). *The Films of Jean-Luc Godard: Seeing the Invisible.* Cambridge: Cambridge University Press.

Steward, S. M. (1990). *Bad Boys and Tough Tattoos: A Social History of the Tattoo With Gangs, Sailors, and Street-Corner Punks 1950-1965.* New York: Harrington Park Press.

Straubhaar, J., LaRose, R. i Davenport, L. (2012). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology* (7 izd.). Boston: Cengage Learning.

Streitmatter, R. (2008). *From Perverts to Fab Five: The Media's Changing Depiction of Gay Men and Lesbians.* New York: Routledge.

Struna. (2011). Diskurs. Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje. Pristupljeno 13. 8. 2022. na: http://struna.ihjj.hr/naziv/diskurs/25343/

Sundberg, K. i Kjellman, U. (2017). The tattoo as a document. *Journal of Documentation 74(1),* str. 1-26. doi:10.1108/JD-03-2017-0043

Survey Monkey. (2023). Sample size calculator. Dostupno na: https://www.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/

Sviličić, N. (2016a). *Programiranje igranog filma 1: Komunikacijska studija semiotičko-narativnih elemenata scenarija koji potiču gledanost igranog filma.* Zagreb: Funditus.

Sviličić, N. (2016b). *Programiranje igranog filma 2: Komunikacijska studija semiotičko-narativnih elemenata scenarija koji potiču gledanost igranog filma.* Zagreb: Funditus.

Tan, E. S. (1996). *Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine.* New York: Routledge.

Tanhofer, N. (1981). *Filmska fotografija.* Zagreb: Filmoteka 16.

Tanhofer, N. (2008). *O boji na filmu i srodnim medijima.* Zagreb: Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu; Novi Liber, d.o.o.

Tarkovsky, A. (1987). *Sculpting in Time: Reflections on the cinema.* (K. Hunter-Blair, prev.) Austin: University of Texas Press.

Taylor, A. A. (2022). Tattoos, "Tattoos," Vikings, "Vikings," and Vikings. U J. Martell i E. Larsen (ur.), *Tattooed Bodies. Palgrave Studies in Fashion and the Body* (str. 145-162). Cham: Palgrave Macmillan. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-030-86566-5_7

Thibault, P. J. (2004). *Brain, Mind, and the Signifying Body: An Ecosocial Semiotic Theory.* London: Continuum.

Thompson, B. Y. (2015). *Covered in ink: tattoos, women, and the politics of the body.* New York: New York University Press.

Thompson, B. Y. (2022). Academ-Ink: University Faculty Fashion and Its Discontents. *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture, Volume 26, Issue 7,* str. 925-953. doi:10.1080/1362704X.2020.1764820

Thompson, K. (2003). *Storytelling in film and television.* Cambridge: Harvard University Press.

Thompson, K. (2015). Comparing the psychosocial health of tattooed and non-tattooed women. *Personality and Individual Differences, Volume 74*, str. 122-126. doi:10.1016/j.paid.2014.10.010

Thompson, R. i Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Edit.* Burlington: Focal Press.

Timmer, J. (2011). Restricting Portrayals of Film Violence to Reduce the Likelihood of Negative Effects in Viewers: Did the Framers of the Motion Picture Production Code Get It Right? *Journal of Popular Film and Television, 39:1*, str. 29-36. doi:10.1080/01956051.2010.494186

Timming, A. R., Nickson, D., Re, D. i Perrett, D. (2017). What Do You Think of My Ink? Assessing the Effects of Body Art on Employment Chances. *Human Resource Management, Volume 56, Issue 1*, str. 133-149. doi:10.1002/hrm.21770

Tranter, B. i Grant, R. (2018). A class act? Social background and body modifications in Australia. *Journal of Sociology, Volume 54, Issue 3*, str. 412-428. doi:10.1177/1440783318755017

Treagus, M. (2008). Representing pacific tattoos: Issues in postcolonial critical practice. *Journal of Postcolonial Writing, Volume 44, Issue 2*, str. 183-192. doi:10.1080/17449850802002007

Tudor, A. (2003). Genre. U B. K. Grant (ur.), *Film genre reader III* (str. 3-11). Austin: University of Texas Press.

Tuksar, S. i Vojković, S. (2022). Music, fashion and theatre as transmedia dramaturgy in Woody Allen's film Blue Jasmine. *Palimpsest, Volume 7, Issue 13*, str. 203-214. doi:10.46763/PALIM22713203t

Turković, H. (1999). Na čemu temeljiti kognitivistički pristup. *Hrvatski filmski ljetopis (1330-7665) 5, 19-20*, str. 49-62.

Turković, H. (2012a). *Strukturalizam, semiotika, metafilmologija: metodološke rasprave.* Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima.

Turković, H. (2012b). *Razumijevanje filma: ogledi iz teorije filma.* Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima.

Turow, J. (2011). *Media today: an introduction to mass communication* (4 izd.). New York: Routledge.

TVTropes. (2023). Dostupno na: https://tvtropes.org/.

Underhill, J. W. (2011). *Creating Worldviews: Metaphor, Ideology and Language.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Varotsis, G. (2015). *Screenplay and Narrative Theory: The Screenplectics Model of Complex Narrative Systems.* Lanham: Lexington Book.

Vaughan, H. (2013). *Where film meets philosophy: Godard, Resnais, and experiments in cinematic thinking.* New York: Columbia University Press.

Viidalepp, A. (2020). Representations of robots in science fiction film narratives as signifiers of human identity. *Informacios Tarsadalom, Volume 20, Issue 4,*, str. 19-36.

Villarejo, A. (2007). *Film Studies: The Basics.* Oxon: Routledge.

Vogel, D. L., Gentile, D. A. i Kaplan, S. A. (2008). The influence of television on willingness to seek therapy. *Journal of Clinical Psychology 64(3)*, str. 276-295. doi:doi:10.1002/jclp.20446

Vogler, C. (2007). *The writer's journey: mythic structure for writers* (3 izd.). Studio City: Michael Wiese Productions.

Vološinov, V. N. (1973). *Marxism and the Philosophy of Language.* New York: Seminar Press.

Vonnegut, K. (1981). *Palm Sunday: An autobiographical collage.* New York: Delacorte Press.

Waites, K. (2017). Hollywood's Warrior Woman for the New Millennium. U J. A. Chappell i M. Young (ur.), *Bad Girls and Transgressive Women in Popular Television, Fiction, and Film* (str. 33-50). London: Palgrave Macmillan. doi:10.1007/978-3-319-47259-1

Wasilewski, J. i Kostrzewa, A. (2018). Syrenka Tattoos: Personal interpretations of Warsaw's symbol. *Shima, Volume 12, Issue 2,*, str. 145-162. doi:10.21463/shima.12.2.13

Watson, J. i Hill, A. (2012). *Dictionary of Media and Communication Studies* (8 izd.). London: Bloomsbury Academic.

Weber, S. (2019). "So Much Magic on Your Flesh": The Ma(r)king of Selves in the TV Series Salem. U S. T. Kloß (ur.), *Tattoo Histories: Transcultural Perspectives on the Narratives, Practices, and Representations of Tattooing.* New York: Routledge. doi:10.4324/9780429319228

Weber, S. (2022). Branch Out, Perform, Interlink: Reading Tattoos as Soma-hypertexts in Shelley Jackson's SKIN and Skin Motion's Soundwave Tattoos. U J. Martell i E. Larsen (ur.), *Tattooed Bodies: Theorizing Body Inscription Across Disciplines and Cultures* (str. 67-87). Cham: Palgrave Macmillan. doi:10.1007/978-3-030-86566-5_4

Weisz, M. i Earls, C. (1995). The Effects of Exposure to Filmed Sexual Violence on Attitudes Toward Rape. *Journal of Interpersonal Violence, 10:1*, str. 71-84. doi:10.1177/088626095010001005.

Wildfeuer, J. i Bateman, J. A. (2017). Conclusion: Film Text Analysis – A New Beginning? U J. Wildfeuer i J. A. Bateman (ur.), *Film text analysis: new perspectives on the analysis of filmic meaning* (str. 187-197). New York: Routledge.

Wilson, A. B. (2017). What Do We Perceive? How Peirce "Expands Our Perception". U K. A. Hull i R. K. Atkins (ur.), *Peirce on Perception and Reasoning: From Icons to Logic* (str. 1-13). New York: Routledge.

Winter, B. (2019). *Sensory Linguistics: Language, perception and metaphor.* Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Wittmann, O. (2020). Shame Laid Bare: Damien Hirst's Tattoo Work butterfly, divided. U S. T. Kloß (ur.), *Tattoo Histories: Transcultural Perspectives on the Narratives, Practices, and Representations of Tattooing* (str. 259-276). New York: Routledge.

Wohlrab, S., Fink, B., Kappeler, P. M. i Brewer, G. (2009). Differences in Personality Attributions Toward Tattooed and Nontattooed Virtual Human Characters. *Journal of Individual Differences, Volume 30, Issue 1*, str. 1-5. doi:10.1027/1614-0001.30.1.1

Wohlrab, S., Stahl, J. i Kappeler, P. M. (2007). Modifying the body: Motivations for getting tattooed and pierced. *Body Image 4*, str. 87-95.

Wolf, E. K. i Laumann, A. E. (2008). The use of blood-type tattoos during the Cold War. *History, Volume 58, Issue 3*, str. 472-476. doi:10.1016/j.jaad.2007.11.019

Wollen, P. (1972). *Signs and Meaning in the Cinema.* Bloomington: Indiana University Press.

Woolf, V. (1927). *To the Lighthouse.* London: Hogarth Press.

Worth, S. (1968). The Development of a Semiotic of Film. Pristupljeno 29. 4. 2023. na: https://eric.ed.gov/?id=ED031945

Yamada, M. (2009). Westernization and cultural resistance in tattooing practices in contemporary Japan. *International Journal of Cultural Studies, Volume 12, Issue 4*, str. 319-338. doi:10.1177/1367877909104241

Zeng, H. (2012). *Semiotics of Exile in Contemporary Chinese Film.* New York: Palgrave Macmillan .

