Semiotika filma

Šarić, Katarina

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Department of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:111:376188

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI
UNIVERSITY OF ZAGREB
CENTER FOR CROATIAN STUDIES

Repository / Repozitorij:

Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

HRVATSKI STUDIJI

ODJEL ZA KOMUNIKOLOGIJU

KATARINA ŠARIĆ

SEMIOTIKA FILMA

ZAVRŠNI RAD

Mentor: izv. prof. dr. sc. Danijel Labaš

Zagreb, 2017.

Sadržaj

1. Uvod 3

3. Semiotika filma 8

4.1. Simbolika naziva 12

4.2. Tematika filma 12

4.3. Auditivni znakovi 13

4.4. Vizualni znakovi 13

5. Zaključak 17

6. Popis literature 18

Sažetak 20

1. Uvod

„Univerzum je prožet znakovima“. Na ovoj tvrdnji temelji se teorija Thomasa Sebeoka, jednog od najznačajnijih teoretičara moderne semiotike. Danas je ova tvrdnja točnija no ikad, budući da znakove možemo pronaći svugdje, ponajviše u medijskom prostoru - pričama, reklamama, glazbi pa i filmu. Medij je sredstvo proizvodnje i primanja znakova (Nöth, 2004: 447). A kako bez znakova čovjek ne može komunicirati, prema Kathleen Reardon (1998), jedna od značajki komunikacije je upravo njihovo korištenje.

U ovome radu prvotno će biti riječi o semiotici kao znanstvenoj grani koja posljednjih godina dolazi u središte pozornosti, ne samo znanstvenika već i laika. Nadalje, bit će riječi o filmskoj semiotici, podvrsti koja zbog privlačnosti filma kao medija ima velik utjecaj na širu publiku. Na primjeru filma redatelja Stanleya Kubricka *2001: Odiseja u svemiru,* bit će prikazana semiotička analiza vizualnih i auditivnih znakova.

Semiotika je opća znanost o znakovima i simbolima. Znakovi upućuju na nešto što nije isprva zamjetljivo, a semiotika se bavi načinom na koji ti znakovi funkcioniraju. *2001: Odiseja u svemiru* jedan je od najboljih primjera korištenja znakova u filmskoj umjetnosti. Od početka do kraja, cijelih 2h i 21 minutu, film je prožet simbolizmom i značenjima koja omogućavaju gledatelju vlastitu interpretaciju cjelokupnog iskustva. Stanley Kubrick ovim je filmom utemeljio žanr znanstvene fantastike i otvorio put semiotici u film. *2001* intrigantan je film i zbog toga što je Kubrick odbijao dati jednoznačno objašnjenje filma već je interpretaciju ostavio publici, tako da polemike vezane uz film traju i dan danas.

U prvom će dijelu rada biti iznesen kratki prikaz semiotike kroz povijest te njene temeljne odrednice, a zatim i odrednice semiotike filma. U drugom će dijelu biti predstavljen film *2001: Odiseja u svemiru* Stanleya Kubricka te nakon toga i semiotička analiza samog filma. Naposljetku, govorit će se o kulturnom naslijeđu filma te o njegovu doprinosu razvoju filmske semiotike.

2. Semiotika kao znanost

Znanost o simbolima i znakovima seže do antičkih vremena. Aristotel i Platon, te stoici i epikurejci među prvima su shvatili važnost simbola za ljude i njihovo poimanje svijeta, navodi Winfried Nöth u „Priručniku semiotike“ (2004: 2). Ti su antički mislioci započeli razvoj znanosti o znakovima koju su unaprijedili i usavršili Ferdinand de Saussure i Charles Sanders Peirce, a zatim i Charles W. Morris, Thomas Sebeok, Umberto Eco i drugi.

Riječ „semiotika“ (*semeiotikos)* korijene vuče iz grčkog jezika, a prevodi se kao onaj koji tumači znakove (*Hrvatska enciklopedija*). Nöth (2004: 2) navodi kako se semiotika prvo pojavila u medicinskom kontekstu kada je Galen iz Pergamona medicinsku dijagnozu nazvao procesom semioze. Ipak, riječ semiotika, koja označava teoriju znakova, počela se koristiti tek u 17. stoljeću.

Nöth (2004: 4) objašnjava kako se Platon bavio pitanjima veze između znakova i njene uvjetovanosti konvencijama i arbitrarnošću. Aristotel je smatrao kako su jezici svijeta različiti samo na izraznoj razini, dok su mentalne slike, tj. sadržajna razina, univerzalne i jednake kod svih. Stoici su vjerovali kako postoje uzajamno povezane tri stvari: jezični znak, predmet i značenje, tj. ono što se jezičnim znakom posreduje.

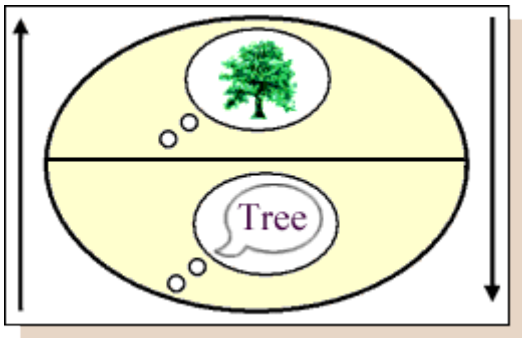
Korak dalje otišli su epikurejci zastupajući materijalističku teoriju spoznaje. Smatrali su kako su znakovi u dijadnoj relaciji, a isti model je prihvatio i Aurelije Augustin. Prema tome modelu objekt opažanja odašilje neku sliku, a ta slika zatim ostavlja osjetilne dojmove u opažaču, navodi Nöth (2004: 7). Aurelije Augustin razlikuje prirodne (signa naturalia) i dane znakove (signa data). Prirodni znakovi su oni koji nisu namjerni, dok su dani oni konvencionalni. U srednjem vijeku znanost je napredovala na prvom mjestu zaslugom Tome Akvinskog. Za Akvinskog znak je ono čime nešto postaje spoznajom nečeg drugog, nešto čemu je namijenjeno značiti. On definira i razlikuje mentalne koncepte i označenu stvar (Nöth, 2004: 8).

