

Sveučilište u Zagrebu
Tekstilno - tehnološki fakultet
Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Jelena Vojković

SEMIOTIKA AUDIO VIZUALNOG IDENTITETA U FILMU *BLADE RUNNER*

Diplomski rad

Zagreb, listopad, godina 2019.

Sveučilište u Zagrebu
Tekstilno - tehnološki fakultet
Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Jelena Vojković

SEMIOTIKA AUDIO VIZUALNOG IDENTITETA U FILMU *BLADE RUNNER*

Diplomski rad

Mentor

izv. prof. dr. sc. Katarina Nina Simončić

Zagreb, listopad, godina 2019.

PODACI O AUTORU

Ime i prezime: Jelena Vojković

Datum i mjesto rođenja: 18.11.1980.

Studijske grupe i godina upisa: TMD - TKM 2017 / 2018

Lokalni matični broj studenta: 11041 / TMD - TKM

PODACI O RADU

Naslov rada na hrvatskome jeziku: Semiotika audio vizualnog identiteta u filmu *Blade Runner*

Naslov rada na engleskome jeziku: The semiotics of audio visual identity of *Blade Runner*

Broj stranica: 35

Broj priloga: 2

Datum predaje rada: 20.09.2019.

Sastav povjerenstva koje je rad ocijenilo i pred kojim je rad obranjen:

1. izv. prof. dr. sc. Martinia Ira Glogar
2. izv. prof. mr. um. Jasminka Končić
3. izv. prof. dr. sc. Katarina Nina Simončić
4. red. prof. dr. sc. Žarko Paić

Neposredna voditeljica: Petra Krpan

Datum obrane rada: 29.09.2019.

Broj ECTS bodova:

Ocjena:

Potpis članova povjerenstva:

izv. prof. dr. sc. Martinia Ira Glogar

izv. prof. mr. um. Jasminka Končić

izv. prof. dr. sc. Katarina Nina Simončić

red. prof. dr. sc. Žarko Paić

IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA

Ovim potvrđujem da sam osobno napisao/la diplomski rad pod naslovom
Semiotika audio vizualnog identiteta u filmu *Blade Runner*
i da sam njegov/a autor/ica.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima
(mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao
takvi te su navedeni u popisu literature.

Jelena Vojković

Zagreb, _____

Zahvale

Ovim putem zahvaljujem prof. Katarini Nini Simončić, Petri Krpan, prof. Žarku Paiću i prof. Tončiju Valentiću.

Nadalje, kolegicama Loreni Lipošek i Nives Milješić na zajedničkom projektu *Ljudskije od ljudskog* koji je prezentiran unutar ovog rada.

Svojoj mami Višnji i baki Dragici na obitelji.

Svom tati Davoru.

Svima koji su uz mene i onima koji nisu jer me uče cijeniti ove prve.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Teorijski okvir	1
2.1. Aura umjetničkog djela	1
2.2. Autentičnost umjetničkog djela	5
2.3. Film	6
2.4. Odnos fotografije i filma	6
2.5. Barthesova metoda 5 kodova i retorika slike kao kulturalna poruka	8
3. Hipoteza.....	9
4. Metoda.....	10
4.1. O filmu.....	10
4.2. Književni predložak	11
4.3. Režija, fotografija, montaža.....	12
4.4. Arhitektura, scenografija, dizajn.....	13
4.5. Rekvizita	14
4.6. Glazba.....	15
4.7. Kostim	16
4.7.1. Razrada semiotike kostima na primjerima.....	17
5. Rezultati i rasprava.....	20
5.1. Grafički prikaz segmenata istraživanja i rezultat.....	20
5.2. Zaključak	23
6. Ljudskije od ljudskog, osobni dojam autorice.....	24
Literatura	27
Sažetak	30
Summary	30
Životopis.....	31
Prilozi	32

1. Uvod

Blade Runner (hrv. *Istrebljivač*, u nastavku Film) smatra se jednim od vizualno najdojmljivijim, tematski izazovnim i najutjecajnijim filmom znanstvene fantastike. Njegov sumoran prikaz distopijskog društva i tehnologije bliske budućnosti u gledatelju izaziva niz osjetilnih manifestacija koje vode ka katarzi. Upravo iz tog razloga, njegovi se duboki slojevi mogu prepoznati u filozofiji i na gledatelja ostavljaju neobjašnjiv emotivni dojam.

Kroz intrigantni knjiški predložak, vizualizaciju i režiju Filma otvara mnoga pitanja o prirodi čovjeka, Bogu, zvijerima, postojanju i poretku Svemira. Paul M. Sammon¹ ističe niz pitanja koja se nameću: što je čovjek (*human*), što je stvarnost, tko sam ja, koje je moje mjesto u Svemiru, zašto sam ovdje i zašto bivam *istrebljavan* i pritom se ne odupirem? Iako su filozofske postavke kompleksne, sklone su osobnoj analizi. No, sama priča potiče iz književnog predloška, vrlo je jednostavna i lako shvatljiva u svojoj strukturi *noir* krimi manire², koja sama po sebi pridonosi atmosferi, kao i ostali elementi koji će biti prezentirani u ovom radu.

2. Teorijski okvir

Cilj ovog rada bit će raščlaniti segmente Filma, sa posebnim naglaskom na analizu kostima, kako bih prikazala proces sakupljanja dojmova tijekom gledanja koji dovode do konačne katarze kod gledatelja. Teorijski se oslanjam na postavke čiji pregled slijedi u nastavku.

2.1. Aura umjetničkog djela

U eseju *Umjetnost u doba reprodukcije* Walter Benjamin osvrće se na umjetnost i njenu egzistenciju u svijetu u kojem sve pomalo gubi svoju vrijednost. Kroz tu teoriju probat ću povezati pojam uzvišenog umjetničkog djela sa pojmom umjetnog ponavljanja koji se i sam nalazi u dramaturgiji filma i što zapravo znači original naspram kopije (replike).

¹ <https://bladerunner.fandom.com>

² Timothy Shanahan, *Philosophy and Blade Runner* (2014, Palgrave Macmillan)

Ljudska osjetilna reakcija na umjetničko djelo nije samo biološka ili prirodna već i povijesna. Marksistički, Benjamin se osvrće na promjene u umjetnosti koje su provocirane promjenama u ekonomiji. Umjetničko djelo reprodukcijom postaje više proizvodnja, a manje unikat, udaljuje se od svoje primarne svrhe i postaje sredstvo. Time se mijenja i percepcija umjetnosti. Ono što djelo čini auratičnim jest prisutnost čarobne ili nadnaravne sile koja proizlazi iz njegove jedinstvenosti, a manifestira se upravo u perceptivnom prostoru između konzumenta i djela.

Masovnom reprodukcijom umjetničkih djela u modernim vremenima ta aura izostaje. Aura jest posljedica postojanja umjetničkog djela u vremenu i prostoru i povezana je s idejom autentičnosti, dok reproducirano (umjetničko) djelo nikada nije u potpunosti prisutno. Autentičnost se ne može reproducirati, jer paradoksalno nestaje samim time što se sve reproducira. U isto vrijeme, original također gubi na važnosti i autoritetu jer biva reproduciran. Gledatelj je u stalnom nastojanju i potrebi da sebi približi djelo i time doprinosi gubitku aure istog. Ukoliko je kopija kraj gledatelja, on živi u repliciranoj stvarnosti i kreće ka uništavanju jedinstvenosti. Tradicionalna umjetnost zahtjeva odmak i kontemplaciju dok moderni pristupi sami sebe stavljaju u prvi plan i čine se imperativom. One time rade distrakciju (kao suprotnost kontemplaciji). Distrakcija se manifestira kroz socijalnu ulogu: zamjenjuje misli gledatelja sa pokretnim slikama i on prestaje razmišljati. Tako razmišlja masa, traži izlaz u ispraznom, dok se kontemplacija smatra dominacijom autora nad masom, umjetnost *upija* gledatelja, dok kod distrakcije gledatelj 'guta' umjetničko djelo. Gledajući to kroz film, bavljenje umjetošću zapravo jest stanje distrakcije ili odmaka - publika proučava, ali je umno odsutna. Krajnji rezultat jest zasićenost i gubitak vremena i prostora u kojem se može razmišljati.