Zestcott, C. A., Bean, M. G. i Stone, J. (2017). Evidence of negative implicit attitudes toward individuals with a tattoo near the face. *Group Processes and Intergroup Relations, Volume 20, Issue 2*, str. 186-201. doi:10.1177/1368430215603459

Zumalde-Arregi, I. (2011). The filmic emotion. A comparative analysis of film theories. *Revista Latina de Comunicación Social #66*, str. 326-349. doi:10.4185/RLCS-66-2011-936-326-349-EN

11. FILMOGRAFIJA

100
Rothenberg, J. (2014-2020). *The 100*. SAD: Alloy Entertainment... 168, 170, 171, 185, 186, 187, 206, 260, 264, 265, 272
12 majmuna
Gilliam, T. (1995). *Twelve Monkeys*. SAD: Universal Pictures..... 171, 185, 233
13 razloga
Yorkey, B. (2017-2020). *13 Reasons Why*. SAD: July Moon Productions. 172, 184, 257, 272, 276
2001: Odiseja u svemiru
Kubrick, S. (1968). *2001: A Space Odyssey*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Metro-Goldwyn-Mayer. 106
40 dana bez komada
Lehmann, M. (2002). *40 Days and 40 Nights*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo, Francuska: Miramax. 169
Aelita
Protazanov, Y. (1924). *Aelita*. Sovjetski savez: Mezhrabpom-Rus. 50
Alisa u Borderlandu
Aso, H. (2020-). *Alice in Borderland*. Japan: Robot Communications. ... 171, 195, 232, 266, 268
Alpha dog
Cassavetes, N. (2006). *Alpha dog*. Njemačka, SAD: Sidney Kimmel Entertainment. 184, 187, 188, 193, 258
Altered Carbon
Kalogridis, L. (2018-2020). *Altered Carbon*. SAD: Mythology Entertainment. 195, 230, 232, 257, 263, 267, 278
Andaluzijski pas
Buñuel, L. (1929). *Un Chien Andalou*. Francuska. 50
Anđeo tame
Cameron, J. i Eglee, C. H. (2000-2002). *Dark Angel*. SAD: Cameron/Eglee Productions. 185, 203, 233, 263, 269, 271, 272, 275, 295
Apokalipsa danas
Coppola, F. F. (1979). *Apocalypse Now*. SAD: American Zoetrope. 106
Aquaman
Wan , J. (2018). *Aquaman*. SAD, Australija: Warner Bros. 138
Arizona Junior
Coen, J. i Coen, E. (1987). *Raising Arizona*. SAD: Circle Films. 189, 269
Assassin's Creed
Kurzel, J. (2016). *Assassin's Creed*. SAD, Francuska, Ujedinjeno Kraljevstvo, Hong Kong, Tajvan, Malta, Španjolska, Kanada: New Regency Productions. 168, 186, 264
Atalanta
Vigo, J. (1934). *L'Atalante*. Francuska: Argui-Film. 187, 199, 275
A-Team
Carnahan, J. (2010). *The A-Team*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Twentieth Century Fox. 169, 184, 207, 208

Atlas oblaka
Tykwer, T., Wachowski, L i Wachowski, L. (2012). *Cloud atlas*. SAD, Njemačka, Hong Kong, Singapur, Kina, Ujedinjeno Kraljevstvo, Španjolska: Cloud Atlas Productions. 186, 188, 264, 272, 309
Autsajder
Zandvliet , M. (2018).*Outsider*. SAD: Linson Entertainment. 140
Babylon AD
Kassovitz, M. *Babylon A.D.* Ujedinjeno Kraljevstvo, Francuska, SAD: Babylon. .. 184, 186, 196
Banshee
Schickler, D. i Tropper, J. (2013–2016). *Banshee*. SAD: Your Face Goes Here Entertainment. 141, 168, 171, 182, 184, 185, 186, 187, 188, 191, 194, 196, 201, 203, 229, 232, 258, 259, 265, 267, 279
Berlinski psi
Alvart, C. (2018-). *Dogs of Berlin*. Njemačka: Syrreal Entertainment. 172, 184, 189, 258, 265, 304
Bez imena
Fukunaga, C. J. (2009). *Sin nombre*. Meksiko: Scion Films..... 139, 168, 186, 193, 200, 203, 209, 231, 263, 269, 273, 274
Bijeg iz New Yorka
Carpenter, J. (1981). *Escape From New York*. SAD: AVCO Embassy Pictures. 136, 188, 232
Bili jednom ratnici
Tamahori, L. (1994). *Once Were Warriors*. Novi Zeland: Communicado Productions… 136, 138, 140, 168, 186, 190, 196, 232, 263, 274, 278
Birds of Prey i emancipacija famozne Harley Quinn
Yan, C. (2020). *Birds of Prey and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn*. SAD: Clubhouse Pictures (II). 169, 198, 232, 234, 263, 267, 269, 270, 275
Black Widow
Shortland, C. (2021). *Black Widow*. SAD: Marvel Studios. 182, 184, 187, 192, 193, 199, 204
Blade
Norrington, S. (1998). *Blade*. SAD: Amen Ra Films. 137, 185, 188, 234, 264
Blade II
del Toro, G. (2002). *Blade II*. SAD, Njemačka: New Line Cinema. . 186, 188, 209, 234, 264
Blade: Trojstvo
Goyer, D. S. (2004). *Trinity: Blade*. SAD: New Line Cinema. 171, 188, 234, 264
Braća Blues
Landis, J. (1980). *The Blues Brothers*. SAD: Universal Pictures. 138, 184, 230, 269
Brcko u Zagrebu
Maas, A. (1917). *Brcko u Zagrebu*. Hrvatska: Croatia Film. 50
Brimstone
Reiff, E. i Voris, C. (1998-1999). *Brimstone*. SAD: BEI Brimstone. 139
Britanija
Butterworth, J., Butterworth, T. i Richardson, J. (2017-2021). Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Amazon Studios. . 168, 170, 185, 186, 189, 197, 232, 233, 258, 260, 263, 267, 268, 270, 271, 278
Brzi i žestoki: Hobbs i Shaw
Leitch, D. (2019). *Fast & Furious: Hobbs & Shaw*. SAD, Japan: Chris Morgan Productions. 136

Brži od pravde
Tillman, G. Jr. (2010). *Faster*. SAD: CBS Films..... 196, 200, 202
Carnival Row
Beacham, T. i Echevarria, R. (2019-2023). *Carnival Row*. SAD: Amazon Studios. 188
Carstvo vatre
Bowman, R. (2002). *Reign of Fire*. SAD: Touchstone Pictures. 137, 138
Chopper
Dominik, A. (2000). *Chopper*. Australija: Australian Film Finance Corporation (AFFC). 182, 185, 199, 230, 264, 275
Christiane F. - Mi djeca s Kolodvora Zoo
Edel, U. (1981). *Christiane F. - Wir Kinder vom Bahnhof Zoo*. Zapadna Njemačka: Solaris Film. 171, 185, 233, 258, 266
Con Air - Opasn let
West, S. (1997). *Con Air*. SAD: Touchstone Pictures. 171, 235, 265
Constantine
Lawrence, F. (2005). *Constantine*. SAD, Njemačka: Warner Bros.. 137, 138, 170, 186, 234, 263, 275, 278
Crna pantera
Coogler, R. (2018). *Black Panther*. SAD: Marvel Studios. 168, 209, 305
Crni labud
Aronofsky, D. (2010). *Black Swan*. SAD: Searchlight Pictures. 170, 191, 266, 306, 309
Crveni zmaj
Ratner, B. (2002). *Red Dragon*. Njemačka, SAD: Universal Pictures. 137, 197, 231, 257, 274, 309
Čovječe, gdje mi je auto?
Leiner, D. (2000). *Dude, Where's My Car?*. SAD: Twentieth Century Fox..... 139, 233, 261
Čovjek koji je prodao svoju kožu
Kaouther, B. H. (2021). *The Man Who Sold His Skin*. Tunis, Francuska, Belgija, Njemačka, Švedska, Katar, Cipar, Turska: Tanit Films. 139
Čovjek s kamerom
Vertov, Dz. (1929). *Chelovek s kino-apparatom*. Sovjetski Savez: Vseukrainske Foto Kino Upravlinnia. 50
Čudnije stvari
Duffer, M. i Duffer, R. (2016-). *Stranger Things*. SAD: 21 Laps Entertainment.... 185, 233, 263, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 303, 306
Deadpool 2
Leitch, D. (2018). *Deadpool 2*. SAD: Twentieth Century Fox. 188, 200, 309
Diler
Refn, N. W. (1996). *Pusher*. Danska: Balboa Entertainment. 188
Diler II
Refn, N. W. (2004). *Pusher II*. Danska, Ujedinjeno Kraljevstvo: Billy's People. 183, 197, 204, 258
Divlji korak
Wright, G. (1992). *Romper Stomper*. Australija: Film Victoria..... 138, 188, 189, 193, 196, 200, 230, 263
Djeveruše
Feig, P. (2011). *Bridesmaids*. SAD: Universal Pictures. 190, 233, 258, 309
Djevojke s duplerice
Cole, N. (2003). *Calendar Girls*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Touchstone Pictures. ... 188

Don Juan
Crosland, A. (1926). *Don Juan*. SAD: Warner Bros. 49
Dosjei X
Carter, C. (1993-2002/2016-2018). *The X Files*. SAD: Ten Thirteen Productions. 139
Dozvola za male Fockere
Weitz, P. (2010). *Little Fockers*. SAD: Universal Pictures. 199
Đavolji dvori
Méliès, G. (1896). *Le manoir du diable*. Francuska: Star-Film. 49
Elysium
Blomkamp, N. (2013). *Elysium*. SAD, Kanada: TriStar Pictures. 186, 193, 266
Enderova igra
Hood, D. (2013). *Ender's Game*. SAD: Summit Entertainment. 186, 196, 258, 274
Euforija
Levinson, S. (2019-). *Euphoria*. SAD: A24. ..... 172, 183, 209, 269
Fantazmogorija
Cohl, É. (1908). *Fantasmagorie*. Francuska: Société des Etablissements L. Gaumont. 49
First Kill
Schwab, V. E. (2022). *First Kill*. SAD: Belletrist. 187, 279
Fontana života
Aronofsky, D. (2006). *The Fountain*. SAD, Kanada: Warner Bros.. 186, 231, 256, 264, 300, 309
Gas do daske 3
Ratner, B. (2007). *Rush hour 3*. SAD, Njemačka: New Line Cinema. 184, 258, 309
Generacija X
Kaye, T. (1998). *American History X*. SAD: New Line Cinema. 136, 138, 184, 188, 193, 203, 204, 259, 263, 264, 269, 303
Gospodar i ratnik: Druga strana svijeta
Weir, P. (2003). *Master and Commander: The Far Side of the World*. SAD: Twentieth Century Fox. 183, 257
Gospodar iluzija
Barker, C. (1995). *Lord of Illusions*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Seraphim Films. 187, 275
Gospođa Du Barry
Lubitsch, E. (1919). *Madame Du Barry*. SAD: Warner Bros. 50
Grad lopova
Affleck, B. (2010). *The Town*. SAD: Warner Bros. 185, 191, 198
Grijesi očeva
Cianfrance, D. (2012). *The Place Beyond The Pines*. SAD: Sidney Kimmel Entertainment. 136, 182, 188, 190, 192, 193, 269, 274
Hannibal
Fuller, B. (2013-2015). *Hannibal*. SAD: Dino De Laurentiis Company. 137
Harold i Maude
Ashby, H. (1971). *Harold and Maude*. SAD: Mildred Lewis and Colin Higgins Productions. 168, 185, 233
Harry Potter i Plameni pehar
Newell, M. (2005). *Harry Potter and the Goblet of Fire*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Warner Bros. 137, 170, 188, 200, 234, 263, 274
Harry Potter i Princ miješane krvi
Yates, D. (2009). *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Warner Bros. 188, 200, 234, 263, 274