Racionalizam i Rene Descartes donose novo viđenje znakova, s naglaskom na ljudski um i antropološku perspektivu (Nöth, 2004: 15). Škola Port-Royal prethodila je Ferdinandu De Saussureu, s dijadnim modelom znaka koji se sastoji samo od izrazne razine, mentalne ideje.

Kako navodi Daniel Chandler (2002: 15), Saussure također uvodi znak dijadne strukture, koji se sastoji od označitelja (glasovne slike) i označenika (koncepta ili predodžbe). Označitelj, stoga, može biti facijalna ekspresija, riječ na papiru i slično.

Označenik je ono na što se označitelj referira. Na primjer, „stablo“ napisano ili promišljeno je označitelj, dok je označenik predodžba stabla koju osoba ima u glavi.

Chandler (2002: 21) navodi kako se Saussureov model odnosi isključivo na mentalni entitet, drugim riječima, označitelj i označenik nisu materijalne prirode, a mogu se prepoznati u pojmovima ideja i koncept, kao što je vidljivo na slici 1. Po njemu se označitelj, tj. ideja ili glasovna slika, može nazvati materijalnim samo zato što je prikaz naših osjetilnih dojmova. Znak je rezultat glasovne slike i predodžbe. Nadalje, dvije strelice u dijagramu označavaju interakciju između ta dva dijela, jedno ne može postojati bez drugog. Saussure naglašava kako veza između označenika i označitelja nije direktna, nužna, već arbitrarna (Chandler, 2002: 22). Na primjer, mentalni pojam psa ne mora nužno stvarati označitelja koji se sastoji od glasova /p/, /a/ i /s/. Različiti jezici imaju različite glasove za isti mentalni pojam.

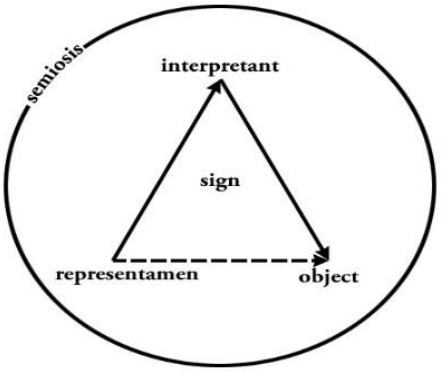


Slika 1. Saussureov dijadni model znaka (visual-memory.co.uk)

Cobley i Jansz (2006: 13) navode kako je de Saussure ponudio naziv *semiologija* za znanost koja ispituje život znakova u društvenom životu. Vidio je jezik kao jedan od mnogo sustava kodova komunikacije, smatrajući da je lingvistika samo dio semiologije.

Gotovo u isto vrijeme kada je Saussure gradio svoju teoriju semiologije, Charles Sanders Peirce formirao je svoj model znaka i utemeljio novu, opću semiotiku. Kako navodi Chandler (2002: 30), Peirce je kreirao trijadni model znaka, suprotan od Saussureovog dijadnog. Model se sastoji od reprezentamena (oblik koji znak uzima, znak u užem smislu), interpretanta (smisao, značenje znaka) i objekta (ono što reprezentamen predstavlja), kako je prikazano na slici 2.

„Znak je cjelina onoga što se prikazuje (objekt), kako se prikazuje (reprezentamen) i kako se interpretira (interpretant)“, objašnjava Chandler (2002: 31). Taj proces naziva semiozom. De Saussureov znak treba se kombinirati s drugim znakom kako bi protok značenja bio kontinuiran, a Peirceov model ima ugrađen vlastiti dinamizam - interakcija među tim znakovima stvara lanac koji se naziva neograničenom semiozom (Cobley i Jansz, 2006: 26).



Slika 2. Piercov trijadni model znaka (cseweb.uscd.edu)

Saussure se nikada nije bavio tipologijom znakova, dok je Peirce predstavio više njih. Njegova najosnovnija podjela znakova odnosi se na vezu između objekta i reprezentamena, tj., analogijom Saussureova modela, označenika i označitelja. Dijeli se na simbole, ikone i indekse, navodi Chandler (2002: 36).

Simboli su oni znakovi kojima reprezentamen i objekt nisu slični, njihova je veza arbitrarna i konvencionalna. Ti su znakovi najčešće dogovoreni i naučeni, a kao primjer se može navesti zastava, semafor pa i sam jezik. **Ikone** su oni znakovi koji se temelje na odnosu sličnosti, npr. fotografije, metafore, itd. **Indeksi** su znakovi kojima su označenik i označitelj direktno povezani uzročno posljedičnom vezom, na primjer, tragovi stopala, dim, medicinski simptomi, zvonjava mobitela i slično, objašnjava Chandler (2002: 37).