Umjetnost je izvorno potekla iz rituala i bila je ovisna o svojoj auri dok u moderno vrijeme umjetnost biva oslobođena svoje ovisnosti o ritualu. Kao rezultat, iskustva vezana uz rituali tradiciju bivaju izgubljena, a time i autonomija umjetnosti.³

Benjamin tradiciju i ritual smatra većinom negativnima, no i jedno i drugo naravno ovise o stupnju lokaliziranog znanja, pojedinačnih mišljenja i životnih prilika, jedinstvenosti pojedinaca unutar istih životnih prilika. Ukoliko se umjetničko djelo izvadi iz konteksta tradicije, stavlja se u potpuno novu atmosferu i daje mu se novo značenje. U tom slučaju gubi se poveznica s ritualim i tradicijom, te izostaje autonomija djela.

³ W. Benjamin, *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije*, Život umjetnosti (2006)

Benjamin ritual i tradiciju promatra kao konotaciju lokalnih znanja, pojedinačnih životnih okruženja, jedinstvenost pojedinca i njihova osobnog svijeta te ima izraziti melankolični stav radi gubitka navedenih vrijednosti.⁴ S druge strane gubitak tradicije daje umjetničkom djelu priliku da se manifestira u novom životnom okruženju čitatelja, gledatelja ili slušača. Umjetničko djelo biva odvojeno od njegove prošlosti i dovedeno u nove konotacije putem korisnika i njegove percepcije. Ono dobiva potpuno novu funkciju i to kroz reakciju mase, odvaja se od početne ideje i politike i mjeri se kroz individualnu i grupnu reakciju (poput reakcije gledatelja na film).

Film oslobađa gledatelja od ograničavajućeg modernog okruženja i to putem ubrzavanja ili 'ulaženja u kadar' i time naveliko proširuje slike i pojmove. Uspoređuje taj efekt s namjerom Dadaizma čija je namjera bila da karikaturom predoči apsurd modernog svijeta te da istakne nepredvidivost u kreativnosti.⁵ Dadaisti preslaguju svakodnevne i umjetničke segmente i konvencije kako bi se usprotivili dominantnim pretpostavkama.

Benjamin ističe važnost aktivnog korištenja ili taktilnog doživljaja nad optičkim ili kontemplacijskom korištenjem. Umjetnost⁶ bi trebala biti participativna i interaktivna. Kao primjer navodi turiste koji kontemplacijom promatraju zgradu u nepoznatom gradu, dok korisnik zgrade sudjeluje taktilno.

No taktilno korištenje ne dolazi svjesno već kroz naviku - čak i rastresena osoba može oformiti navike. Time umjetnost današnjice postaje ona koja educira ili konstruira navike. Takav dvojni proces razaranja i obnavljanja značenja postaje važan za obnavljanje čovječanstva.

Kod filma (televizije i fotografije) primjećujemo kako su prezentirane scene razumljive i prihvatljive jedino iz pozicije i kuta u kojima su snimane. Umjetno stvoren realitet bez snimajuće opreme koji se dojmima potpuno stvarnim zapravo lažno odaje dojam umjetničkog djela, jer se zapravo radi o novom realitetu.

Umjetnička djela su također sastavljena od dijelova koji se različito tretiraju. Na primjer, umjetnik slika sliku u segmentima, dok se film stvara spajajući unaprijed rezane dijelove. Filmovi također imaju obilježja nerealnog i dopuštaju da ih se sagleda putem najmanjih segmenata (slika, kadar, Engl. frame), da ga se zaustavlja, ubrzava i usporava i analizira putem najsitnijih detalja.

⁴ Tatjana Jukić, *Melancholia for Modernity*, Notes on Walter Benjamin, 2017

⁵ Howard Eiland, *On Benjamin's theory of film*, 2016

⁶ Howard Eiland, *On Benjamin's theory of film*, 2016

Umjetnost je oduvijek bila sklona reprodukciji, npr. prije ere mehaničke reprodukcije, knjige su se prepisivale rukom, TV i radio mediji su koji se manipuliraju sa prekidačima za paljenje i gašenje, ubrzavanje i usporavanje tijekom pokretnih slika. No Benjamin smatra da nije svaka moderna tehnologija progresivna i isto tako da samo određene posljedice iste dovode do politizacije umjetnosti.⁷

Čovječanstvo postaje kontemplirani objekt sam za sebe, postavlja se kao objekt promatranja i po Benjaminu postaje otuđujuće. To postaje prihvaćena forma stvaranja i konzumacije kulture. Svaki puta kada novi medij doživi tu progresivnu formu, on odmiče ljude od očekivanih reakcija i nudi nove kanale za eksperimentalnu aktivnost i nove perspektive i stvara novi i snažniji sistem.

Cijeli taj pothvat Benjamin zove 'politicizacijom umjetnosti' - objekti koji su odvojeni od tradicionalnog i konvencionalnog mogu se preslagivati na nove načine putem aktivnog korisnika. Umjetnost reprodukcije nije samo rezultat razvitka tehnologije već je posljedica političke potrebe da koristi umjetnost kao alat komunikacije određenih ideja i rituala.⁸ To je njegov odgovor na estetizaciju politike.⁹

Možda originali nisu u potpunosti nestali, no kultura koju ljudi proživljavaju u svakodnevnom životu generalno je masovno producirana. Neki su segmenti simulirani i to bez referentnog originala. Promjena koju je Benjamin zapazio jest rastuća propaganda ili mobilizacija snage slika (revolucionarne novine, pamfleti, poster), no sklona je manipulaciji i stvaranju mitova, pogotovo ukoliko je manipulirana od strane moćnika. U tom slučaju nametnuti imperativi stvaraju anksiozni svijet u kojem ne postoji osobna reakcija.

Gubitak udaljenosti između iskonskog značenja i njegove implementacije u propagandu može stvoriti ravnodušan svijet u kojem revolucija postaje potencijalna opasnost. Ukoliko publika konzumira umjetničko djelo, no sama je zarobljena u mitu ili nametnutoj subjektivnosti, tada je revolucionarna moć umjetnosti dovedena u pitanje.

Danko Grlić napominje da se aura odnosi na neponovljivost umjetničkog djela koja određeno djelo karakterizira kao uzvišeno i kao djelo koje sa sobom nosi neke duhovne vrijednosti, što upravo tražimo u *Blade Runneru*.¹⁰ Također, zanimljivo je da upravo Danko Grlić u svojim razmatranjima spominje da umjetnost ima humanu misiju, a to je da progovori kakav ljudski svijet mora biti da bi ostao ljudski - Umjetnost će to biti moguće onda kada joj

⁷ Howard Eiland, *On Benjamin's theory of film*, 2016

⁸ Amresh Sinha, *Politicizing Art, Benjamin's redemptive Critique of Technology in the Age of Fascism*, 2015

⁹ Mirjana Crnković, *Utjecaj filma i fotografije na auratsku vrijednost umjetničkog djela*, 2015

¹⁰ Preko Crnković, D. Grlić, *Misaona avantura Waltera Benjamina*, str. 44.

tehnička civilizacija prestane diktirati kakvom treba biti¹¹. Upravo je to i tematika filma *Blade Runner*, što nam još jednom dokazuje slojevitost dramaturgije i doživljaja, to nam dopušta da doživimo katarzu i da sagledamo film kroz teoriju i praksu.

2.2. Autentičnost umjetničkog djela

Benjamin kaže da je pojavom fotografije umjetnički postupak stvaranja pokretom ruke zamijenjen okom koje gleda kroz objektiv. Time nastupa tehnička reprodukcija slikovne umjetnosti: slika kao stari oblik i fotografija kao novi. Za razliku od slike koja se mogla samo manuelno reproducirati, fotografija doživljava tehničku reprodukciju. Ono što svakako doprinosi dojmu i obogaćuje put do katarze jest da u slučaju fotografije u pokretu (film) dodajemo i zvučni dojam koji će se ogledati u davanju uloge uhu u stvaranju umjetničkog djela¹².