Hesher
Susser, S. (2010). *Hesher*. SAD: The Last Picture Company. 201
Hitman - Agent 47
Gens, X. (2007). *Hitman*. Francuska, SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Twentieth Century Fox. 138, 185, 197, 203, 257, 263, 275
Hladnokrvno
Brooks, R. (1967). *In Cold Blood*. SAD: Columbia Pictures. 136
Hotel Grand Budapest
Anderson, W. (2014). *The Grand Budapest Hotel.* SAD, Njemačka: Searchlight Pictures. 99, 187, 199, 202, 275, 305
Huligani
Alexander, L. (2005). *Hooligans*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Baker Street. 169, 202, 263, 276
Idioti budućnosti
Judge, M. (2006). *Idiocracy*. SAD: Twentieth Century Fox. 171, 185, 234
Igra lignje
Dong-hyuk, H. (2021-). *Ojing-eo geim*. Južna Koreja: Siren Pictures. 168, 188, 258
Igra prijestolja
Benioff, D. i Weiss, D.B. (2011-2019). *Game of Thrones*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Home Box Office (HBO) 169, 206, 207, 303, 304, 305
Imaš petlju?
Reiner, R. (2007). *The Bucket List*. SAD: Warner Bros. 172, 199, 235, 263, 266
Into the Badlands
Gough, A. i Millar, M. (2015-2019). *Into the Badlands*. SAD: Millar Gough Ink... 171, 182, 203, 234, 235, 257, 264, 268
Irezumi
Masumura, Y. (1966). *Irezumi*. Japan: Daiei. 138, 140
Irezumi, duh tetovaže
Takabayashi, Y. (1982). *Sekka tomurai zashi*. Japan: Daiei Studios. 138, 140
Isijavanje
Kubrick, S. (1980). Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Warner Bros. 106
Izgradnja i demoliranje kazališta Star
Armitage, F. S. (1901). *Demolishing and Building Up the Star Theatre*. SAD: *American Mutoscope & Biograph.* 49
James Bond 007: Zlatno oko
Campbell, M. (1995). *GoldenEye*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Eon Productions. 172, 191
Jasmine French
Allen, W. (2013). *Blue Jasmine*. SAD: Gravier Productions. 106
John Wick
Stahelski, C. i Leitch, D. (2014). *John Wick*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo, Kina: Summit Entertainment. 136, 193, 274, 309
Jupiter u usponu
Wachowski, L. i Wachowski, L. (2015). *Jupiter Ascending*. SAD, Australija: Warner Bros. 137, 171, 186, 234
Kabinet doktora Caligarija
Wiene, R. (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Njemačka: Decla-Bioscop AG. 50
Kalifat
Behrman, W. (2020). *Kalifat*. Švedska: Filmlance International. 170, 268
Kate
Nicolas-Troyan, C. (2021). *Kate*. SAD: 87North. 140, 196

Kill Bill 1
Tarantino, Q. (2003). *Kill Bill: vol. 1*. SAD: Miramax. 232, 266
King Kong
Cooper, M. C. i Schoedsack, E. B. (1993). King Kong. SAD: RKO Radio Pictures...... 275
Kotač vremena
Judkins, R. (2021-). *The Wheel of Time*. SAD: Sony Pictures Television.206, 231, 269, 270, 299
Koža
Nattiv, G. (2018). *Skin*. SAD, Kanada, Brazil, Kina: Maven Pictures..... 136
Kralj Staten Islanda
Apatow, J. (2020). *The King of Staten Island*. SAD, Kina: Universal Pictures. 137
Kralj svih glavonja
Farrelly, B. i Farrelly, P. (1996). *Kingpin*. SAD: Rysher Entertainment. 199, 233
Kraljica juga
Fortin, M.A. i Miller, J. J. (2016-2021). *Queen of the South*. SAD, Meksiko, Španjolska, Malta: Frequency Films. 171, 172, 191, 194, 267, 268, 269
Krila
Wellman, W. A. i d'Abbadie d'Arrast, H. (1927). *Wings*. SAD: Paramount Famous Lasky Corporation..... 202, 301, 304
Kronike Shannara
Gough, A. i Millar, M. (2016-2017). *The Shannara Chronicles*. SAD: Farah Films. 171, 186, 202, 234, 235, 268
Krv i sol
Caruso, D. J. (2002). *The Salton Sea*. SAD: Castle Rock Entertainment. 186, 191, 192, 199, 264, 270, 272
Kuća od papira
Pina, Á. (2017-2021). *La Casa de papel*. Španjolska: Atresmedia..... 190, 265
Kupus vila
Guy, A.(1896). *La fée aux choux*. Francuska: Société des Etablissements L. Gaumont. 49
Ledom do slave
Gordon, J. Speck, W. (2007). *Blades of Glory*. SAD: Dreamworks Pictures... 171, 187, 199, 273, 276
Leptir (I)
Schaffner, F. J. (1973). *Papillon*. Francuska, SAD: Les Films Corona. ... 136, 189, 200, 206, 275
Leptir (II)
Noer, M. (2017). *Papillon*. SAD, Češka, Španjolska: Czech Anglo Productions. ... 136, 189, 198, 200, 257, 275
Licemjeri
Weber, L. (1915). *Hypocrites*. SAD: Paramount Pictures. 50
Lijevi gard
Fuqua, A. (2015). *Southpaw*. Hong Kong, SAD: Escape Artists..... 184, 185, 189, 270
Lisinski
Miletić, O. (1944). *Lisinski*. Hrvatska i Njemačka: Hrvatski Slikopis..... 50
Loše društvo
Amirpour, A. L. (2016). *The Bad Batch*. SAD: Human Stew Factory. 185, 196, 233, 257, 260, 300
Lovci
Weil, D. (2020-2023). *Hunters*. SAD: Monkeypaw Productions. 172, 185, 233, 263, 264, 270, 271, 272

Lovci na djeveruše
Dobkin, D. (2005). *Wedding Crashers*. SAD: New Line Cinema. 190
Lucifer
Kapinos, T. (2016-2021). *Lucifer*. SAD: Aggressive Mediocrity. 191, 264, 268, 273
Mađioničari
Gamble, S. i McNamara, J. (2015-2020). *The Magicians*. SAD: Groundswell Productions. 170, 187, 234, 258, 264, 278
Majka
Pudovkin, V. (1926). *Mat*. Sovjetski Savez: Mezhrabpom-Rus. 50
Mamin noćni provod
Erwin, A. i Erwin, J. (2014). *Moms' Night Out*. SAD: Affirm Films. 169, 199, 257, 275, 304
Mamurluk II
Phillips, T. (2011). *The Hangover Part II*. SAD: Warner Bros. 139, 141, 172, 188, 196, 233, 266, 272, 276
Matrix
Wachowski, L. i Wachowski, L. (1999). *The Matrix*. SAD, Australija: Warner Bros. 138, 190, 268, 274, 303, 304, 309
Matrix: Uskrsnuća
Wachowski, L. (2021). *The Matrix Resurrections*. SAD, Australija: Warner Bros. 190, 192, 275, 309
Max Payne
Moore, J. (2008). Max Payne. SAD, Kanada: Abandon Entertainment. ... 190, 198, 258, 270
Mayans M.C.
James, E. i Sutter, K. (2018-2023). *Mayans M.C.* SAD: FX Productions. 168, 170, 182, 184, 186, 190, 192, 194, 196, 232, 235, 257, 258, 259, 263, 265, 272, 274
Memento
Nolan, C. (2000). *Memento*. SAD: Newmarket Capital Group 100, 136, 138, 170, 183, 235, 258, 263, 270, 273, 278, 303
Metak u glavu
Hill , W. (2012). *Bullet to the Head*. SAD, Indija, Švicarska: IM Global. 136
Metropolis
Lang, F. (1927). *Metropolis*. Njemačka: Universum Film (UFA). 50
Misterije dvorca Dé
Ray, M. (1929). *Les Mystères du Château de Dé*. Francuska. 50
Mistična rijeka
Eastwood, C. (2003). *Mystic River*. SAD, Australija: Warner Bros. 191, 192
Mjesečev vitez
Moench, D. (2022). *Moon Knight*. SAD: Marvel Studios. 201, 234, 270
Mlada dama i huligan
Mayakovsky, V. i Slavinsky, Y. (1918). *Baryshnya i khuligan*. Rusija: Neptun-Film. 50
Mladi vukodlak
Davis, J. (2011-2017). *Teen Wolf*. SAD: MGM Television. 186, 192, 260, 267
Moana/Vaiana: Potraga za mitskim otokom
Clements, R., Musker, J. i Hall, D. (2016). *Moana*. SAD: Hurwitz Creative. 137
Moby Dick
Huston, G. (1956). *Moby Dick*. Ujedninjeno Kraljevstvo. Moulin Productions Inc.. 196, 232
Modesty Blaise
Losey, J. (1966). *Modesty Blaise*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Modesty Blaise Ltd. 136
Moj ludi život
Anders, A. (1993). *Mi vida loca*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Channel Four Films. 139