Semiotika proučava s jedne strane odnos znaka i njegova značenja, a s druge kako se ti znakovi razvrstavaju u kodove. Roman Jakobson uveo je kod u komunikacijski model (Nöth, 2004: 103). Kodovi su sustavi znakova ili vrijednosti koji dijelovima toga sustava daju značenje. Znakovi funkcioniraju unutar nekog koda koji tim znakovima daje smisao (Chandler, 2002: 115). Prema Nöthu (2004: 128), Umberto Eco, jedan od najvažnijih modernih semiotičara, navodi kako je kod sustav označiteljskih elemenata sa pravilima za kombiniranje i preoblikovanje znakova koja su usmjerena kulturom. Budući da su kodovi temeljeni na konvencijama, kako bi razumjeli značenja kodova, trebamo razumjeti i konvencije. Stoga Eco dolazi do zaključka da kodovi uvelike ovise o kulturi. Na osnovi koda, znak može denotirati ili konotirati značenje, objašnjava Nöth (2004: 128). Denotativni kodovi su jednoznačni i strogo utvrđeni, laki su za uočiti jer se temelje na pravilima koja su zajednička većini. S druge strane, konotativni su kodovi različiti među grupama i pojedincima, lako promjenjivi i proizvoljni.

Semiotika je određena kulturom, jednako kao što je kultura određena znakovima i kodovima. Charles W. Morris je utvrdio taj odnos, te se često naziva ocem moderne semiotike, upravo zbog toga što je smatrao da je semiotika ključ za razumijevanje ljudske kulture i vrijednosti. Tvrdio je kako „ [l]judska kultura u principu i odlučno zavisi od znakova i njihove upotrebe, odnosno [da je] semiotika znanost o znacima posredovanom – ponašanju čovjeka“ (Morris, prema Dugandžić, 1989: 41). Također, Morrisova teorija znakova koja se dijeli na sintaksu, semantiku i pragmatiku i danas pripada temeljima semiotike. Sintaksa se bavi međusobnim odnosom znakova, semantika odnosom znaka i označenog, dok se pragmatika bavi odnosom znaka i korisnika znaka (Nöth, 2004: 88).

Morrisov učenik Thomas Sebeok razvio je pristup globalne semiotike. Prema njegovoj teoriji, univerzum je prožet znakovima, a možda je i sastavljen isključivo od znakova (Nöth, 2004: 256). Budući da njegov pristup spaja znanost o životu i znanost o znakovima, naziva se holističkim. Smatra kako se semioza javlja s prvim znacima života na Zemlji. Nöth navodi kako usporedno s tim mislima Sebeok formulira i aksiome koje smatra temeljnima za semiotiku. Prvi aksiom govori kako je semioza kriterijski atribut života, dok se drugi nastavlja na njega – semioza pretpostavlja život. Smatra kako su znakovi međusobno povezani, te da je čovjek i sam znak, pa je stoga njegova zadaća interpretirati ih.

Semiotika u popularnoj kulturi počinje 50-ih godina 20. stoljeća s Rolandom Barthesom. Njegove „Mitologije“ vjerojatno su najviše približile semiotiku široj publici. U svojim semiotičkim analizama, Barthes dekonstruira „mitove“ (koncepcije pomoću kojih razumijemo svijet oko sebe) pokazujući kako denotacije znakova popularne kulture otkrivaju konotacije. Jedan od primjera koji navodi u zbirci „Mitologije“ (2009) tiče se naslovnice *Paris Matcha* na kojoj je dječak crne boje kože koji u francuskoj uniformi salutira pred zastavom. Taj znak je denotativan, a u njegovoj pozadini se može pročitati konotativno značenje – Francuska je kolonijalno carstvo koje ujedinjuje sve svoje narode u jedan, bez diskriminacije, a svi njeni sinovi joj ujedinjeno i vjerno služe. Najviše se bavio reklamama i manipulacijama koje su skrivene u njima. Naglašavao je ulogu popularne kulture u prikrivanju interesa „vladajućih elita“ te nametanju značenja zapadne kulture. Popularnu kulturu naziva tvornicom sadržaja koja zabavlja publiku i čini je pasivnom.

U sljedećem poglavlju prikazat će se kratka razrada filmske semiotike kao uvod u analizu filma o kojoj će biti riječi u četvrtom poglavlju.

3. Semiotika filma

Film je medij, sredstvo i kanal komunikacije. Nakon pisanog teksta, najznačajniji je medij upravo zato što stvara najsnažnije predodžbe kombinacijom slike, naracije i glazbe (Labaš i Mihovilović, 2011: 116). Film je popularan zbog toga što stvara iluziju stvarnosti, polazi od nje, ali i utječe na nju. Prema Lotmanu, snaga djelovanja leži u „raznolikosti konstrukcija, složeno organiziranoj i maksimalno koncentriranoj informaciji, cjelokupnosti raznovrsnih emocionalnih i intelektualnih struktura koje se prenose gledatelju“ (Labaš i Mihovilović, 2011: 116).

Semiotika filma jedan je od najvažnijih smjerova u teoriji filma. Nastala je 60-tih godina 20. stoljeća na temeljima strukturalizma i semiologije, tj. semotike (Nöth, 2004: 500).

Kao što je već rečeno u prethodnom poglavlju, Ferdinand de Saussure postavio je temelje semiotike dijadnim modelom znaka, ali i teorijom da je jezik samo jedan od mnogo sustava kodova. Time je postavio temelj filmske semiotike - film ima vlastite sustave kodova i znakova. Semiotičkom se analizom objašnjava kako bi publika mogla percipirati znakove i kodove u filmu.

Filmski znak, navodi Nöth (2004: 503), opisuje se kao kombinacija filmskog označitelja i označenika. Filmski se označenik sastoji od više manjih dijelova, npr. kostima, glazbe, likova, krajolika i slično, dok su obilježja filmskih označitelja heterogenost (više različitih znakova u jednom kodu, npr. vizualni i auditivni znaci zajedno se čitaju), polivalentnost (imaju više značenja) i sintagmatska konotacija, o kojoj će biti riječi kasnije.