Određeno umjetničko djelo čine tzv. "ovdje i sada". Oni se odnose na fizičku prisutnost djela (ovdje) i odnos prema djelu (sada). Ovo se istraživanje ipak bavi osjećajem nakon gledanja filma, načinom i razlozima radi kojih nastaje i kako se manifestira, objašnjenjem zašto se gledatelj osjeća kako se osjeća i zašto je to ipak dugotrajno stanje, a ne samo ono koje se odnosi samo na trenutak gledanja.

Dakle, prije spomenuta "jednokratna egzistencija" djela svakako je preduvjet za naknadni dojam kojemu pokušavamo ući u trag. Grlić govori o Benjaminu i kaže da se u napretku tehnike skriva, ne sam gubljenje autentičnog u umjetničkom djelu nego i neautentičnost ljudi i njihova opstanka.¹³ Grlić kaže da je tehnika svoj razvoj namjenila razvoju tehničkog kojemu će smetati "ljudskost" koja je nepredvidiva. Ljudska vlastitost nema stalni i normirani tok koji tehnički razvoj zahtjeva te se zbog toga njezina autentičnost tim razvitkom dovodi u opasnost¹⁴.

Bez obzira na mogućnost tehničke reprodukcije djela i njegovo opetovano korištenje, ovaj film svakako dokazuje svoju auratičnost i nakon samo gledanja.

¹¹ Danko Grlić, *Umjetnost i filozofija*, Naprijed – Nolit, Zagreb – Beograd 1988., str. 129

¹² <https://ceasefiremagazine.co.uk/walter-benjamin-art-aura-authenticity/>

¹³ Preko Crnković, D. Grlić, *Misaona avantura Waltera Benjamina*

¹⁴ D. Grlić, *Misaona avantura Waltera Benjamina*, str. 60.

2.3. Film

Walter Benjamin svoj je filozofski vijek posvetio promijenjenoj ulozi umjetnosti s početkom 20. stoljeća. Promjena se zrcalila dolaskom fotografije, kasnije filma, te za njih tvrdi da su doveli do smrti aure i proširenju percepcije.¹⁵

Aura se također odnosi na značenja simbola, što ovim radom prikazujem na primjeru filma *Istrebljivač*. Simboli uvijek ukazuju na nešto izvan sebe ili se odnose na poseban status djela koji ga stavlja u poziciju klasika.¹⁶

Benjamin potpisuje jednu najznačajnijih, najširih i najhrabrijih postavki u teoriji filma. Osvrt datiran 1920. u njegovom nedovršenom djelu *The Arcades Project* bavi se prošlošću, sadašnjošću i iskustvom prepoznavanja objekta kroz njegove nametnute vrijednosti u određenom trenutku percepcije. On analizira bivanje sada i uspoređuje da sa onime što zovemo sadašnjost u kronološkom vremenu.

Ono što uvodi film u tu teoriju jest njegova ovisnost o procesu montaže i montažog razmišljanja. On proučava interakciju sadašnjosti i prošlosti (što je ujedno i tema Filma) kroz povijesno materijalističku filozofiju vremena. Sadašnjost definira kao kritički i kreativni destilat prošlosti - on postavlja sljedeću tezu:

Dijalektičko prodiranje i aktualizacija prethodnog konteksta dovodi u pitanje trenutnu akciju ili stav. Benjamin čak uspoređuje takvu akciju sa paljenjem plamena prošlosti putem latentnog žara prošlosti koji se nalazi u sadašnjosti. Također naglašava diskontinuitet filma u kontinuitetu filma i koristi to kao jedan od alata u prilagodbi čovjeka i njegovih perceptivnih produžetaka u eri moderne napredne tehnologije. Potrebno je naučiti *čitati* slike u pokretu, podnositi stalnu metamorfozu fotografije i prepoznati sekvence koje čine film. Mogućnost da se prihvate i procesuiraju slike koje su nam prezentirane, dok u isto vrijeme bivamo razapeti na sve strane, postavlja *multitasking* kao kanon percepcije, a takav način usvajanja informacija primjećen je na svim poljima umjetnosti.

2.4. Odnos fotografije i filma

Prelaženje percepcije sa oka na objektiv, definiranje tehničke slike kao jedinog validnog dokaza događaja, fotografija provodi "namjerno pamćenje".¹⁷

¹⁵ Preko Crnković Danko Grlić, *Misaona avantura Waltera Benjamina*, Globus, Zagreb 1984., str. 8.

¹⁶ Walter Benjamin, *Estetički ogleđi*, Školska knjiga, Zagreb 1986., str. 130.

¹⁷ Mirjana Crnković, *Utjecaj filma i fotografije na auratsku vrijednost umjetničkog djela*, 2015.

One slike za koje možemo reći da posjeduju auru naprotiv dolaze iz spontanog, nenamjernog pamćenja. Time, fotografija postaje razarača aure iako je upravo ona, radi svoje mogućnosti multipliciranja, umjetničko djelo oslobodila svoje uloge u ritualu i omogućila prijelaz iz kulturne u izložbenu vrijednost. Umjetniku je bogom dana privilegija da u trenucima nadahnuća stvori nešto izuzetno, a fotografija to čini jednim klikom¹⁸. Zajedno s filmom, umjetnost čuva "svijest od sumnje" jer bolje ispunjava zahtjeve i efekte realizma, dopušteno je brzo dešifriranje slika i sekvence.

Crnković naglašava da je traženje kulturne vrijednosti u fotografiji bezmisleno, kao i u filmu. Benjamin tvrdi da se elementi sakralnog ne mogu pronaći u filmu jer prisutnost kamere nosi određene posljedice u odnosu glumca u filmu publike koja film gleda. Dok glumac u kazalištu ima priliku prezentirati svoju ličnost, u filmu su glumci prisiljeni komunicirati s aparatom. On glumu glumca u filmu ne prenosi kao totalitet, nego kao spoj montiranih scena¹⁹. Aura kazališnog glumca svakako je rezultat odnosa s gledateljem, što u primjeru filma, po Benjaminu, izostaje.

Publiku nadomješta aparatura, a to upućuje na razaranje aure. S druge strane, Benjamin tvrdi da se posljednja aura nalazi u fotografiji koja se zove portret - dokle god je čovjek u središtu zanimanja fotografije, dok god ona time potiče na preminule, daleke i dr., ona se neće riješiti auratičnosti.²⁰

Tu vrlo lako povlačimo paralelu s utjecajem i korištenjem pojma sjećanja u filmu *Blade Runner* u kojem se glavni protagonist Deckard, gledajući fotografije svoje obitelji, pita da li su njegova sjećanja zaista njegova ili pak putem tehnološkog čudovišta implementirana u njegov um kao i u um onih koje pokušava eliminirati.

No, ovim radom svakako želim dokazati da je auratičnost filma kao forme itekako moguća kroz određenu katarzu radi skupa složenih podražaja tijekom gledanja. Kako bismo pobliže objasnili tu katarzu? Aleksandar Mijatović kaže da se psihoanaliza i film mogu usporediti. Psihoanaliza otkriva "pozadinske planove" koji proširuju percepciju. Tako i film proširuje percepciju opazajnog svijeta jer omogućava "vidljivost onog što u prirodnoj percepciji (statična fotografija) ostaje nezapaženo"²¹.

¹⁸ Danko Grlić, *Posebna uloga fotografije i filma*, Misaona avantura Waltera Benjamina, Globus, Zagreb 1984., str. 48.

¹⁹ Preko Crnković Danko Grlić, *Misaona avantura Waltera Benjamina*, Globus, Zagreb 1984..

²⁰ Mirjana Crnković, *Utjecaj filma i fotografije na auratsku vrijednost umjetničkog djela*, 2015.

²¹ Aleksandar Mijatović preko Crnković, *Trauma i pitanje reprezentacije: suvremena teorija traume*, Sigmund Freud i Walter Benjamin, *Fluminensia*, 21 (2/2009), str. 157.

Filmovima to posebno ozračje kojeg pokušavam analizirati pruža upravo Benjaminova aura umjetničkog djela. No aura se ne nalazi više u djelu nego mediju koji prikazuje svoju poruku, što svakako dokazuje spoj svih segmenata filma kao tvorevine. Tehnički medij kao što je film moguće je reproducirati te nanovo invocirati auru prema želji i potrebi gledatelja. Karakteriziramo li Film kao Noir, pokušat ćemo povući paralele unutar dojma.