Morska zvijezda
Ray, M. (1928). *L'étoile de mer*. Francuska. 50
Mumija (I)
Sommers, S. (1999). *The Mummy*. SAD: Universal Pictures. 184, 196
Mumija (II)
Kurtzman, A. (2017). *The Mummy*. SAD, Kina, Japan: Universal Pictures. 184, 196, 234
Muškarci koji mrze žene (I)
Oplev, N. A. (2009). *Män som hatar kvinnor*. Švedska, Danska, Njemačka, Norveška: Yellow Bird. 136, 197, 231, 233
Muškarci koji mrze žene (II)
Fincher, D. (2011). *The Girl with the Dragon Tattoo*. SAD, Švedska i Norveška: Columbia Pictures. 136, 141, 189, 197, 233
Nakon bala
Méliès, G. (1897). *Après le bal*. Francuska: Star Film Company. 49
Napetost
Smalley, P, i Weber, L. (1913). *Suspense*. SAD: Rex Motion Picture Company. 50
Ne diši
Alvarez, F. (2016). *Don't Breathe*. SAD, Mađarska: Screen Gems. 171, 185, 257, 272
Nerve
Joost, H. i Schulman, A. (2016). *Nerve*. SAD: Lions Gate Films. 172, 201, 235, 263, 274
Netolerancija
Griffith, D. W. (1916). *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*. SAD: D.W. Griffith Productions..... 50
Nimfa valova
Armitage, F. S. (1900). *A Nymph of the Waves*. SAD: American Mutoscope & Biograph. 49
Nitko
Naishuller, I. (2021). *Nobody*. SAD, Japan, Kina: 87North..... 189, 202, 257
Noć lovca
Laughton, C. (1955). *The Night of the Hunter*. SAD: Paul Gregory Productions. ... 135, 138, 183, 200, 232, 275
Nosferatu
Murnau, F. W. (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*. Njemačka: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal..... 50
Obitelj Miller
Thurber, R. M. (2013). *We're the Millers*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: New Line Cinema. 139, 172, 187, 232
Obračun u Malom Tokiju
Lester, M. L. (1991). *Showdown in Little Tokyo*. SAD: Little Tokyo Productions. 140
Obrana Sevastopolja
Goncharov, V. i Khanzhonkov, A. (1911). *Oborona Sevastopolja*. Rusija: Khanzhonkov. 50
Octopussy
Glen, J. (1983). *Octopussy*. Ujedinjeno Kraljevstvo: United Artists. 139, 190
Od sumraka do zore
Rodriguez, R. (1996). *From Dusk Till Dawn*. SAD, Meksiko: Dimension Films. ... 136, 138, 188
Odred otpisanih
Ayer, D. (2016). *Suicide Squad*. SAD: Atlas Entertainment. ... 183, 186, 187, 189, 193, 200, 202, 228, 232, 265, 275, 279
Odred otpisanih: Nova misija
Gunn, J.(2021). *The Suicide Squad*. SAD: Warner Bros. 170, 232, 270, 275

Oficir i džentlmen
Hackford, T. (1982). *An Officer and a Gentleman*. SAD: Lorimar Film Entertainment. . 189, 266
Oklopnjača Potemkin
Eisenstein, S. (1925). *Bronenosets Potyomkini*. Sovjetski Savez: Mosfilm. 50
Oliver Twist
Bentley, T. (1912). *Oliver Twist*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Hepworth Pictures. 50
Operacija Podsuknja
Edwards, B. (1959) *Operation Petticoat*. SAD: Granart Company. 200
Otok boje krvi
Harlin, R. (1995). *Cutthroat Island*. SAD, Italija, Njemačka, Francuska: Beckner/Gorman Productions. 183, 235
Otok Fantazija
Levitt, G. (1977-1984). *Fantasy Island*. SAD: Columbia Pictures Television. 199, 275
Otrovna Ivy
Shea, K. (1992). *Poison Ivy*. SAD: New Line Cinema. 187, 191, 230
Outer Banks
Burke, S. Pate, J. i Pate J. (2020-). *Outer Banks*. SAD: Netflix. 185, 260
Oz
Fontana, T. (1997-2003). *Oz*. SAD: Rysher Entertainment. 168, 170, 183, 184, 187, 188, 191, 192, 194, 201, 203, 232, 233, 257, 259, 263, 266, 268, 269, 270, 271, 303
Pakao
Bertolini, F., Padovan, A. i de Liguoro, G. (1911). *L'Inferno*. Italija: Milano Film. 50
Paklena šetnja kolača
Méliès, G. (1903). *Le cake-walk infernal*. Francuska: Star-Film. 49
Paklena vožnja
Bishop, L. (2008). *Hell Ride*. SAD: Dimension Films. 171, 182, 196, 202, 204, 260
Pakleni val
Bigelow, K. (1991). *Point Break*. Japan, SAD: Largo Entertainment. 268
Peaky Blinders
Knight, S. (2013-2022). *Peaky Blinders*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Caryn Mandabach Productions 185, 195, 203, 266, 303
Peti element
Besson, L. (1997). *The Fifth Element*. Francuska, Ujedinjeno Kraljevstvo: Gaumont. 277
Piano
Campion, J. (1993). *The Piano*. Australija, Francuska, Novi Zeland: CiBy 2000.... 136, 186, 196, 308
Pirati s Kariba: Na kraju svijeta
Verbinski, G. (2007). *Pirates of the Caribbean: At World's End*. SAD: Walt Disney Pictures. 190, 197, 265
Pirati s Kariba: Prokletstvo Crnog bisera
Verbinski, G. (2003). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. SAD: Walt Disney Pictures. 192
Pirati s Kariba: Salazarova osveta
Rønning, J. i Sandberg, E. (2017). *Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales*. SAD, Australija, Ujedinjeno Kraljevstvo, Kanada: Walt Disney Pictures. 192, 276
Pjevač jazza
Crosland, A. (1927). *The Jazz Singer*. SAD: Warner Bros. 49
Plačljivko
Waters, J. (1990). *Cry-Baby*. SAD: Universal Pictures. 171, 201

Plaćenici
Stallone, S. (2010). *The Expendables*. SAD, Bugarska, Španjolska, Njemačka: Millennium Films. 136, 138, 189
Plava ptica
Tourneur, M. (1918). *The Blue Bird*. SAD: Paramount Pictures. 50
Pobješnjeli Max: Divlja cesta
Miller, G. (2015). *Mad Max: Fury Road*. Australija: Village Roadshow Pictures. 137, 169, 305
Podzemna u New Yorku
Bitzer, G. W. (1905). *New York Subway*. SAD: American Mutoscope & Biograph. 49
Pokeraši
Dahl, J. (1998). *Rounders*. SAD: Miramax. 171, 202
Pokojni
Scorsese, M. (2006). *The Departed*. SAD, Hong Kong: Warner Bros. 190, 274, 303, 309
Pravednik
Fuqua, A. (2014). *The Equalizer.* SAD: Columbia Pictures. 136
Preko svake mjere
Wachowski, L. i Wachowski, L. (1996). *Bound*. SAD: Dino De Laurentiis Company. 186, 202, 204, 260, 267, 269, 309
Priča o Kellyevoj bandi
Tait, C. (1906). *The Story of the Kelly Gang*. Australija: J. and N. Tait. 50
Pročišćenje 4
McMurray, G. (2018). *The First Purge*. SAD, Kina, Japan: Universal Pictures. 203
Put na mjesec
Méliès, G. (1902). *Voyage dans la Lune*. Francuska: Star-Film. 49
Quo Vadis
Guazzoni, E. (1913). *Quo Vadis*. Italija: Cines. 50
Ralje
Spielberg, S. (1975). *Jaws*. SAD: Universal Pictures. 169, 181, 257, 276
Rat svjetova
Overman, H. (2019-). *War of the Worlds*. Ujedinjeno Kraljevstvo, Francuska, SAD: AGC Television. 172, 186, 228, 260, 265, 266, 267, 270, 271, 273
Različita
Burger, N. (2014). *Divergent*. SAD: Summit Entertainment. 137, 138, 168, 189, 192, 203, 264, 265
Repo Men
Sapochnik, M. (2010). *Repo Men*. SAD, Kanada: Universal Pictures. 170, 203, 264
Riverdale
Aguirre-Sacasa, R. (2017-2023). *Riverdale*. SAD: Berlanti Productions. 170, 187, 188, 230, 267
RocknRolla
Ritchie, G. (2008). *RocknRolla*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD, Francuska: Warner Bros. 183, 187, 231, 265, 272, 309
Rođeni ubojice
Stone, O. (1994). *Natural Born Killers*. SAD: Warner Bros. 171, 187, 190, 230, 269, 270
Rođenje nacije
Griffith, D. W. (1915). *The Birth of a Nation*. SAD: David W. Griffith Corp. 50
Romeo i Julija
Luhrmann, B. (1996). *Romeo + Juliet*. SAD, Meksiko, Australija: Bazmark Films. 193, 203

Rt straha (I)
Scorsese, M. (1991). *Cape Fear*. SAD: Amblin Entertainment..... 136, 138, 187, 193, 200, 202, 257, 263, 273, 275, 309
Rt straha (II)
Thompson, J. L. (1962). *Cape Fear*. SAD: Melville Productions. 275
Ruska obećanja
Cronenberg, D. (2007). *Eastern Promises.* Ujedinjeno Kraljevstvo, Kanada, SAD: Kudos Film and Television..... 136, 138, 168, 172, 182, 184, 186, 187, 188, 193, 198, 204, 259, 269
Santa Sangre
Jodorowsky, A. (1989). *Santa Sangre*. Meksiko, Italija: Productora Fílmica Real. . 172, 189, 206, 233, 257, 264
Savjetnik
Scott, R. (2013). *The Counselor*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Fox 2000 Pictures. 190, 231, 258
Sin City
Miller, F., Tarantino, Q. i Rodriguez, R. (2005). *Sin City*. SAD: Dimension Films.. 100, 168
Sinegdoha, New York
Kaufman, C. (2008). *Synecdoche, New York*. SAD: Sidney Kimmel Entertainment. 170, 181, 182, 191, 193, 206, 231, 264
Sinovi anarhije
Sutter, K. (2008-2014). *Sons of Anarchy*. SAD: SutterInk. 139, 141, 168, 170, 171, 182, 184, 185, 188, 189, 192, 194, 198, 201, 203, 233, 235, 257, 258, 259, 263, 268, 269, 272, 275
Sivi čovjek
Russo, A. i Russo, J. (2022). *The Gray Man*. SAD, Češka: AGBO. 184, 186, 192, 273
Sjena i kost
Heisserer, E. (2021-). *Shadow and Bone*. SAD: 21 Laps Entertainment.. 168, 170, 234, 272
Sjene Moulin Rougea
Guy, A. (1913). *Shadows of the Moulin Rouge*. SAD: Solax Film Company. 49
Sjenolovci
Decter, E. (2016–2019). *Shadowhunters: The Mortal Instruments*. SAD: Constantin Film. 168, 170, 185, 234, 235, 264, 268, 278
Smrtonosna utrka
Anderson, P. W. S. (2008). *Death Race*. SAD, Njemačka, Ujedinjeno Kraljevstvo: Universal Pictures. 185, 204
Smrtonosni razred
Feldsott, M. O. i Remender, R. (2018-2019). *Deadly Class*. SAD: AGBO. 140
Smrtonosno oružje
Donner, R. (1987). *Lethal Weapon*. SAD: Warner Bros..... 171, 188
Snowpiercer
Joon Ho, B. (2013). *Snowpiercer*. Južna Koreja, Češka: SnowPiercer..... 170, 183, 235, 258, 278
Spuštaj periskop
Ward, D. S. (1996). *Down Periscope*. SAD: Twentieth Century Fox. 169, 211, 272
Starsky i Hutch
Blinn, W. (1975-1979). *Starsky & Hutch*. SAD: Spelling-Goldberg Productions..... 139