U priručniku „Kako čitati film“, James Monaco (2000: 63-65) navodi kako su mnogi semiotičari svoje teorije temeljili na sličnosti jezika i filma; često se spominje kako je slika ekvivalentna riječi filma, scena rečenici, dok je serija događaja jednaka paragrafu u tekstu. Prema Nöthu (2004: 500), strukturalisti govore kako filmovi prenose značenja korištenjem kodova i konvencija slično kao što jezici grade značenja u komunikaciji. Christian Metz, veliki semiotičar i filmski kritičar, govori kako je „[f]ilm teško objasniti jer ga je lako razumjeti“ (prema Monaco, 2000: 158).

Svaki kadar pruža neograničeno mnogo vizualnih informacija kombiniranih s glazbom. Značenje uvijek postoji zato što ga publika sama stvara i kada ono nije direktno postavljeno od strane redatelja. Točnije, slika sadrži onoliko informacija koliko ih gledatelji žele pročitati, s obzirom da su oni ti koji interpretiraju simbole prema prethodnim iskustvima i znanjima.

Film ne sugerira, on iskazuje - u tome leži moć i potencijalna opasnost filma. Film uvjerava ljude da percipiraju svijet na određen način. Redatelji svjesno, a ponekad i nesvjesno, biraju određene znakove kako bi odaslali određene poruke. Dakle, što bolje gledatelj čita znakove, što bolje razumije film, to ima veću kontrolu nad utjecajem filma (Monaco, 2000: 158-160).

Filmovi prenose značenja, denotativno i konotativno. Denotativno značenje je ono doslovno što se odmah i lako opaža. Konotativno značenje se odnosi na ono što izaziva određene emocije i vrijednosti kod pojedinaca ili određenih skupina. Prema Metzu (1974: 71), „[p]roučavanje konotacija dovodi nas bliže do smisla filma kao umjetnosti“. Konotacije su kulturološki određene, no mogu biti i proizvod pojedinog filma. Također, konotacija, ukoliko je dovoljno snažna i ukorijenjena, može postati denotacija. Postoje dvije vrste konotacije: paradigmatska i sintagmatska. Monaco (2000: 163-169) navodi razliku između tih vrsta. Ako gledateljevo viđenje konotacije ovisi o tome što je redatelj odabrao određeni znak, a ne neki drugi, radi se o paradigmatskoj konotaciji. Gledatelji često nesvjesno uspoređuju taj znak s drugima. Puno značenja dolazi od procesa usporedbe onoga što vidimo i onoga što ne vidimo. S druge strane, ako gledatelj uspoređuje znak s onim koji prethodi ili slijedi, riječ je o sintagmatskoj konotaciji. Dakle, nakon što odluči što će snimiti, redatelj odlučuje na koji način to snimiti, što izabrati (paradigmatska konotacija) i kako formirati kadar - montaža (sintagmatska konotacija). Najbolji primjeri snimanja i montaže su filmovi Alfreda Hitchcocka. Ono što prikazuje ili ne prikazuje u scenama, način na koji postavlja subjekte i predmete, doprinose stvaranju nemira i napetosti kod gledatelja.
Monaco (2000: 167) objašnjava kako su stilske figure instrumenti opisivanja neobičnih i često nelogičnih poveznica između kodova, znakova i novih značenja. U filmu se najčešće koriste figure metonimije, sinegdohe i metafore. Metonimija je stilska figura povezivanja detalja s idejom. Na primjer, Eiffelov toranj označava Pariz, kruna simbolizira vladavinu i slično. Kada jedan dio cjeline označava tu cjelinu ili obrnuto, kada cjelina označava samo dio, riječ je o sinegdohi, npr. kada noge koje marširaju simboliziraju vojsku. Metafora je usporedba dviju pojava koje nisu povezane, ali dijele neke karakteristike (Metz, 1974: 76).

Struktura filma definirana je kodovima (Monaco, 2000: 175). Kodovi su sredstva pomoću kojih poruka dolazi do gledatelja. Njima redatelj modificira gledateljevo viđenje filma, objašnjava Monaco. Mogu biti izvedeni iz kulture, umjetnosti, a mogu biti i karakteristični isključivo za film. Kao primjer kodova, Monaco navodi film Alfreda Hitchcocka, „Psiho“. U najpoznatijoj sceni u filmu, sceni ubojstva pod tušem, mogu se iščitati različiti kodovi. Na primjer, čin

tuširanja u zapadnoj kulturi simbolizira pročišćavanje, seksualnost i regeneriranje. Osvjetljenje, dinamičnost scene, ekspresije lica žrtve, i slično, kodovi su koji su izvedeni iz fotografije i glume, dok se za primjer autentičnih kodova može navesti brz prekid scene, koji je karakterističan samo za film.

Rudolf Arnheim (Monaco, 2000: 183) predložio je deset elemenata u kojima se mogu pronaći vizualni kodovi: balans, oblik, forma, prostor, svjetlo, boja, kretnje, napetost i izričaj. Isto tako, blizina i proporcije su bitni podkodovi. Svi oni utječu na impresiju koju film ostavlja na gledatelja. Npr. iste scene s različitim osvjetljenjem ili bojama mogu ostaviti drugačiji dojam na korisnika tog sadržaja. U analizi filma *2001: Odiseja u svemiru*, bit će prikazani primjeri ovih kodova.