Pod *noir* smatramo američke crno-bijele filmove 1950-ih godina koji uvelike doprinose melankolijom i ljepotom prošlosti²². Zanimljivo je spomenuti kako se upravo taj osjećaj kod gledatelja javlja uslijed nedostatka pojma razvitka tehnologije i potrošačkog društva. No kada govorimo o Filmu, to nije slučaj. Redatelj/snimatelj vizualnim (specifična fotografija i pokret kamere, montaža) uspijeva proizvesti osjećaj *noir*-a u okruženju masovnog tehnološkog napretka, otuđenja ljudskosti i na vrhuncu posljedice potrošačkog društva i time stvara novi vizualni hibrid koji oksimoronski graniči sa osjećajem tjeskobe i nelagode.

2.5. Barthesova metoda 5 kodova i retorika slike kao kulturalna poruka

Kada govorimo o Barthesovoj metodi 5 kodova²³, ona se inicijalno odnosi na pisani tekst i objašnjavanje njegova značenja no isto se može primjeniti i na sliku ukoliko se sjetimo da je film niz slika u pokretu. Dijelimo ih na:

- Akcijski kod: sve akcije koje slijede u tekstu/slici, dok ne dođe do određenog rezultata
Hermeneutički kod: narativna napetost u tekstu, odnosno kompozicija elemenata i relacija uzroka i posljedica u tekstu/slici
- Semički kod: *sem* je najmanja jedinica značenja koju tekst/slika sadržava, *semove* možemo povezati sa likom, predmetom ili mjestom i staviti ih u određene tematske skupine semova je bezbroj, oni su početna pozicija za odabir perspektive iz koje sagledavamo tekst/sliku - semovi ovise o promatraču/gledatelju te ih dijelimo na denotativne i konotativne
- Simbolički kod: odnosi se na multivalentnost i reverzibilitet teksta/slike kroz oprečnosti koje stvaraju značenja u kulturalnim kodovima

²² Žarko Paić, *Slika-znak-događaj*, Suvremena umjetnost kao doba bez povijesti, 2017.

²³ Barthes, *Rhetoric of the image*, 1964

- Kulturalni kod: odnosi se na kulturu koja egzistira izvan teksta/slike, potreban je široki spektar znanja promatrača/gledatelja, intertekstualnost, interimaginacija, tekst/slika je utoliko zanimljivija što više kulturalnih referenci posjeduje

Što se tiče retorike slike, Barthes smatra da je jezična poruka stalno prisutna unutar masovne komunikacije putem imena, tiskanog teksta ili (filmskog) dijaloga. Poruka se bazira na 3 poruke koje slika sadržava:

- Lingvistička poruka: sve što je upisano u sliku (denotativna + konotativna značenja), može ili proširiti ili suziti značenje slike npr. fokus na dio kostima, ili na kostim u cjelini
- Ikonička poruka: sadržava denotativnu (kodiranu) stranu sliku: sve značajke koje vidimo u slici (predmete, oblike, boje, kompoziciju) i b) konotativnu (dekodiranu) stranu slike: oznaka određenih vrijednosti i dubljih značenja
- Kulturalna poruka, spoj lingvističke i ikoničke poruke: čitatelj/gledatelj razumije odnos između označenog objekta i svih oznaka teksta/slike - psihička slika objekta

Upravo je psihička slika objekta i njegova povezanost s ostalim segmentima ono čime se ovdje bavimo i što nas dovodi u konačnu katarzu.

3. Hipoteza

Semiotika u filmu Blade Runner jest povezana i pomno razrađena u svakom njegovom segmentu dojma i dovodi do potpune katarze gledateljevog shvaćanja poetike autora.

Ovakva analiza proizašla je iz vlastite potrebe da definiram osjećaj koji se pojavljuje nakon gledanja kojeg nije moguće povezati samo s jednim segmentom filma. Osjećaj melankolije kojeg doživljavam potrebno je dokazati kroz analizu segmenata i njihovu semiotičku vrijednost. Mišljenja sam da se ovakva analiza može primjeniti na bilo koje umjetničko djelo koje možemo raščlaniti na jedinice njegova djelovanja. Pristupimo li djelu selektivno, sabrat ćemo niz dojmova koje postavljamo unutar zadane forme istraživanja.

4. Metoda

Semiotika u filmu *Blade Runner* jest povezana i pomno razrađena u svakom njegovom segmentu dojma i dovodi do potpune katarze gledateljevog shvaćanja poetike autora.

Metoda kojom ću sabrati dojmove koji se pojavljuju tijekom gledanja Filma je prikaz emocija putem Robert Plutchikove metode i njegovog dijagrama, kotača emocija, teorije koja je prezentirana 2011. godine.²⁴

Psiholog Robert Plutchick smatra osnovnim osam nekonvencionalnih emocija: radost, povjerenje, strah, iznenađenje, tugu, iščekivanje, ljutnju i gađenje. Njegov grafički prikaz, kotač emocija, u odnos postavlja tih 8 emocija u raznim varijantama, te prikazuje njihove odnose, uključujući mogućnost da u određenim momentima jedna emocija vrlo lako može preći u drugu, čak i ako je potpuno suprotna. Na taj način u mogućnosti smo jasno percipirati emocije koje ponekad mogu biti neobjašnjive i nadmoćne. Poredane prema intenzitetu (boja) i opozitu (pozicija), stvaraju zanimljiv način prikaza trenutnog stanja čovjeka - što je boja tamnija, intenzitet emocije je veći. Sa što većim znanjem o emocijama u poziciji smo razumjeti kako su različite emocije međusobno povezane i na koji način se mogu mijenjati tijekom vremena.

4.1. O filmu

Blade Runner je u kinima premijerno prikazan 1983. godine, djelo je redatelja Ridley Scotta, a scenarij ispisan prema književnom predlošku, romanu pisca znanstvene fantastike naslova P.K. Dicka *Do Androids Dream of Electric Sheep?* iz 1968. godine.

Radnja je smještena u sada već prošlu ali tada daleku 2019. godinu u distopijskim prenapučenom Los Angelesu, neonskom gradu punom tamnih monumentalnih zgrada, otrovnih kemijskih kiša i ljudi na rubu kvalitetne egzistencije. Zemlja je pogođena ekološkom katastrofom, a ljudski rod plaća cijenu svojih loših odabira.

Svijet je to u kojem je tehnologija toliko implementirana da je gotovo kao predskazanje kakav će biti svijet u kojem živimo. Društveno socijalni kontekst čitamo kao sukob ljudi i *replikanata*, dizajniranih humanoida koji služe kao radna snaga i čiji je vijek trajanja do 4 godine. Replikanti se nakon toga umirovljuju (eliminiraju), no nije ni važno, jer oni su ionako samo sluge degradiranom ljudskom rodu.

²⁴ <https://www.6seconds.org/2017/04/27/plutchiks-model-of-emotions/>

Proširena priča književnog predloška na samom početku nam otkriva grupu izbjeglih replikanata koja pronalazi put na njima zabranjenu planetu Zemlju. Kako bi ih se eliminiralo, bivaju proganjani od strane Ricka Deckarda (Harrison Ford), profesionalnog detektiva zvanog *Blade Runner*. Opasni replikanti razvijaju vlastitu intuiciju i emocije, te poriv otpora sistemu eliminacije. Tijekom potrage za replikantima, Deckard upoznaje Rachel (Sean Young) te s njom započinje ljubavnu vezu, ne znajući da postoji mogućnost da su i on i ona sami - replikanti.