Strijela
Berlanti, G., Guggenheim, M. i Kreisberg, A. (2012-2020). *Arrow*. SAD: Berlanti Productions. ... 170, 171, 182, 183, 187, 197, 202, 233, 234, 235, 263, 266, 267, 268, 270, 271, 272, 275
Suburra
Sollima, S. (2015). *Suburra*. Italija, Francuska: Cattleya. ... 184, 192, 232
Suburra: Rim u krvi
Bonini, C., Cesarano, D. i Petronio, B. (2017-2020). *Suburra - La serie*. Italija: Cattleya. ... 187
Sudnji dan
Marshall, N. (2008). *Doomsday*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD, Južnoafrička Republika, Njemačka: Rogue Pictures. ... 137
Sumrak saga: Mladi mjesec
Weitz , C. (2009). *The Twilight Saga: New Moon*. SAD: Temple Hill Entertainment. ... 137
Sve u isto vrijeme
Kwan, D. i Scheinert, D. (2022). *Everything Everywhere All at Once*. SAD: A24. . 171, 190, 256, 270, 305
Sveci protiv mafije
Duffy, T. (1999). *The Boondock Saints*. SAD, Kanada: Franchise Pictures. ... 183, 193, 230
Sveci protiv mafije 2
Duffy, T. (2009) *The Boondock Saints II: All Saints Day* . SAD: Stage 6 Films. ... 183, 190, 193, 230, 266
Svemirski marinci
Verhoeven, P. (1997). *Starship Troopers*. SAD: TriStar Pictures. ... 184, 186, 200
Šifra zločina
Gero, M. (2015-2020). *Blindspot*. SAD: Quinn's House. . 139, 171, 172, 181, 182, 184, 190, 191, 192, 195, 198, 201, 202, 206, 233, 263, 264, 265, 268, 271, 272, 273, 274, 275
Škola dobra i zla
Feig, P. (2022). *The School for Good and Evil*. SAD: Feigco Entertainment. . 198, 234, 268, 309
Tabu
Hardy, C., Hardy, T. i Knight, S. (2017). *Taboo*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Hardy, Son & Baker. ... 139
Tatin sin
Anders, S. (2012). *That's My Boy*. SAD: Columbia Pictures. ... 199, 275
Tetovaža (I)
Brooks, B. (1981). *Tattoo*. SAD: Joseph E. Levine Productions. ... 137, 138
Tetovaža (II)
Schwentke, R. (2002). *Tattoo*. Njemačka: Lounge Entertainment GmbH. ... 137, 138
Tetovirač
Burger, P. (2007). *The Tattooist*. Novi Zeland, Nizozemska, Singapur: Daydream Productions. ... 137, 138, 140
Tetoviran
de La Patellière, D. (1968). *Le tatoué*. Francuska, Italija: Ascot. ... 138
Tetovirana ruža
Mann, D. (1955) *The Rose tattoo*. SAD: Hal Wallis Productions. ... 301
Tetovirani čovjek
Smight, J. (1969). *The Illustrated Man*. SAD: SKM. ... 137, 138, 276

The Rocky Horror Picture Show
Sharman, J. (1975). *The Rocky Horror Picture Show*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Twentieth Century Fox. 137, 183, 202, 260, 276
Thor: Ragnarok
Waititi, T. (2017). *Thor: Ragnarok*. SAD: Walt Disney Pictures. 186, 203, 270
Transporter 2
Leterrier, L. (2005). *Transporter 2*. Francuska, Njemačka, SAD: EuropaCorp. 183
Tražen
Bekmambetov, T. (2008). *Wanted*. SAD, Njemačka, Rusija: Universal Pictures. 168, 184, 185, 202
Trinaesti ratnik
McTiernan, J. i Crichton, M. (1999). *The 13th Warrior*. SAD: Touchstone Pictures. 186, 197
Uzburkano more u Doveru
Acres, B., Paul, R. W. (1895). *Rough Sea at Dover*. Ujedinjeno Kraljevstvo. 49
Važno je zvati se Ernest
Parker, O. (2002). *The Importance of Being Earnest*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Miramax. 140, 184, 192, 230, 266, 269, 272
Velika pljačka vlaka
Porter, E. S. (1903). *The Great Train Robbery*. SAD: Edison Manufacturing Company. 49
Velvet Buzzsaw
Gilroy, D. (2019). *Velvet Buzzsaw*. SAD, Kanada: Netflix. 170, 201, 234, 257, 268, 272, 277
Venom
Fleischer, R. (2018). *Venom*. SAD, Kina: Avi Arad Productions. 137
Vikings: Valhalla
Stuart, J. (2022-). *Vikings: Valhalla*. SAD: MGM Television. 185, 186, 197, 268
Vikinzi
Hirst, M. (2013–2020). *Vikings*. Irska, Kanada: World 2000 Entertainment. 139, 141
Vodeni svijet
Reynolds, K. (1995). *Waterworld*. SAD: Universal Pictures. 137, 184, 186, 235, 270, 272
Vodonoša
Coraci, F. (1998). *Waterboy*. SAD: Robert Simonds Productions. 199, 257, 275
Vojnik
Anderson, P. W. S. (1998). *Soldier*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Warner Bros. 169, 185, 206, 264
Volim Lucy
Asher, W., Kern, J. V., Daniels, M. i Levy R. (1951–1957). *I Love Lucy*. SAD: Desilu Productions. 52
Vučje bratstvo
Gans, C. (2001). *Le pacte des loups*.Francuska: Canal+. 196, 232
Warrior nun
Barry, S. (2020-2022). *Warrior nun*. SAD: Fresco Film Services. 182, 195, 234
Wu Assassins
Krantz, T. i Wirth, J. (2019). *Wu Assassins*. SAD: Flame Ventures. 196, 230, 266, 270
X-Men početak: Wolverine
Hood, G. (2009). *X-Men Origins: Wolverine*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Twentieth Century Fox. 172, 199, 264, 268

X-Men: Posljednja fronta
Ratner, B. (2006). *X-Men: The Last Stand*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo, Kanada: Twentieth Century Fox..... 184, 185, 233, 309
xXx
Cohen, R. (2002). *xXx*. SAD: Revolution Studios. 136, 138, 184, 187, 192, 197
Zakon braće
Scheuring, P. T. (2005-2009/2017) *Prison Break*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Adelstein-Parouse Productions. 139, 172, 182, 191, 194, 235, 263, 266, 268, 269, 271, 272
Zakon jačeg
Waugh, R. R. (2017). *Shot Caller*. SAD: Bold Films. 141, 168, 184, 198, 256, 259, 263, 264, 270, 273
Zaštitnik (I)
Hunter, P. (2003). *Bulletproof Monk*. SAD, Kanada: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)... 193, 234, 295
Zaštitnik (II)
Richet , J. (2016). *Blood Father*. Francuska: Lionsgate. ... 136, 190, 196, 198, 231, 274, 279
Zavedi me ako možeš
Levine, J. (2019). *Long Shot*. SAD, Kanada, Kolumbija: Summit Entertainment. .. 169, 192, 200
Zavođenje
Smoczynska, A. (2015). *Córki dancingu*. Poljska: Wytwórnia Filmów Dokumentalnych i Fabularnych (WFDiF). 106
Zdrpi i briši
Ritchie, G. (2000). *Snatch*. Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD: Columbia Pictures..... 136, 138, 168, 187, 190, 193, 309
Zlatni baršun
Haynes, T. (1998). *Velvet Goldmine*. SAD, Ujedinjeno Kraljevstvo: Channel Four Films. 106
Zvuk metala
Marder, D. (2019). *Sound of Metal*. SAD: Caviar. 184, 187, 190, 199, 201, 231, 306, 308

12. POPIS SLIKA

Slika 1. Osgood-Schramm model 5
Slika 2. Maletzkeov model procesa masovne komunikacije 7
Slika 3. Vizualni prikaz retorike i ideologiju u odnosu na konotaciju i denotaciju 44
Slika 4. Monacov dijagram čitanja slike 63
Slika 5. Monacov dijagram razumijevanja slike 63
Slika 6. Vizualni prikaz tročinske strukture prema Fieldu 71
Slika 7. Vizualni prikaz junakovog puta prema Vogleru 71
Slika 8. Vizualni prikaz liste koraka Blakea Snydera 72
Slika 9. Braniganova narativna shema 73
Slika 10. Fieldov dijagram kreiranja karaktera filmskih likova 80
Slika 11. Mehanizam progresije priče prema Varotsisu 82
Slika 12. Semantički prikaz i funkcija fiktivnih agenata prema Varotsisu 83
Slika 13. Braniganove razine naracije 87
Slika 14. Oblak ključnih riječi 298