Metz smatra kako postoji pet kanala informacije u filmu. To su vizualna slika, grafike, govor, glazba i zvučni efekti (Monaco, 2000: 212). Glazba i zvučni efekti su bitni jer pomažu, a ponekad i nose radnju filma, mogu oživjeti sliku, prikazati protok vremena i slično. *Odiseja u svemiru* je odličan primjer korištenja zvučnih efekata i glazbe koji će biti prikazan u daljnjem tekstu, gdje se glazba i slika idealno potpomažu.

4. 2001: Odiseja u svemiru

2001: Odiseja u svemiru film je Stanleya Kubricka snimljen 1968. godine. Kubrick je s Arthurom C. Clarkom napisao scenarij za film, a sam Clark kasnije je objavio kratku priču *The Sentinel*, napisanu usporedno sa snimanjem filma (*Internet Movie Database*, http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref_=nv_sr_1). Radnja filma prati put do Jupitera u potrazi za signalom koji odašilje crni monolit, tajanstveno tijelo koje je otkriveno na Mjesecu. Monolit se pojavljuje u seriji događanja te simbolizira pokretača ljudske evolucije. Film je podijeljen na četiri priče, povezane jedino monolitnom pojavom: Osvit čovjeka, TMA-1, Misija na Jupiter te Jupiter i onkraj beskonačnosti.

Film je dosegnuo kultni status zbog mnogo razloga, a onaj najbitniji, simbolika i enigmatika filma, bit će objašnjena u daljnjem tekstu. Iako sniman 1968. godine, ima iznimne vizualne efekte, a poznat je i po realističnom prikazu putovanja u svemir i minimalnom korištenju dijaloga, budući da se Kubrick ne oslanja na dijalog kako bi ispričao priču već se fokusira na vizualno prenošenje smisla filma.

Na početku prikazivanja *Odiseje* mišljenja publike i kritičara bila su podijeljena, no film je ubrzo dostigao status koji ima danas. Jedan je od najutjecajnijih filmova, značajan ne samo za semiotiku već za cjelokupni filmski izričaj. Film je nominiran za četiri nagrade *Oscar* (za najbolju režiju, vizualne efekte, scenografiju i scenarij), a osvojio je onaj za vizualne efekte. Također, osvojio je i tri Nagrade BAFTA (*The British Academy of Film and Television Arts*) - za najbolju fotografiju, zvuk i scenografiju (*Internet Movie Database*, http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref_=nv_sr_1).

Film *2001: Odiseja u svemiru* nastao je u razdoblju Hladnog rata, utrke u tehnološkom naoružanju između Sjedinjenih Američkih Država i Sovjetskog Saveza. Utjecaji toga razdoblja vidljivi su i na filmu, ne samo kroz smještanje radnje u svemir, već i na drugim prikrivenim elementima. U sceni u kojoj dr. Floyd razgovara s ruskim znanstvenicima, jedan znanstvenik srednjim prstom približava čašu, te se tim činom zapravo izruguje dr. Floydu i SAD-u. Tom scenom Kubrick prikazuje napete odnose kakvi su vladali u to vrijeme između dviju država. Tehnološka dostignuća toga vremena pomogla su Kubricku osmisliti svijet kakav bi mogao biti 2001. godine. Film kroz simbole govori o tehnologiji, njenim prednostima, ali i prikazuje ljudsku ovisnost o istoj.

4.1. Simbolika naziva

Stanley Kubrick svoje remek djelo nazvao je *2001: Odiseja u svemiru*. Dio naziva, „2001“, simbolizira početak novog tisućljeća i mogućnosti razvoja tehnologije i čovječanstva. Podnaslov, „Odiseja u svemiru“, referira se na Homerov ep „Odiseja“, koji govori o putovanju ratnika Odiseja, koji se vraća kući na rodnu Itaku nakon Trojanskog rata (*Schmoop Editorial Team,* 2008). Na putu se susreće s raznim preprekama, i tek nakon deset godina stiže na Itaku. Naziv „odiseja“ ukorijenila se u svjetske jezike, označavajući dugo putovanje ili lutanje. Također, isto kao u Homerovom epu, Bowman, protagonist filma, na kraju putovanja vraća se kući na Zemlju. Naziv filma simbolizira nesigurnost sudbine čovječanstva - kako će teći razvoj tehnologije, kako će se čovjek prilagoditi i hoće li dalje istraživati svemir. Ta će pitanja biti odgovorena novom odisejom u novom tisućljeću.

4.2. Tematika filma

Odiseja u svemiru bavi se problemom tehnologije, njenim razvojem i utjecajem na ljude. Od početaka evolucije pa do danas alati i tehnologija imali su važnu ulogu u životu čovjeka. U filmu kost, kasnije i svemirske postaje i sateliti, simboliziraju tehnološki razvoj. Tehnologija oblikuje čovjekovo viđenje svijeta i utječe na način na koji se čovjek nosi sa svakodnevicom. Upravo zato što su i najjednostavnije radnje poboljšane tehnologijom, ljudi su postali ovisni o njoj, a ta je ovisnost prikazana u filmu.

Također, prikazana je i destruktivna moć tehnologije. Ono što je čovjek stvorio lako se može okrenuti protiv njega. HAL 9000, superračunalo koje je razvilo svijest i osjećaje simbol je te destrukcije.

Nadalje, film se bavi i temom manipulacije. Svaki lik u filmu u nekom pogledu koristi manipulaciju. Prvo pračovjek uči manipulirati alatom kako bi mogao napredovati, zatim dr. Floyd manipulira informacijama, nastojeći prikriti postojanje monolita, a na samom kraju tehnologija (HAL 9000) dosegne takav stupanj razvoja da počne manipulirati i ljudima. Naposljetku, kompletna povijest evolucije čovjeka je manipulirana od strane sile koja je predstavljena u formi monolita.