Slika 1: službeni plakat filma

4.2. Književni predložak

Ono što bi možda bio jedan od razloga što gledajući Film osjećamo poseban zanos jest činjenica da je on proizašao iz književnog predloška Philip K. Dicka iz 1968. Film je režiran i montiran tako da prati maniru knjige i naraciju romana. Tako teče u svom vizualnom poretku fotografija u pokretu i tako nas vodi kroz dramaturšku šumu semiotičkih znakova. Film se ponaša kao jako mračan roman (Knapp and Kulas 2005.) čiji je predložak distopijski roman znanstvene fantastike *Sanjaju li androidi električne ovce?*

Razlog zašto se električne ovce koriste kao motiv jest što je autor pokušao pronaći dovoljno jak antipod čovjeku i na taj način ga uzdići. Pronalazi rješenje u simulakrumu čovjeka, drugim riječima, u robotu, androidu. Pokušava razlikovati autentično ljudsko biće od reflektivne mašine koju naziva androidom. Android postaje metafora za ljude koji su ljudi

psihološki, no postupci su im neljudski.²⁵ Pitanja koja se nadalje postavljaju su 'Što je stvarnost?' i 'Što zapravo čovjeka čini čovjekom?'²⁶

Blade Runner je detektivska priča smještena u distopijskom Los Angelesu budućnosti i to upravo nespemne 2019. godine. Kako bi konstruirali ozračje, bilo je potrebno razviti čistu i realističnu viziju urbanog života kakav bi bio za (tada) 40 godina. Redatelj Ridley Scott pokušao je izbjeći sterilnu atmosferu budućnosti koja je do tada često bila prikazivana u filmovima znanstvene fantastike. Bazirao se na koloristički bogatom, bučnom, grubom ambijentu, punom tekstura i grubog života. Scenograf Syd Mead bio je zaslužan za konstrukciju takovog svijeta sa naglaskom na sirovost, a ne na sofisticirana pomagala i instrumente koja koriste u svakodnevici budućnosti. Vizualnost filma bazirana je na istraživanju principa budućnosti i to kroz arhitekturu, transport, modu i socijalno ponašanje. No to sve ne smije i nije zasjenilo važnu *film noire*-ovsku detektivsku priču koja kao da se odvija 40 godina ranije u svijetu koji postoji 40 godina kasnije.²⁷

Ključni osjećaji koje izaziva književni predložak: *panika, strah, teror, iznenađenje, sjeta, zanimanje, iščekivanje, oprez*

4.3. Režija, fotografija, montaža

Već spomenuti film *noir* svojom manirom uvelike pridonosi dojmu. Njegove značajke možemo vrlo lako pronaći unutar *Blade Runnera*: iako izvorno u crno bijeloj tehnici, to nije pravilo. Radnja je smještena u velikom gradu koji odaje dojam nepreglednog labirinta u kojem iza svakog ugla vreba nova opasnost. Male ulice odaju dojam zamke te se u njima fotografski i tehnički mogu kreirati oštre duge sjene. Često je prisutna kiša koja utječe na atmosferu radnje i čini pločnike ogledalima ime se odaje dojam konfuzije. Prisutni su motivi zločina, ubojstva, oružja, potjere i svijeta straha te stvaraju borbu dobra i zla, uglavnom i često u noćnim scenama. Režijski i scenografski, nailazimo na presretanja, *flashbackove*, *voice over* naracije. Konačno, gotovo je pravilo da film ima nedorečen ili tragičan kraj.

Obratimo li pažnju na likove, pojavljuju se stereotipi: usamljeni, otuđeni muški junaci, često detektivi (Deckard), misteriozne prekrasne žene - *femme fatal* (Rachel), opasne ubojite žene na drugoj strani zakona (Pris).

²⁵ <https://bladerunner.fandom.com>

²⁶ Asra Arnardottir, It is always darkest before the Dawn, a discussion of three adaptations based on the works of Phillip K. Dick

²⁷ David Scroggy - *Blade Runner Sketchbook* (1982, Blue Dolphin Enterprises)

Direktor fotografije Jordan Cronen snimao je film u jakim kontrastima, koristeći boju samo kao sporednu ulogu, koristeći neobične i oku nelagodne kuteve kamere i igre svjetla, kako bi stvorio dojam (psihološku i vizualnu dubinu) klasičnog crno bijelog filma 1940tih.

Pokušao je dobiti dojam filma *Citizen Kane* i to visokim kontrastima, neobičnim kutevima kamere i prodorima svjetla i gotovo da je snimao tako da film može vrlo lako biti prikazan u crno-bijeloj tehnici koja sama po sebi ostavlja jak dojam dubine i stila. Kontrasti, svjetla u kontra planu, neon, dim, kiša i sijevanje daju Filmu osobnost. S obzirom da je radnja smještena u budućnosti, pronalazimo svjetlost tamo gdje je najmanje očekujemo (npr. na drškama kišobrana). Svijetlo u kontra planu pak donosi različitost, ljepotu, neobično, uzbudljivo i nasilno. Za usporedbu, neon i dim ulice karakteriziraju zagađenu okolinu dok prikaz lika Rachel donosi toplinu, intimu, nježnost, putenost.²⁸

Svaka scena u filmu snimana je i montirana kao *establishing shot* (Engl.) odnosno vizualno i auditivno fascinantna i filozofski uzjačana filmska slika.

Ključni osjećaji koje izaziva režija, fotografija, montaža: *smirenost, prihvaćanje, divljenje, panika, strah, distrakcija, iznenađenje, oduševljenje, sjeta, zanimanje, iščekivanje, oprez*

4.4. Arhitektura, scenografija, dizajn

Postoji još jedan aspekt Filma kojime se nisam bavila u ovom slučaju, a to je da je on kategoriziran kao *cyberpunk*.²⁹ On ipak povlači svoje vizuale iz urbanih sredina cijelog svijeta, ponajviše azijskih gradova kao što su Tokyo i Hong Konga koji je svakako već sada odličan model za kapitalistički grad budućnosti. Sa tom pretpostavkom, scenograf Lawrence G. Paull stvara mračan i dominantan metropolis budućnosti. On je arhitekturom hibridan, eklektičan, izmučen, prenapučen, odbačen i pun grafita i neonskih znakova. Njegove kulturalne reference kineske i japanske kulture su indirektno i nalazimo ih u ikonama grada i društvenim prostorima. *Art retro* postavkama sushi bara, veliki *billboardi* sa prikazima geishe koja obećava put u Novi svijet, prikazuje se sinergija između suvremenog i tradicionalnog.

²⁸ <https://scrapsfromtheloft.com/2018/01/18/blade-runner-1982-production-design-and-photography-american-cinematographer/>

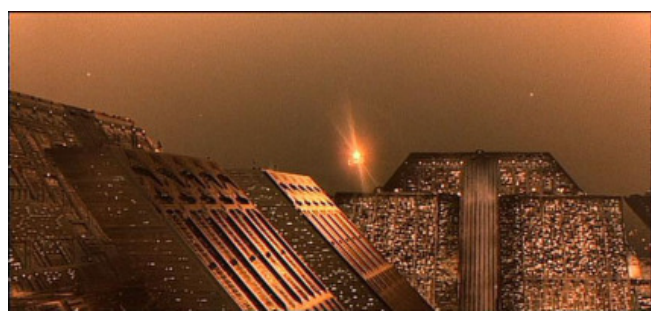
²⁹ Wong Kin Yuen, On the edge of spaces: Blade Runner, Ghost in the shell, and Hong Kong's Cityscape, Science fiction studies, Vol.27, Part 1, March 2000.

Time se vrlo opravdano možemo pozabaviti vezom između *cyberpunk* kulture i post-informatičkog doba putem Guy Debordova *Društva spektakla*.

Syd Mead, industrijski dizajner zadužen za vizualnost futurizma u *Blade Runneru* spominje da upravo usporedbu *izvrnute utrobe* kao referencu za stvaranje *izgleda* Filma, te tvrdi da je takva surovost jedini način da se gradu pridoda tekstura te vrste.³⁰ Okruženje u kojem radnja *Blade Runnera* egzistira i jedino može egzistirati jest ono prenapučeno, ono koje je natjeralo mnoge da isele u kolonije *off* Svijeta i puno umjetno stvorenih, genetski dizajniranih *replikanata* koji služe kao radna snaga u službi brutalnog *neo* kapitalizma. Slika govori više od tisuću riječi.