13. POPIS TABLICA

Tablica 1. Struktura istraživanja 152
Tablica 2. Ukupno analizirani filmovi i televizijske serije (N = 190) 164
Tablica 3. Ukupno kodirani likovi u filmovima i televizijskim serijama (N = 386) 164
Tablica 4. Vizualna, zvučna te vizualna i zvučna pojavnost tetovaža kao znakova u filmskim narativima (N = 386) 165
Tablica 5. Način prikaza tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka u scenama (N = 701) 166
Tablica 6. Kombinacije načina prikaza tetovaže kao semiotički oblikovanog znaka po likovima (N = 386) 167
Tablica 7. Vizualno oblikovanje znaka (vrste znaka) (N = 992) 173
Tablica 8. Broj kategorija znakova po likovima (N = 386) 174
Tablica 9. Znakovi koji se pojavljuju u jednoj kategoriji (N = 142) 176
Tablica 10. Kombinacije znakova po kategorijama (N = 853) 177
Tablica 11. Boje prikazanih znakova po likovima (N = 386) 178
Tablica 12. Boje prikazanih znakova po vrstama znaka (N = 992) 179
Tablica 13. Broj tetovaža likova (N = 386) 181
Tablica 14. Spol likova (N = 386) 205
Tablica 15. Dob likova (N = 411) 207
Tablica 16. Smještaj tetovaže na likovima (N = 489) 208
Tablica 17. Općeniti dio tijela na kojem se tetovaža pojavljuje (N = 618) 209
Tablica 18. Detaljni dio tijela na kojem se tetovaža pojavljuje (N = 1195) 210
Tablica 19. Vrste znakova u odnosu na spol (N = 992) 212
Tablica 20. Vrste znakova u odnosu na dob (N = 1031) 213
Tablica 21. Smještaj vrsta znakova na filmskim likovima (N = 1439) 214
Tablica 22. Vrste znaka po dijelovima tijela (N = 2235) 215
Tablica 23. Povezanost između vrste znaka i spola osobe kao nositelja znaka (N = 992) 218
Tablica 24. Povezanost između vrste znaka i dobi osobe kao nositelja znaka (N = 1031) 219
Tablica 25. Povezanost između vrste znaka i smještaja tetovaže (N = 1439) 220
Tablica 26. Povezanost između vrste znaka i dijela tijela na kojem se pojavljuje znak (N = 2235) 220
Tablica 27. Uloga filmskog lika (N = 386) 222
Tablica 28. Vrste glavnih uloga filmskog lika (N = 203) 222
Tablica 29. Opisni podaci o filmskim likovima (N = 563) 224

Tablica 30. Polaritet filmskog lika (N = 386) 224
Tablica 31. Osobnost filmskog lika (N = 386) 225
Tablica 32. Arhetipovi filmskih likova (N = 694) 227
Tablica 33. Privlačnost filmskih likova (N = 386) 228
Tablica 34. Prikazana smrt filmskog lika (N = 388) 229
Tablica 35. Motivacija za tetoviranje filmskog lika (N = 666) 230
Tablica 36. Vrste znaka po vrsti uloge (N = 992) 236
Tablica 37. Vrste znaka po vrsti glavne uloge (N = 571) 237
Tablica 38. Vrste znaka po polaritetu lika (N = 969) 238
Tablica 39. Vrste znaka po osobnosti (N = 958) 239
Tablica 40. Vrste znaka po arhetipu (N = 1801) 240
Tablica 41. Vrste znaka po privlačnosti lika (N = 991) 242
Tablica 42. Vrste znaka u odnosu na smrt filmskog lika (N = 994) 243
Tablica 43. Vrste znaka po motivaciji za tetoviranje filmskog lika I (N = 1827) 244
Tablica 44. Vrste znaka po motivaciji za tetoviranje filmskog lika II (N = 1827) 245
Tablica 45. Povezanost između vrste znaka i uloge (N = 992) 250
Tablica 46. Povezanost između vrste znaka i glavnih uloga filmskog lika (N = 571) 251
Tablica 47. Povezanost između vrste znaka i polariteta filmskog lika (N = 969) 251
Tablica 48. Povezanost između vrste znaka i osobnosti filmskog lika (N = 958) 252
Tablica 49. Povezanost između vrste znaka i arhetipa filmskog lika (N = 1801) 252
Tablica 50. Povezanost između vrste znaka i privlačnosti filmskog lika (N = 991) 253
Tablica 51. Povezanost između vrste znaka i prikazan smrt filmskog lika (N = 994) 254
Tablica 52. Povezanost između vrste znaka i motivacije za tetoviranje filmskog lika (N = 1827) 254
Tablica 53. Karakterizacijska uloga poruke (N = 386) 256
Tablica 54. Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta (N = 386) 259
Tablica 55. Dramatizacijska uloga poruke (N = 386) 261
Tablica 56. Korištene dramske tehnike (N = 824) 261
Tablica 57. Intertekstualna uloga poruke (N = 386) 273
Tablica 58. Ostale uloge poruke (N = 386) 276
Tablica 59. Vrste znaka u odnosu karakterizacijsku ulogu poruke (N = 992) 280
Tablica 60. Vrste znaka u odnosu na ulogu poruke u prikazu socijalnog identiteta (N = 992) 281
Tablica 61. Vrste znaka u odnosu na dramatizacijsku ulogu poruke (N = 992) 282

Tablica 62. Vrste znaka u odnosu na intertekstualnu ulogu poruke (N = 992) 283
Tablica 63. Vrste znaka u odnosu na ostale uloge poruke (N = 992) 284
Tablica 64. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i vrste znaka (N = 2876) 289
Tablica 65. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i uloge (N = 1051) 290
Tablica 66. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i polariteta lika (N = 1019) 290
Tablica 67. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i tipa osobnosti lika (N = 1006) 291
Tablica 68. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i arhetipa lika (N = 1006) .. 291
Tablica 69. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i privlačnosti lika (N = 1048) 292
Tablica 70. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i smrti lika (N = 1054) 292
Tablica 71. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i motivacije filmskog lika za tetoviranje (N = 1054) 293
Tablica 72. Žanrovi filmova i televizijskih serija (N = 613) 294
Tablica 73. Podaci o prikazu eksplicitnih sadržaja u narativu I (N = 941) 296
Tablica 74. Podaci o prikazu eksplicitnih sadržaja u narativu II (N = 941) 297
Tablica 75. Podaci o certifikatima analiziranih filmova i televizijskih serija (N = 190) 299
Tablica 76. Podaci o vremenskom smještaju radnje (N = 208) 300
Tablica 77. Podaci o geografskom smještaju radnje (N = 247) 301
Tablica 78. Podaci o godinama početka prikazivanja filmova i televizijskih serija (N = 190) 302
Tablica 79. Podaci o ocjenama filmova i televizijskih serija (N = 190) 303
Tablica 80. Podaci o broju glasova (u tisućama) za ocjene filmova i televizijskih serija (N = 190) 304
Tablica 81. Podaci o broju osvojenih nagrada filmova i televizijskih serija (N = 190) 305
Tablica 82. Podaci o broju nominacija filmova i televizijskih serija (N = 190) 306
Tablica 83. Države produkcije filmova i televizijskih serija (N = 299) 307
Tablica 84. Jezik korišten u filmovima i televizijskim serijama (N = 410) 308
Tablica 85. Vrste znaka po žanrovima filmova i televizijskih serija I (N = 3386) 310
Tablica 86. Vrste znaka po žanrovima filmova i televizijskih serija II (N = 3386) 311
Tablica 87. Vrste znaka po žanrovima filmova i televizijskih serija III (N = 3386) 312
Tablica 88. Vrste znaka po vremenskim odrednicama radnje (N = 1077) 313
Tablica 89. Vrste znaka po prostornim odrednicama radnje I (N = 1384) 315
Tablica 90. Vrste znaka po prostornim odrednicama radnje II (N = 1384) 315

Tablica 91. Komunikacijske uloge poruke po žanrovima I (N = 3622)..... 316
Tablica 92. Komunikacijske uloge poruke po žanrovima II (N = 3622) 317
Tablica 93. Komunikacijske uloge poruke po žanrovima III (N = 3622) 318
Tablica 94. Komunikacijske uloge poruke po vremenskim odrednicama radnje (N = 1142) 319
Tablica 95. Komunikacijske uloge poruke po prostornim odrednicama radnje I (N = 1473) 320
Tablica 96. Komunikacijske uloge poruke po prostornim odrednicama radnje II (N = 1473) 321
Tablica 97. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i žanra (N = 3622)..... 324
Tablica 98. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i vremenskih odrednica radnje (N = 1142) 324
Tablica 99. Povezanost između komunikacijskih uloga poruke i prostornih odrednica radnje (N = 1473) 325
Tablica 100. Povezanost između vrsta znakova i žanrova (N = 3386) 326
Tablica 101. Povezanost između vrsta znakova i vremenskih odrednica radnje (N = 1077) 326
Tablica 102. Povezanost između vrsta znakova i prostornih odrednica radnje (N = 1388)... 327

14. PRILOZI

14.1. Prilog 1. Popis kodiranih filmova i televizijskih serija s poveznicom na IMDb

Originalni naslov djela	Poveznica na IMDb
13 Reasons Why	https://www.imdb.com/title/tt1837492
40 Days and 40 Nights	https://www.imdb.com/title/tt0243736
Alice in Borderland	https://www.imdb.com/title/tt10795658
Alpha Dog	https://www.imdb.com/title/tt0426883
Altered Carbon	https://www.imdb.com/title/tt2261227
American History X	https://www.imdb.com/title/tt0120586
An Officer and a Gentleman	https://www.imdb.com/title/tt0084434
Arrow	https://www.imdb.com/title/tt2193021
Assassin's Creed	https://www.imdb.com/title/tt2094766
Babylon A.D.	https://www.imdb.com/title/tt0364970
Bad Batch	https://www.imdb.com/title/tt4334266
Banshee	https://www.imdb.com/title/tt2017109
Birds of Prey	https://www.imdb.com/title/tt7713068
Black Panther	https://www.imdb.com/title/tt1825683
Black Swan	https://www.imdb.com/title/tt0947798
Black Widow	https://www.imdb.com/title/tt3480822
Blade	https://www.imdb.com/title/tt0120611
Blade II	https://www.imdb.com/title/tt0187738
Blade: Trinity	https://www.imdb.com/title/tt0359013
Blades of Glory	https://www.imdb.com/title/tt0445934
Blindspot	https://www.imdb.com/title/tt4474344
Blood Father	https://www.imdb.com/title/tt3647498
Bound	https://www.imdb.com/title/tt0115736
Bridesmaids	https://www.imdb.com/title/tt1478338
Britannia	https://www.imdb.com/title/tt5932548
Bulletproof Monk	https://www.imdb.com/title/tt0245803
Calendar Girls	https://www.imdb.com/title/tt0337909
Cape Fear	https://www.imdb.com/title/tt0101540