Film se primarno bavi pitanjem smisla života, ljudske evolucije i egzistencije. Monolit predstavlja pokretača evolucije, ali i ideal koji čovjek pokušava dostići. Film govori i o sudbini

čovjeka - je li sposoban sam upravljati svojim životom ili je njegov život određen izvanjskom silom.

4.3. Auditivni znakovi

Dijaloga u filmu jako je malo, a oni postojeći su trivijalni, upravo zato kako bi se fokus stavio na vizualnu impresiju i gledatelju ostavila sloboda interpretacije.

Klasična glazba upotpunjuje vizualni dojam filma, naglašava ga i stapa se sa slikom. „Also sprach Zarathustra" Richarda Straussa snažno otvara i zatvara film, te prati prekretnice u čovjekovu razvoju. Kako navodi Donald McGregor u članku o *Odiseji (*http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0013.html), Strauss je inspiraciju pronašao u Nietzscheovom filozofskom radu i koncepciji „vječnog vraćanja", tj. ideje da se svi događaji, energija vraćaju i da će se nastaviti vraćati beskonačno. Tu je ideju Kubrick savršeno uklopio u radnju filma. Prema McGregoru, drugo djelo koje je obilježilo film je „Na lijepom plavom Dunavu" Johanna Straussa. Straussov komad svira u pozadini pristajanja svemirske postaje, usporava radnju, te pokazuje značenje i veličinu toga čina. Prva pojava monolita obilježena je skladbom Gyorgija Ligetija „Rekvijem", koja je ispunjena uznemirujućim, snažnim i dubokim tonovima, izazivajući strahopoštovanje, gotovo kao da se osjeća prisutnost izvanjske sile.

Zvučni efekti daleko su od tipičnih. Kubrick koristi zaglušujuće i tjeskobne zvukove u trenutku susreta praljudi i astronauta s monolitom, te Bowmanovog otkrića sobe. Ti zvukovi pridonose tajanstvenosti i osjećaju izvanzemaljske prisutnosti koji publika ima tijekom cijelog filma.

Kubrick često naglašava kontrast između svemira i sobe, čovjeka i tehnologije, kako vizualno, tako i auditivno. Kao primjer toga može se navesti i disanje ostarjelog Bowmana na kraju filma, koje se prvi put jasno čuje, za razliku od onoga pod kacigom u svemirskoj postaji. Time se želi naglasiti autentičnost i realnost sobe u kojoj se Bowman nalazi.

4.4. Vizualni znakovi

Film *2001* bi se s pravom mogao nazvati vizualnom odisejom zbog načina snimanja, pokreta kamere, osvjetljenja, boja, perspektiva, oblika, simbola i duljine kadrova.

Izlasci sunca česti su instrumenti metonimije koji simboliziraju nov početak u ljudskoj povijesti, evoluciju u neko više biće. Čak i kada se radnja ne odvija na zemlji, prema položaju planeta može se uočiti izlazak sunca.

U videu „2001: A Space Odyssey: explained and analysed“ (2017) govori se o poravnanju i simetriji kao najočitijim kodovima koje Kubrick koristi. Poravnanje se koristi u ključnim trenucima filma, označavajući evoluciju čovjeka. Nakon četiri minute zacrnjenog ekrana, film otvara sa kadrom sunca, zemlje i mjeseca savršeno poravnatih jedni s drugima. Nadalje, evolucija pračovjeka simbolično je prikazana scenom sunca iznad monolita. Ta se scena ponavlja u svemiru, predstavlja okidač za radijski signal koji će usmjeriti ljude prema Jupiteru, znak koji vodi čovjeka prema evoluciji. I na kraju, plutajući u svemiru, poravnanje monolita označava Bowmanov ulazak u „stargate“, tj. prolazak kroz dimenzije prema sobi, prema stanju beskonačnosti.

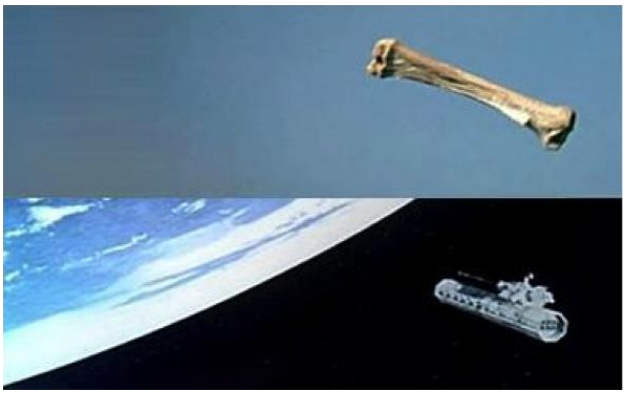


Slika 3. Poravnanje monolita i planeta (collativelearning.com)

Kao što je već rečeno, u filmu se velika pozornost daje suprotnim, ali i zajedničkim točkama umjetne inteligencije i čovjeka. Kubrick bojama uspoređuje ljude i HAL-a (astronautska odijela su crvene i žute boje, kao i HAL-ovo oko), čime želi naglasiti sličnost između ljudi i tehnologije, ponajviše kasnije, kada se granica između ta dva svijeta zamagli, što prikazuje nedostatkom emocija kod Bowmana i Poolea. Kao primjer u videu (2017) se spominje scena u kojoj Poole gleda snimku roditelja kako mu čestitaju rođendan, dok se s njegovog lica može iščitati samo ravnodušnost. Ljudski pokreti su staloženi i hladni, dok HAL još nije naučio kontrolirati svoje „nove“ osjećaje. Tu se krije Kubrickovo razmišljenje o budućnosti - razvoj tehnologije pridonosi dehumanizaciji čovječanstva. Razvojem umjetne inteligencije, roboti poprimaju ljudske osobine, dok se ljudi sve više približavaju robotima.