Slika 2: prikaz arhitekture



Slika 3: prikaz arhitekture

Ključni osjećaji koje izaziva arhitektura, scenografija, dizajn: *ekstaza, divljenje, distrakcija, oduševljenje, sjeta, iščekivanje*

4.5. Rekvizita

Voight-Kampff test i instrument kojim se provodi ima vrlo važnu ulogu u prepoznavanju mogućih replikanata pogledom u iris njihova oka. Također, poetski, otvara čitav niz pitanja o moralnosti, moći i odgovornosti prema životu i artificijelnosti. Onaj koji odlučuje o tuđoj sudbini to čini isključivo putem ovog instrumenta, te to pojedinca (Deckard) stavlja u nezavidan položaj sumnje u profesionalnu procjenu, čak i vlastita podrijetla i života. Koristi se poput detektora laži, te je u svojoj kompleksnosti korištenja trebalo prikazati njegovu sofisticiranost, ali i ubojitost: kada osoba sjedne, instrument se sam aktivira. Poklopac se otvara, trokutasta leća približava se oku ispitanika, te proizvodi zvukove koji asociraju na disanje, jer on uz analizu irisa, analizira i izdisaje subjekta. Ono što je

³⁰ <https://scrapsfromtheloft.com/2018/01/18/blade-runner-1982-production-design-and-photography-american-cinematographer/>

dramaturški važno jest što mu ta radnja dodatno daje dojam "živog" objekta koji samostalno djeluje. Putem disanja instrument bilježi feromone kao posljedicu nervoze, straha i stresa. Uz to, instrument određuje da li je subjekt zaista čovjek mjereći količinu njegove empatije tijekom odgovaranja na pomno birana osobna pitanja.³¹



Slika 4: simulacija Voight-Kampff instrumenta

Ključni osjećaji koje izaziva rekvizita: *panika, strah, prijezir, živciranje, zanimanje, iščekivanje, oprez*

4.6. Glazba

Originalni album kojeg potpisuje grčki skladatelj elektronske glazbe Vangelis svakako je najsjajniji *soundtrack* u povijesti filma znanstvene fantastike. Možemo to nazvati i svojevrsnim poljupcem između slike, zvučnih efekata i glazbe.³² Vangelis kopira sliku zvukom i izvlači sentiment umjetne ljepote kojoj iza ugla prijete nostalgija za nekim minulim, ljepšim vremenima. Fanfare synthizera koji simulira zvuk instrumenata, treperenje zvona, robotizirani glasovi i slični efekti pojačavaju dojam umjetnog, kao i u dramaturškom, tematskom smislu. U određenim trenucima kada je potrebno evocirati arhaične osjećaje, glazbene teme bivaju izvedene tradicionalnim instrumentima i ljudskim glasom ili pak originalnim i postojećim melodijama minulog vremena.

Film je svakako interakcija vizualnih i zvučnih elemenata. Sposobnost zvuka da manipulira emocijama proizvodi mentalne asocijacije, time i konačni dojam kojime se bavimo.

³¹ David Scroggy, *Blade Runner Sketchbook* (1982, Blue Dolphin Enterprises)

³² <https://thevinylfactory.com/features/blade-runner-soundtrack/>

Ključni osjećaji koje izaziva glazba: *smirenost, ekstaza, divljenje, panika, strah, distrakcija, iznenađenje, oduševljenje, sjeta, zanimanje, iščekivanje, oprez*

4.7. Kostim

Filmski kostim uvelike utječe na gledatelja i na sam svijet mode. Oni odjevni predmeti koji su u formi kostima te imaju veliki semiotički značaj i utjecaj na društveno kulturalne prilike postaju *ikonički kostimi*. Kako film, kao niz fotografija u pokretu, u sebi sadrži znakovni jezik u svim svojim segmentima, tako te vrijednosti nalazimo i u kostimu kojeg glumac nosi - odjeći - modi unutar filma. Gledatelji se na taj način mogu poistovjetiti s određenim likom i time usvojiti odjevni predmet ili dojam istog kao ikonički. On je u relaciji sa više izlaznih formi: filmom, likom, glumcem i doživljajem gledatelja. Kostimi nisu samo funkcionalni, oni su slike koje funkcioniraju neovisno i ne naslanjajući se na lik, tijelo ili naraciju imaju metaforičku ulogu i daju dubok/dublji kontekst izgledu lika.³³

Pak, filmski lik koji ima status ikone nužno i kostimu lika daje jednako ikoničko značenje - gledatelj može prepoznati lik čak samo preko slike odjavnog predmeta, bez da je gledao film.³⁴ Time (filmski) kostim, uz ostale segmente, postaje semiotička jedinica određenog kulturalnog konteksta. Govoreći o kodu vizualnog sistema, vizualna je komunikacija uvijek kodirana na način da ju zajednica razumije - ukoliko se određeni kod smatra transparentnim, to je samo zato što svi članovi zajednice raspoznaju i mogu čitati taj kod. Gledatelj, time i zajednica, bivaju pod utjecajem slike - pokretne slike - filma.³⁵

Filmski kostim je dio semiotike filma, ona razdvaja jezik na jezične i vizualne znakove. Prema Barthesu i Saussureu i njegovoj ranije spomenutoj strukturalnoj semiotici na osnovu označitelja i označenika, obradit ću kostim. Uzimam primjer izgovorene ili napisane riječi *drvo*, što je materijalna slika i manifestacija pojma - označitelj i mentalna slika (drveta) koja se pripaja toj riječi - označeno - i stvara svojevrstan koncept. *Drvo* ima različite konotacije s obzirom na označeno, odnosno mentalnu sliku osobe koja usvaja riječ.

Prema tom ključu, odjevni predmeti također nose određena značenja koja stvaraju emociju prema i unutar lika, time ikonički kostimi predstavljaju širi kontekst nego samo onaj unutar

³³ Stella Bruzzi, *Undressing Cinema: Clothing and identity in the movies: Clothes, Identities, Films*, 1997

³⁴ Richard Dryer, *Stars*, 1979

³⁵ Kress & Leeuwen, *Reading images - the grammar of visual design*, Routledge, 2006

filma. Nadalje, podrazumijeva se da u svim filmovima (realističnim ili fikcionalnim) predmeti/kostimi nisu pravi predmeti/kostimi, već samo reference. Gluma, pogotovo neverbalna, u kazalištu i na filmu provocira da je kostim taj koji preuzima ulogu vizualnog naratora. Takav kostim mora zadovoljavati određena očekivanja promatrača i biti vizualno zadovoljavajuć. Odjeća, frizura i modni dodaci unutar kostima su kulturno kodirani i indikativni te zajednički stvaraju *umjetnu* osobnost lika.

Kostimografi filma Charles Knode i Michael Kaplan kostime su razvijali kao uvjerljive, futurističke, no sa dodatkom nostalgичnih 40tih godina 20. stoljeća. Kako bi se izbjegla očekivana kvaliteta kostima mnogih filmova znanstvene fantastike, te kako bi se stvorio osjećaj realizma, odjeća je napravljena funkcionalnom i patinirana ocvalim, dotrajanim teksturama.

4.7.1. Razrada semiotike kostima na primjerima

Kako bih što kvalitetnije napravila analizu, kao primjer uzimam 2 glavna lika, muški i ženski, kako bi ih najlakše usporedila radi njihova polariteta, a i oni nam nude najviše informacija unutar konteksta same priče. Prema ključu filma *noir*, nailazimo na paralele:

Muški noir kostim, lik Deckard (Harrison Ford)

- značajke: poslovna odjeća 40-tih ima veliki utjecaj na *noir*: pozitivci i negativci imaju sličan kostim/odjeću, izrazito elegantna pojava: odijelo, šešir, *trench* kaput (baloner)
- inspiracija i utjecaj: Phillip Marlowe u filmu Roberta Altmana *Long Goodbye* i Humphrey Bogart kao Marlowe u filmu *The Big Sleep*

Ženski noir kostim, lik Rachel (Rachel Sean Young)

- značajke: *femme fatal*: crveni ruž, niski ovratnik, kratka suknja, visoke pete, krzneni kaput, duge rukavice, cigarete
- inspiracija i utjecaj: glamour starog Hollywooda, odjevni predmeti oštih linija, odjeća širokih ramena, *pastiche* retra i futurizma, utjecaj odijela načinjenih po mjeri - *suiting*, *tailoring*, podstavljena ramena, utegnuti struk, vojničke siluete, akromatski sivo, bež, korištenje srebrnih niti kako bi se dobila suptilna svjetlosna igra, referenca na 40te, 50te i 80te godine 20. stoljeća.