Carnival Row	https://www.imdb.com/title/tt0489974
Chopper	https://www.imdb.com/title/tt0221073
Christiane F. - Wir Kinder vom Bahnhof Zoo	https://www.imdb.com/title/tt0082176
Cloud Atlas	https://www.imdb.com/title/tt1371111
Con Air	https://www.imdb.com/title/tt0118880
Constantine	https://www.imdb.com/title/tt0360486
Cry-Baby	https://www.imdb.com/title/tt0099329
Cutthroat Island	https://www.imdb.com/title/tt0112760
Dark Angel	https://www.imdb.com/title/tt0204993
Deadpool 2	https://www.imdb.com/title/tt5463162
Death Race	https://www.imdb.com/title/tt0452608
Divergent	https://www.imdb.com/title/tt1840309
Dogs of Berlin	https://www.imdb.com/title/tt6839788
Don't Breathe	https://www.imdb.com/title/tt4160708
Down Periscope	https://www.imdb.com/title/tt0116130
Dude, Where's My Car?	https://www.imdb.com/title/tt0242423
Eastern Promises	https://www.imdb.com/title/tt0765443
Elysium	https://www.imdb.com/title/tt1535108
Ender's Game	https://www.imdb.com/title/tt1731141
Escape from New York	https://www.imdb.com/title/tt0082340
Euphoria	https://www.imdb.com/title/tt8772296
Everything Everywhere All at Once	https://www.imdb.com/title/tt6710474
Faster	https://www.imdb.com/title/tt1433108
First Kill	https://www.imdb.com/title/tt13315156
From Dusk till Dawn	https://www.imdb.com/title/tt0116367
Game of Thrones	https://www.imdb.com/title/tt0944947
GoldenEye	https://www.imdb.com/title/tt0113189
Harold and Maude	https://www.imdb.com/title/tt0067185
Harry Potter and the Goblet of Fire	https://www.imdb.com/title/tt0330373
Harry Potter and the Half-Blood Prince	https://www.imdb.com/title/tt0417741
Hell Ride	https://www.imdb.com/title/tt0411475
Hesher	https://www.imdb.com/title/tt1403177
Hitman	https://www.imdb.com/title/tt0465494

Hooligans	https://www.imdb.com/title/tt0385002
Hunters	https://www.imdb.com/title/tt7456722
Idiocracy	https://www.imdb.com/title/tt0387808
Into the Badlands	https://www.imdb.com/title/tt3865236
Jaws	https://www.imdb.com/title/tt0073195
John Wick	https://www.imdb.com/title/tt2911666
Jupiter Ascending	https://www.imdb.com/title/tt1617661
Kalifat	https://www.imdb.com/title/tt11398870
Kate	https://www.imdb.com/title/tt7737528
Kill Bill: vol. 1	https://www.imdb.com/title/tt0266697
Kingpin	https://www.imdb.com/title/tt0116778
La Casa de Papel	https://www.imdb.com/title/tt6468322
L'Atalante	https://www.imdb.com/title/tt0024844
Le pacte des loups	https://www.imdb.com/title/tt0237534
Lethal Weapon	https://www.imdb.com/title/tt0093409
Little Fockers	https://www.imdb.com/title/tt0970866
Long Shot	https://www.imdb.com/title/tt2139881
Lord of Illusions	https://www.imdb.com/title/tt0113690
Lucifer	https://www.imdb.com/title/tt4052886
Mad Max: Fury Road	https://www.imdb.com/title/tt1392190
Män som hatar kvinnor	https://www.imdb.com/title/tt1132620
Master and Commander: The Far Side of the World	https://www.imdb.com/title/tt0311113
Max Payne	https://www.imdb.com/title/tt0467197
Mayans M.C.	https://www.imdb.com/title/tt5715524
Memento	https://www.imdb.com/title/tt0209144
Moby Dick	https://www.imdb.com/title/tt0049513
Moms' Night Out	https://www.imdb.com/title/tt3014666
Moon Knight	https://www.imdb.com/title/tt10234724
Mystic River	https://www.imdb.com/title/tt0327056
Natural Born Killers	https://www.imdb.com/title/tt0110632
Nerve	https://www.imdb.com/title/tt3531824
Nobody	https://www.imdb.com/title/tt7888964

Octopussy	https://www.imdb.com/title/tt0086034
Once Were Warriors	https://www.imdb.com/title/tt0110729
Operation Petticoat	https://www.imdb.com/title/tt0053143
Outer Banks	https://www.imdb.com/title/tt10293938
Oz	https://www.imdb.com/title/tt0118421
Papillon	https://www.imdb.com/title/tt0070511
Papillon	https://www.imdb.com/title/tt5093026
Peaky Blinders	https://www.imdb.com/title/tt2442560
Pirates of the Caribbean: At World's End	https://www.imdb.com/title/tt0449088
Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales	https://www.imdb.com/title/tt1790809
Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl	https://www.imdb.com/title/tt0325980
Point Break	https://www.imdb.com/title/tt0102685
Poison Ivy	https://www.imdb.com/title/tt0105156
Prison Break	https://www.imdb.com/title/tt0455275
Pusher	https://www.imdb.com/title/tt0117407
Pusher II	https://www.imdb.com/title/tt0396184
Queen of the South	https://www.imdb.com/title/tt1064899
Raising Arizona	https://www.imdb.com/title/tt0093822
Red Dragon	https://www.imdb.com/title/tt0289765
Repo Men	https://www.imdb.com/title/tt1053424
Riverdale	https://www.imdb.com/title/tt5420376
RocknRolla	https://www.imdb.com/title/tt1032755
Romeo + Juliet	https://www.imdb.com/title/tt0117509
Romper Stomper	https://www.imdb.com/title/tt0105275
Rounders	https://www.imdb.com/title/tt0128442
Rush Hour 3	https://www.imdb.com/title/tt0293564
Santa Sangre	https://www.imdb.com/title/tt0098253
Shadow and Bone	https://www.imdb.com/title/tt2403776
Shadowhunters	https://www.imdb.com/title/tt4145054
Shot Caller	https://www.imdb.com/title/tt4633690
Sin City	https://www.imdb.com/title/tt0401792

Sin Nombre	https://www.imdb.com/title/tt1127715
Snatch	https://www.imdb.com/title/tt0208092
Snowpiercer	https://www.imdb.com/title/tt1706620
Soldier	https://www.imdb.com/title/tt0120157
Sons of Anarchy	https://www.imdb.com/title/tt1124373
Sound of Metal	https://www.imdb.com/title/tt5363618
Southpaw	https://www.imdb.com/title/tt1798684
Squid Game	https://www.imdb.com/title/tt10919420
Starship Troopers	https://www.imdb.com/title/tt0120201
Stranger Things	https://www.imdb.com/title/tt4574334
Suburra	https://www.imdb.com/title/tt4025514
Suburra: Blood on Rome	https://www.imdb.com/title/tt7197684
Suicide Squad	https://www.imdb.com/title/tt1386697
Synecdoche, New York	https://www.imdb.com/title/tt0383028
Teen Wolf	https://www.imdb.com/title/tt1567432
That's My Boy	https://www.imdb.com/title/tt1232200
The 100	https://www.imdb.com/title/tt2661044
The 13th Warrior	https://www.imdb.com/title/tt0120657
The A-Team	https://www.imdb.com/title/tt0429493
The Blues Brothers	https://www.imdb.com/title/tt0080455
The Boondock Saints	https://www.imdb.com/title/tt0144117
The Boondock Saints II: All Saints Day	https://www.imdb.com/title/tt1300851
The Bucket List	https://www.imdb.com/title/tt0825232
The Counselor	https://www.imdb.com/title/tt2193215
The Departed	https://www.imdb.com/title/tt0407887
The Expendables	https://www.imdb.com/title/tt1320253
The Fifth Element	https://www.imdb.com/title/tt0119116
The First Purge	https://www.imdb.com/title/tt6133466
The Fountain	https://www.imdb.com/title/tt0414993
The Girl with the Dragon Tattoo	https://www.imdb.com/title/tt1568346
The Grand Budapest Hotel	https://www.imdb.com/title/tt2278388
The Gray Man	https://www.imdb.com/title/tt1649418
The Hangover Part II	https://www.imdb.com/title/tt1411697

The Importance of Being Earnest	https://www.imdb.com/title/tt0278500
The Magicians	https://www.imdb.com/title/tt4254242
The Matrix	https://www.imdb.com/title/tt0133093
The Matrix Resurrections	https://www.imdb.com/title/tt10838180
The Mummy	https://www.imdb.com/title/tt0120616
The Mummy	https://www.imdb.com/title/tt2345759
The Night of the Hunter	https://www.imdb.com/title/tt0048424
The Piano	https://www.imdb.com/title/tt0107822
The Place Beyond the Pines	https://www.imdb.com/title/tt1817273
The Rocky Horror Picture Show	https://www.imdb.com/title/tt0073629
The Salton Sea	https://www.imdb.com/title/tt0235737
The School for Good and Evil	https://www.imdb.com/title/tt2935622
The Shannara Chronicles	https://www.imdb.com/title/tt1051220
The Suicide Squad	https://www.imdb.com/title/tt6334354
The Town	https://www.imdb.com/title/tt0840361
The Waterboy	https://www.imdb.com/title/tt0120484
The Wheel of Time	https://www.imdb.com/title/tt7462410
Thor: Ragnarok	https://www.imdb.com/title/tt3501632
Transporter 2	https://www.imdb.com/title/tt0388482
Twelve Monkeys	https://www.imdb.com/title/tt0114746
Velvet Buzzsaw	https://www.imdb.com/title/tt7043012
Vikings: Valhalla	https://www.imdb.com/title/tt11311302
Wanted	https://www.imdb.com/title/tt0493464
War of the Worlds	https://www.imdb.com/title/tt9686194
Warrior Nun	https://www.imdb.com/title/tt9059350
Waterworld	https://www.imdb.com/title/tt0114898
Wedding Crashers	https://www.imdb.com/title/tt0396269
We're the Millers	https://www.imdb.com/title/tt1723121
Wings	https://www.imdb.com/title/tt0018578
Wu Assassins	https://www.imdb.com/title/tt8652642
X-Men Origins: Wolverine	https://www.imdb.com/title/tt0458525
X-Men: The Last Stand	https://www.imdb.com/title/tt0376994
xXx	https://www.imdb.com/title/tt0295701

14.2. Prilog 2. Obrazac za prikupljanje podataka

1. Film ili televizijska serija:
    - □ film
    - □ televizijska serija.

2. Ime filma ili televizijske serije i sezona:

3. Godina izlaska filma tj. početka prikazivanja televizijske serije:

4. Godina završetka prikazivanja televizijske serije:

5. Ocjena IMDb:

6. Broj glasova (u tisućama):

7. Nagrade:

8. Nominacije:

9. Žanr (IMDb):
    - □ akcija
    - □ avantura
    - □ biografski film
    - □ komedija
    - □ kriminalistički film
    - □ drama
    - □ obiteljski film
    - □ fantazija
    - □ *f*ilm noir
    - □ povijesni film
    - □ horor
    - □ glazbeni film
    - □ mjuzikl

□ misterija

□ romantični film

□ znanstvena fantastika

□ sportski film

□ triler

□ ratni film

□ vestern.