Boje igraju veliku ulogu u značenju filma. U svemirskim postajama boje su hladne, gotovo sterilne, bez živosti. S druge strane, u sobi, prevladavaju smeđa i zelena – prirodne, ljudske boje, kao i umjetnine, u suprotnosti sa sterilnim okolišem svemira. Soba je uređena u neoklasičnom stilu koji označava renesansu i prosvjetiteljstvo, razdoblja u kojima se naglasak stavljao na antropološko proučavanje i u kojima je u prvi plan došao čovjek. Stoga je ovaj stil korišten kako bi označavao ponovno rođenje čovjeka i njegov put prema novom stupnju evolucije.

Montaža filma na zavidnoj je razini i dan danas. Kubrickov „match cut“, tj. podudaranje scena, između pračovjekove kosti koja se vrti u zraku i svemirske postaje koja se okreće u svemiru, najpoznatiji je i najambiciozniji primjer korištenja ove tehnike. „Match cut“ je povezivanje dviju različitih scena jednom radnjom. Njome je Kubrick povezao povijest s budućnošću, istovremeno prikazujući kost i svemirsku postaju kao alate i proširenja ljudskih sposobnosti (Monaco, 2000: 219).



1.4. „Match cut“ (tasteofcinema.com)

Na mnoge načine Kubrick manipulira kamerom kako bi publiku uveo u klaustrofobičnu i tjeskobnu atmosferu svemira, prikazujući tako bespomoćnost čovjeka. Monaco (2000: 203) navodi kako Kubrick koristi pokret kamere, odnosno mijenjanje perspektiva kako bi uključio publiku, no to čini hladno i inteligentno. U prvom dijelu filma perspektive se prebacuju s jednog plemena na drugo. Publika promatra Bowmana i Poola iz HAL-ove perspektive, a zatim kamera prebacuje fokus na njih dvojicu. Mijenjanje perspektive naočitije je u zadnjem dijelu, kada se kadar brzo prebacuje s mlađeg na starijeg i naposljetku na umirućeg Bowmana. Ovakvim snimanjem stvara se odnos između kadrova i uključuje se gledatelja u priču. Također, Kubrick koristi kadrove koji u fokusu imaju samo jedan subjekt u centru ekrana, što bi značilo da veliku pozornost pridaje simetriji, navodi Foster u članku „The Transcendence of 2001: A Space

Odyssey“. Većina je kadrova iz svemira simetrična i pridonosi dojmu savršenosti, pravilnosti, ali i izolacije svemira.

Nadalje, Foster navodi kako su često korišteni krupni kadrovi, koji povećavaju osjećaj klaustrofobije i anksioznosti, te zakrivljeni kadrovi, kako bi se čovjek prikazao malenim i slabim, u suprotnosti s beskonačnim svemirom.

U videu „2001: A Space Odyssey: explained and analysed“ (2017) navodi se kako oblici nose važan dio filma, a najčešći su oni monolitni (pravokutni) i kružni. Svemirske postaje i sateliti su kružnog ili monolitnog oblika, HAL ima ekrane monolitnog oblika i oko kružnog, ekrani, stolovi, gumbi nalikuju monolitu, što navodi na činjenicu da ti oblici predstavljaju tehnologiju. S druge strane, ulazak u „stargate“ označava novu eru, očituje se nedostatak ukalupljenih formi, oblici spermija i fetusa najavljuju ponovno rođenje čovjeka koji postaje „nešto više“. U sljedećoj se sceni pojavljuje sedam dijamantnih oblika, koji dosada nigdje nisu bili zastupljeni u filmu. Oni označavaju novu razinu evolucije, nov početak za čovjeka.

Kraj filma najdiskutabilniji je dio. Nakon otkrivanja monolita, Bowman prolaskom kroz „stargate“ doživljava stvari koje sam ne bi mogao spoznati., nakon čega se nađe u sobi. Postoje velike rasprave oko toga što ona zapravo označava – raj, laboratorij u kojem je čovjek pokusni kunić za evoluciju čovječanstva, Bowmanov san ili nešto sasvim drugo? Ostarjeli Bowman u krevetu poseže za monolitom kao što Adam pruža ruku prema Bogu u Michelangelovom remek djelu „Stvaranje Adama“ iz Sikstinske kapele. Bowman se pretvara u „star child“, nadčovjeka, koji lebdi iznad Zemlje i gleda u čovječanstvo. Konačno, Bowmanu je dano sve znanje svemira i on je poslan na zemlju kako bi unaprijedio čovječanstvo do njima nepoznatih razmjera.

5. Zaključak

Semiotika se može definirati kao znanost o znakovima i njihovim značenjima. Danas je medijski svijet prepun simbola i znakova koji na čovjeka mogu djelovati na nesvjesnoj razini. Semiotika se bavi dešifriranjem tih znakova kako bi čovjek osvijestio svijet oko sebe. Ona primjenjuje znanja iz znanosti i umjetnosti kako bi otkrila nove slojeve složenih umjetničkih djela. Iznimno je zanimljiva zato što je svaka interpretacija subjektivna; postoji nebrojeno mnogo značenja jer svaka osoba nesvjesno uključuje svoja iskustva i znanja (Monaco, 2000: 158-160).