Slika 5: prikaz kostima, lik Ricka Deckarda



Slika 6: prikaz kostima, lik Rachel

S obzirom na Barthesovu klasifikaciju likova putem 5 kodova slike, prikazat ću na koji način možemo iz kostima navedenih likova iščitati značenja koja nas dovode do određenog stanja ili emocije³⁶.

- Lik Rick Deckard, u kontekstu čovjeka

1. Hermeneutički kod: kompozicija elemenata u slici
odjeća namjenjena uredskom poslu ujedno i zaštititi od kiše
muškarac poslovnog uniformiranog stila

2. *Sem* slike i njegove konotacije: najmanja jedinica značenja

- košulja - označava - urednost, uniformiranost, praktičnost
- kravata - označava - formalnost, sofisticiranost, norma, profesionalnost u svakoj prilici, ugladenost
- kožni smeđi remen - znači - praktičnost
- tvid hlače - znači - tradicija, udobnost pri radu
- smeđi baloner - znači - detektiv

³⁶ Pirjo Annila, *Film Costumes as Icons*, 2014

3. Simbolički i kulturalni kod slike: kontekst lika čovjeka, sluge zakona

- košulja - za Deckarda znači - iako uniformiran, radi boje ne podliježe normama, buntovnik
- kravata - za Deckarda znači - poštuje norme, ali ipak stilski spaja sa košuljom, on je upak individualac
- kožni smeđi remen - za Deckarda znači - održavanje tradicije i nekih minulih vremena, sjeta
- tvid hlače - za Deckarda znači - udobnost pri trčanju dok lovi moguće *replikante*
- smeđi baloner - za Deckarda znači - usamljeni sjetni nesretnik koji radi nehuman posao

- Lik Rachel, u kontekstu *replikanta* pozitivca

1. Hermeneutički kod: kompozicija elemenata u slici

konzervativna besprijeckorna poslovna odjeća, frizura, make up, elegantna ženska pojava

2. Sem slike i njegove konotacije: najmanja jedinica značenja

- sako - znači - poslovni kontekst, profesionalnost, uniformiranost
- uska suknja - znači - eleganciju, skromnost, nedostupnost
- salonke - znači - klasiku, eleganciju, dominaciju
- pompadour frizura - znači - stav (Engl. *statement*), hrabrost, individualnost
- crveni ruž - elegancija, ženstvenost, njega
- cigareta - porok, elegancija (zlatno doba Hollywooda)

3. Simbolički i kulturalni kod slike: kontekst lika *replikant* ili čovjek?

- sako - za Rachel znači - uslužna, hladna, asistentica koja podliježe ljudskim normama, inteligentna, jaka, fatalna žena koja u isto vrijeme može, po linijama kostima, biti ne - čovjek
 - uska suknja - za Rachel znači - submisivna, tiha, ženstvena, nedostupna, zarobljena, rezervirana
 - salonke - za Rachel znači - ukalupljena, zarobljena, odgojena, uzgojena
 - pompadour frizura - za Rachel znači - održavanje identiteta, kopiranje onoga što je u modi, potreba za uređivanjem, potreba za ljudskošću
 - crveni ruž - za Rachel znači - održavanje identiteta
- za Rachel znači - pokušaj dokazivanja ljudskosti, rezultat traumatičnog iskustva radi nepoznavanja vlastitog porijekla, banaliziranje situacije

Ovakav način raščlanjivanja značenja pojedinih dijelova vizualnog konteksta kostima uvelike pridonosi razumijevanju likova, dramaturgije i konačno filma te povezanosti s ostalim elementima koji stvaraju dojam kojeg analiziram kroz ovaj rad.

Ključni osjećaji koje izaziva muški kostim: *povjerenje, panika, strah, sjeta, zanimanje, iščekivanje, oprez*

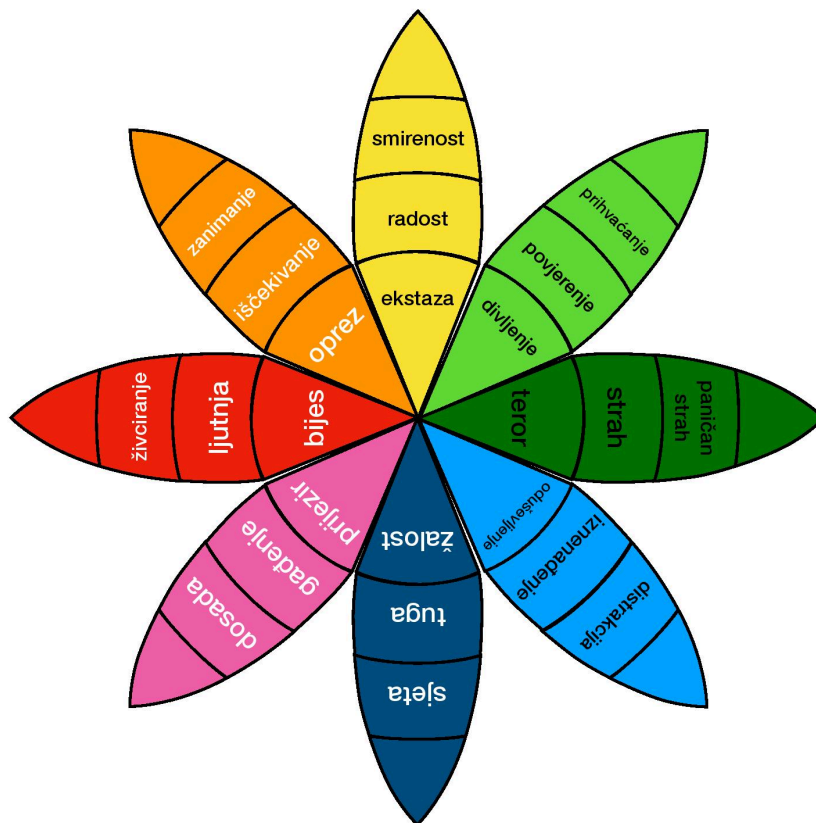
Ključni osjećaji koje izaziva ženski kostim: *smirenost, divljenje, sjeta, tuga*

5. Rezultati i rasprava

5.1. Grafički prikaz segmenata istraživanja i rezultat

Pored svakog segmenta Filma tijekom istraživanja navedene su emocije koje su provocirane kod gledatelja, te svaki segment prikazujem zasebno kako bih ga u konačnici povezala u jedinstveni grafički i koloristički prikaz i na taj način dobivamo uvid u atmosferu samog umjetničkog djela, njegovu auru i ono čime mijenja stanje i percepciju gledatelja, te dovodi do katarze.

Emocijama su pridodane boje putem Plutchikove metode i brojčana vrijednost te je količina ponavljanja istih rezultirala specifičnim grafičkim prikazom koji rasporedom i intenzitetom boja ukazuje na konačan rezultat: koja je to emocija (emocije) koja prevladava te kojem je kvadrantu dijagrama.