10. Certifikat:

11. Vodič za roditelje (engl. *Parental Guidance*):

	Bez prikaza	Blagi prikaz	Umjeren prikaz	Znatan prikaz
Seksualni odnosi i prikaz golog ljudskog tijela	□	□	□	□
Nasilje, krv i osakaćena ljudska tijela	□	□	□	□
Psovanje	□	□	□	□
Konzumacija alkohola, droga i pušenje	□	□	□	□
Zastrašujuće i intenzivne scene	□	□	□	□

12. Zemlja produkcije:

13. Jezik/jezici u filmu ili televizijskoj seriji:

14. Radnja filma ili TV serije odvija se u:

□ prošlosti

□ sadašnjosti

□ budućnosti

□ nije moguće utvrditi.

15. Radnja filma ili TV serije odvija se na geografskom području:

□ Afrika

□ Australija i Novi Zeland

□ Južna Amerika

□ Sjeverna Amerika

□ Europa

□ Azija

□ svemir

□ alternativni svjetovi

□ nije moguće utvrditi.

16. Ključne riječi (10):

17. Način prikaza:

□ vizualna pojavnost

□ zvučna pojavnost

□ vizualna i zvučna pojavnost.

18. Načina prikaza u sceni filma ili televizijske serije:

□ filmska fotografija

□ radnja

□ dijalog ili monolog.

19. Vrsta znaka:

□ tipografske tetovaže

□ geometrijske tetovaže

□ tetovaže životinja

□ tetovaže biljaka

□ ostale tetovaže prirode

□ religijske tetovaže

□ tradicionalne (kulturne) tetovaže

□ tetovaže mitskih stvorenja

□ tetovaže osoba i dijelova tijela

□ tetovaže predmeta i koncepata

□ ostalo.

20. Opis znaka i kod vrste znaka:

21. Broj tetovaža:

22. Tetovaža/tetovaže na liku vizualno su oblikovane kao pretežno:

□ akromatske (crna, bijela, siva)

□ kromatske (crvena, narančasta, žuta, zelena, plava, ljubičasta)

□ kombinacija akromatskih i kromatski tetovaža

□ nije moguće utvrditi.

23. Tetovaža/tetovaže na liku smještene su na:

□ desnu stranu tijela

□ lijevu stranu tijela

□ centrirano

□ obje strane

□ nije moguće utvrditi.

24. Općeniti dio tijela na kojem je vidljiva tetovaža:

□ glava

□ vrat

□ torzo

□ ruke

□ noge.

25. Tetovaže glave (kod vrste znaka):

26. Tetovaže vrata (kod vrste znaka):

27. Tetovaže torza (kod vrste znaka):

28. Tetovaže ruku (kod vrste znaka):

29. Tetovaže nogu (kod vrste znaka):

30. Dio tjela na kojem je vidljiva tetovaža:

□ glava

□ glava – lice

□ vrat

□ vrat - C7

□ torzo - prednji dio ramena i ključna kost

□ torzo - prsa

□ torzo (rebra, trbuh i kukovi)

□ torzo (stražnji dio ramena)

□ torzo (lopatice i kičma gore)

□ torzo (donji dio i kičma dolje)

□ torzo (stražnjica)

□ torzo (spolni organi)

□ ruke (nadlaktice)

□ ruke (laktovi)

□ ruke (podlaktice)

□ ruke (zapešće)

□ ruke (dlanovi)

□ ruke (prsti)

□ noge (bedra)

□ noge (koljena)

□ noge (potkoljenice)

□ noge (stopala).

31. Napomena za prikaz (tetovaže glumca i sl.):

32. Ime lika:

33. Spol lika:

□ muški spol

□ ženski spol

□ nije moguće odrediti.

34. Dob lika:

□ djeca (0 - 13)

□ tinejdžeri (14 - 20)

□ mlađi odrasli (21 - 40)

□ stariji odrasli (41 - 60)

□ starci (60+)

□ nije moguće odrediti.

35. Uloga lika:

□ glavna uloga

□ sporedna uloga.

36. Tipovi glavne uloge u filmu ili sezoni televizijske serije: (prilagođeno iz Kallay, 2015:23-36):

□ protagonist

□ tragični protagonist

□ antagonist

□ mnogostruki protagonisti

□ ostalo.

37. Kratki opis lika:

38. Polaritet lika:

□ pozitivan lik

□ negativan lik

□ pozitivno-negativan lik

□ nije moguće utvrditi.

39. Tip osobnosti lika:

□ ekstrovert

□ introvert

□ nije moguće utvrditi.

40. Arhetip (prilagođeno iz Kallay, 2015: 28-36):

□ junak

□ mentor

□ čuvar prijelaza

□ vjesnik

□ promjenjivac

□ sjena

□ saveznik

□ vrckavac

□ nije moguće utvrditi.

41. Lik je prikazan kao poželjan/privlačan u filmskoj stvarnosti kroz flert, ljubavne veze, brak, intimne odnose i sl.:

□ da

□ ne.

42. Lik umire u filmu ili sezoni televizijske serije:

□ da

□ ne.

43. Lik umire u naknadnim filmovima ili sezonama serije (ako nisu sve sezone popisane):

□ da

□ ne.

44. Motivacija za tetoviranje (prilagođeno iz Wohlrab et al., 2007):

□ ljepota, umjetnost i moda

□ individualnost

□ osobna pripovijest

□ fizička izdržljivost

□ grupna pripadnost i predanost

□ otpor

□ duhovna i kulturna tradicija

□ ovisnost

□ seksualna motivacija

□ bez posebnog razloga

□ ostalo

□ nije moguće utvrditi.

45. Napomene za lika (motivacija za 44., ostalo i sl.):

46. Opis načina korištenja tetovaže u narativu:

47. Karakterizacijska uloga poruke:

□ da

□ ne.

48. Opis karakterizacijske uloge poruke:

49. Uloga poruke u prikazu socijalnog identiteta:

□ da

□ ne.

50. Opis poruke kao socijalnog identiteta:

51. Dramatizacijska uloga poruke:

□ da

□ ne.

52. Dramske tehnike (prilagođeno iz Kallay, 2015:104-118):

□ tema

□ lajtmotiv

□ okvir (engl. *bookending*)

□ nagovještaj (engl. *foreshadowing*)

□ retrospekcija (engl. *flashback*)

□ prospekcija (engl. *flashforward*)

□ podmetanje i otkrivanje (engl. *plant & payoff*)

□ dramska ironija

□ perspektiva

□ uvodna scena

□ gradnja scena po sličnosti

□ *Macguffin*

□ crvena haringa (engl. *red herring*)

□ eliptično pripovijedanje

□ obvezna scena

□ zaokruživanje (engl. *circularity*).

53. Opis korištenja dramske tehnike:

54. Intertekstualna uloga poruke:

□ da

□ ne.

55. Opis intertekstualne poruke:

56. Ostale uloge poruke:

□ da

□ ne.

57. Opis ostalih uloga poruke:

ŽIVOTOPIS AUTORICE

Morana Franov, rođena 1980. godine u Zagrebu gdje trenutno živi i radi. Završila je Fakultet za menadžment u turizmu i ugostiteljstvu na Sveučilištu u Rijeci te program Pedagoško-psihološke i didaktičko-metodičke izobrazbe na Fakultetu za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta u Osijeku. Zaposlena je kao nastavnica ekonomske i birotehničke grupe predmeta u Odjelu srednjoškolskog obrazovanja Centra za odgoj i obrazovanje „Vinko Bek“, centra specijaliziranog za rad sa slijepim i slabovidnim osobama.

Od neformalnog obrazovanja, u Algebri je završila osposobljavanje za Specijalista digitalne fotografije i obrade te nekoliko godina radila u fotoagenciji Cropix medijske kuće EPH kao operater na *fotodesku*. Između većeg broja edukacija na teme fotografije i filmova, može se izdvojiti Scenaristička škola Palunko u sklopu Hrvatskog filmskog saveza. Kao član Kinokluba Zagreb i Blanka, autorica je nekoliko kratkih filmova prikazanih na filmskim festivalima, za koje potpisuje režiju, filmsku fotografiju i montažu. Od autorskih filmova mogu se izdvojiti eksperimentalno-dokumentarni film *Square* (2019) prikazan, između ostalog, na Danima hrvatskog filma 2019. i Pulskom filmskom festivalu 2020. godine. Za prvi samostalni film *Stray* (2016) osvojila je na 10. Gledalištu Kinokluba Zagreb nagradu Maksimilijan Paspa za najbolji amaterski film 2016., a s drugim filmom *Mohammed reporting live...* (2017) specijalno priznanje na 11. Gledalištu.

Tijekom doktorskog studija na Sveučilištu Sjever, objavila je nekoliko znanstvenih radova:

Franov, M. i Tkalec, G. (2023). Od mitologije do pop-kulture: intertekstualnost u videoigri Vještac III. *Medijska istraživanja,* 29, str. 107-129.

Franov, M. i Sviličić, N. (2023). Odnos narativa i pjesme “Bella Ciao” u televizijskoj seriji “La Casa de Papel”. *Zbornik radova s Međunarodne doktorske konferencije za doktorande poslijediplomskih sveučilišnih doktorskih studija u području Medija i komunikacije održane u Koprivnici 10. prosinca 2022.* Koprivnica.

Franov, M., Sviličić, N. i Ognjan, M. (2023). Elementi filmske naracije i komunikacijske interakcije s gledateljima na primjeru filma Memento. *Zbornik radova s Međunarodne doktorske konferencije za doktorande poslijediplomskih sveučilišnih doktorskih studija u području Medija i komunikacije održane u Koprivnici 10. prosinca 2022.* Koprivnica.

Ognjan, M., Franov, M. i Ercegovac, P. (2021). Media habits and behavior of Croatian high school students in the context of time management. *Interdisciplinary Management Research XVII (Opatija, 13. do 15. svibnja 2021.)*. Osijek.

Franov, M. i Novak, S. (2020). Uloga crowdfunding kampanja u filmskoj produkciji. *Zbornik radova s Međunarodne doktorske konferencije za doktorande poslijediplomskih sveučilišnih studija u području Medija i komunikacije održane u Koprivnici 27. i 28. rujna 2019.* Koprivnica.

Ognjan, M., Franov, M. i Ercegovac, P. (2020). Skin as a communication media. *Conference readings and book proceedings of the 13th Annual Virtual Conference of the EuroMed Academy of Business - Theory and Practice Across Industries and Markets (Virtualno, 9. i 10. rujna 2020.)*.