Film je jedan od najutjecajnijih medija upravo zbog kombinacije vizualnog, auditivnog i verbalnog koda (Labaš i Mihovilović, 2011: 116). Za ovaj je rad kao ogledni primjer izabran film *2001: Odiseja u svemiru* Stanleyja Kubricka, redatelja koji je ostavio dubok trag u povijesti i teoriji filma. *Odiseja u svemiru* i danas, nakon skoro pola stoljeća, smatra se jednim od najboljih filmova ikad snimljenih. Vizualni efekti, intrigantan nedostatak dijaloga, simbolika koja je sadržana u filmu – sve to pridonosi kultnom statusu ovoga filma. Kroz kutove snimanja, simetriju, boje i mnoge druge karakteristike filma Kubrick priča priču koja je skrivena u značenjima. Vizualni i auditivni kodovi čine od *Odiseje* remek djelo koje će teško biti nadmašeno u budućnosti.

Semiotika filma je, u godinama nakon izlaska filma, doživjela procvat sa semiotičarima poput Umberta Eca, Christiana Metza, Yurija Lotmana i mnogih drugih. *Odiseja* i Kubrick izvor su nepresušne inspiracije za mnoge redatelje i kritičare. David Fincher, George Lucas, Christopher Nolan i mnogi drugi navode da je Kubrick imao presudni utjecaj na njihovo stvaralaštvo (Robak, 2015).

Kubrick je ovim filmom utemeljio žanr znanstvene fantastike i mnogima promijenio viđenje svijeta. Njegov je cilj bio ovim filmom doći do podsvjesne razine svakog čovjeka i dopustiti mu vlastitu interpretaciju – nešto što je rijetko netko prije i poslije njega napravio na tako smislen način. *2001: Odiseja u svemiru* spaja prošlost, sadašnjost i budućnost, ostavljajući nadu za daljnju evoluciju ljudske vrste. U 141 minutu, Stanley Kubrick sažeo je tisuće godina civilizacije i snimio jedno od najvrjednijih filmskih ostvarenja ikad.

6. Popis literature

(1) Barhes, R. (2009.) *Mitologije*, Zagreb: Naklada Pelago.

(2) Cobley, P, Jansz, L. (2006.) *Semiotika za početnike*, Zagreb: Jesenski i Turk.

(3) Dugandžić, V. (1989.) "Semiotika i teorija informacija", *Zbornik radova Fakulteta organizacije i informatike*, br. 13: 41-50.

(4) Foster, G. "The Transcendence of 2001: A Space Odyssey", *Movie time guru*, https://movietime.guru/the-transcendence-of-2001-a-space-odyssey-1cc58b981f58 (stranica posjećena: 20. kolovoza 2017.)

(5) Johansen, J. D., Larsen, S. E (2000.) *Uvod u semiotiku*, Zagreb: Croatialiber.

(6) Labaš, D., Mihovilović, M. (2011) „Masovni mediji i semiotika popularne kulture", *Kroatologija*, vol. 2: 95-12.

(7) London City Girl (2017.) *2001: A Space Odyssey: explained and analysed*, Youtube video, https://www.youtube.com/watch?v=u-URy_Smyyk (pregledano 15. kolovoza 2017.).

(8) McGregor, D. „2001; or, How One Film-Reviews With a Hammer", *The Kubrick Site*, http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0013.html (stranica posjećena: 20. kolovoza 2017.).

(9) Metz, C. (1974.) *Film language: A semiotics of cinema*, Oxford:Oxford University Press.

(10) Nöth, W. (2004.) *Priručnik semiotike*, Zagreb:Ceres.

(11) Reardon, K. (1998.) *Interpersonalna komunikacija: Gdje se misli susreću*, Zagreb: Alinea.

(12) Robak, A. (2015) „10 Famous 21st Century Filmmakers Hugely Influenced by Stanley Kubrick", *Taste of cinema*, http://www.tasteofcinema.com/2015/10-famous-21st-century-filmmakers-hugely-influenced-by-stanley-kubrick/.

(13) „Semiotika" (2012.) *Hrvatska enciklopedija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=55345 (stranica posjećena 15. kolovoza 2017.).

(14) Shmoop Editorial Team (2008.) „2001: A Space Odyssey“ *Shmoop University, Inc.*, https://www.shmoop.com/2001-a-space-odyssey/ .

Slika		Stranica
1	Saussureov dijadni model	6
2	Piercov trijadni model	7
3	Poravnanje planeta	15
4	Match cut	16

Sažetak

Rad donosi semiotičku analizu filma Stanleya Kubricka, *2001:Odiseja u svemiru*, kako bi se prikazala važnost filma za semiotičko i kulturno naslijeđe. Nakon smještanja semiotike u povijesni i teorijski okvir, rad se bavi filmskom semiotikom i načinom na koji film utječe na publiku. Film je medij koji zbog ispreplitanja slike, glazbe i dijaloga ima utjecaj na ljude kao nijedno sredstvo komunikacije do sada. Analizom auditivnih i vizualnih kodova te simbolike imena i tema prikazan je način na koji redatelji mogu utjecati na percepciju i razmišljanja ljudi. Kombinirajući elemente iz različitih umjetnosti postiže se jači utisak na gledatelja. *Odiseja* je film koji je pridonio svjetskoj kulturi, SF žanru, kao i razvoju filmske semiotike koja je na ovaj način približena široj publici. Film je odabran kao primjer upravo zbog svoje kompleksnosti i slojevitosti. Auditivni i vizualni kodovi u filmu savršeno se stapaju, tvoreći nadrealno iskustvo putovanja kroz svemir. Svaka scena u filmu u sebi krije značenje koje gledatelj interpretira na svoj način, prema svojim iskustvima i znanjima.