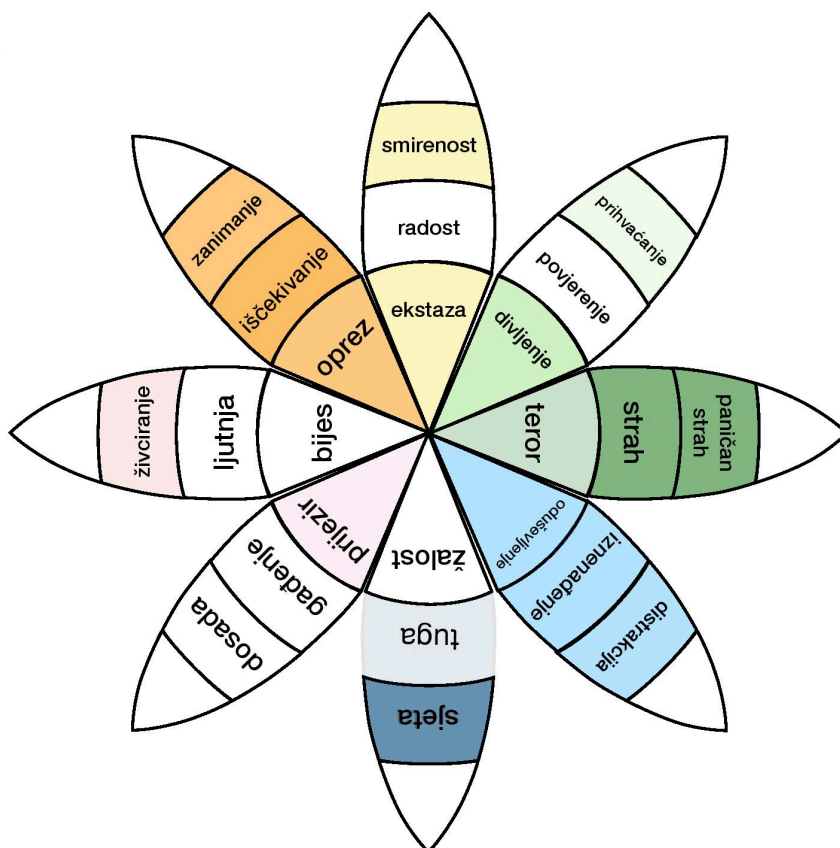
Slika 7: kotač emocija (dijagram), autor Robert Plutchik

100		KNJIŽEVNI PREDLOŽAK	REŽIJA FOTOGRAFIJA MONTAŽA	ARHITEKTURA SCENOGRAFIJA DIZAJN	REKVIZITA	GLAZBA	MUŠKI KOSTIM	ŽENSKI KOSTIM
30	SMIRENOST		x			x		x
	RADOST							
30	EKSTAZA			x		x		
10	PRIHVAĆANJE		x					
	POVJERENJE						x	
30	DIVLJENJE		x	x		x		x
50	PANIKA	x	x		x	x	x	
50	STRAH	x	x		x	x	x	
20	TEROR	x						
30	DISTRAKCIJA		x	x		x		
30	IZNENAĐENJE	x	x			x		
30	ODUŠEVLENJE		x	x		x		
60	SJETA	x	x	x		x	x	x
10	TUGA							x
	ŽALOST							
	DOSADA							
	GADENJE							
10	PRIJEZIR				x			
10	ŽIVCIANJE				x			
	LIUTNJA							
	BIJES							
50	ZANIMANJE	x	x		x	x	x	
60	IŠČEKIVANJE	x	x	x	x	x	x	
50	OPREZ	x	x		x	x	x	

Slika 8: tablični prikaz emocija

60	SJETA, IŠČEKIVANJE
50	ZANIMANJE, PANIKA, STRAH, OPREZ
40	/
30	SMIRENOST, EKSTAZA, DIVLJENJE, DISTRAKCIJA, IZNENAĐENJE, ODUŠEVLENJE
20	TEROR
10	PRIHVACANJE, TUGA, PRIJEZIR, ŽIVCIRANJE

Slika 9: statistički rezultat



Slika 10: kotač emocija (dijagram), rezultat istraživanja

5.2. Zaključak

Pokretne slike mogu poslužiti kao *vozila* za filozofsko razmatranje. Mnogi filozofi duboko negiraju važnost pokretne slike, poput Platonove *Republike* u kojoj se spominje spilja i igra sjena koja biva realitet onima koji su navikli na njihovu pojavnost.³⁷ Jaka je poveznica s Platonovim prikazom i razradom dojma filma: u oba slučaja sjedimo u mračnom okruženju, slušamo zvukove i gledamo pokretne slike, no u našem slučaju to radimo dobrovoljno te smo slobodni kretati se iz realiteta u fikciju i obrnuto. Mi zapravo svjesno dopuštamo biti zavedeni, namjerno negiramo nevjericu i igramo se s dojmom realnosti.

Od filma se zaista može naučiti u svim slučajevima: ako je on poput realnog svijeta, učimo nove načine kako se nositi s njime. Ako je pak potpuna suprotnost, učimo razumijevati i usporediti moguće od postojećeg i bivamo svjesni granica realnog.

Sedma umjetnost stvorena je radi zabave, no film je svakako materija koja provocira misaoni proces na osnovu vizualnog te se često njegov potencijal da otvori filozofske teme (osim osobnih) u praksi učinio zanemarenim i ne cijenjenim. Čak i kada film nema namjeru putem scenarija, redatelja, glumaca, vizualnog itd. prenijeti dublju misao, završni produkt može imati taj rezultat katarze jer značenje i značaj bilo koje umjetnosti nije u potpunosti u kontroli stvoritelja. Kritičari su generalno smatrali da su impresivni mračni i izazovni vizualni momenti u potpunosti zasjenili priču ili ono što se smatralo porukom. No u *Blade Runneru* se univerzalna problematika čovječanstva dakako podastire i naglašava te u isto vrijeme za ta ista pitanja pronalazi odgovore.³⁸

Istraživanjem dolazim do objašnjenja senzacija unutar gledatelja: osobni osjećaj melankolije kojeg spominjem na samom početku i aura ovog umjetničkog djela može se objasniti kroz ponavljanje emocije sjete i iščekivanja prilikom gledanja filma. Ono *nešto* što nam donosi promjenu emotivnog, čak i duhovnog stanja svakako mora bit nečime uvjetovano, a samim time što se takva senzacija ponavlja na isti način prilikom svakog gledanja, potvrđujemo dublju namjeru ovog filma. Poetika autora (ili grupe autora) sintetizira se u jedinstvenu poruku koju nose svi označenici unutar djela, te ona biva prezentirana i implementirana gotovo neprimjetno, a ima ključni značaj u razmatranju Filma.

³⁷ Timothy Shanahan, *Philosophy and Blade Runner*, 2014

³⁸ Timothy Shanahan, *Philosophy and Blade Runner*, 2014

6. *Ljudskije od ljudskog*, osobni dojam autorice

Baveći se ovom temom i sama pronalazim potrebu svoj dojam prenijeti u određenu formu upravo iz razloga što Film na mene ostavlja neobjašnjiv dojam kojeg ovim radom želim teorijski i praktično objasniti i materijalizirati.

S obzirom da je naglasak ovog rada na filmskom kostimu, kao rezultat nastao je kratki modni eksperimentalni film naziva *More Human Than Human (Ljudskije od ljudskog, 2018.)* koji je realiziran tijekom ovog istraživanja.

Proces stvaranja filma vrlo je kompleksan u svojem nastajanju. Ono što nam je bio primarni cilj jest da krajnji produkt bude vizualno jak i dojmljiv te da kroz fotografiju filma, atmosferu, glazbu i izvedbenu umjetnost u potpunosti zaokupi gledatelja i svakim sljedećim kadrom pokuša dokazati naša prvotna teza.

Projekt je, u suradnji s kolegicom Lorenom Lipošek i akademskom snimateljicom Nives Milješić, osmišljen je u svrhu prikazivanja interdisciplinarnog pristupa temi spajanja tijela (time i odjeće), prirode i tehnologije. Kako bismo pristupili tematici kroz aspekt mode i odijevanja, što je naša primarna početna točka, kao platformu za manipulaciju koristili smo modnu kolekciju sastavljenu od 5 *ready-to-wear* odjevnih predmeta.

Kao kontrast tijelu u realitetu uveli i u kontekst postavili gotovo filmski i surrealan kostim koji predstavlja sve ono što tijelo ne može - onostrano, nepoznato.

Ovaj eksperimentalni pristup vrlo je slojevit: u svojim razmatranjima osvrnuli smo se na mnoge nivoe, od teorijskih do praktičnih, od idejnih do izvedbenih, sagledavali estetiku filma od kojeg nas dijeli punih 40 godina, očima 21. stoljeća, postavili aktualnu temu otuđenja čovjeka u *fast forward* svijetu informacijskih tehnologija, propadanja tijela u svrhu opstanka uma, novih načina postojanja i komunikacije itd.

Praktično, naš rad sadrži modnu, filmsku, performativu, teorijsku i znanstveno-istraživačku kategoriju, kojima dokazujemo povezanost i važnost svih navedenih pristupa u svrhu kvalitetnog pristupa zadanoj hipotezi kroz našu interpretaciju: posebnim estetskim prikazom prolazimo kroz našu osobnu interpretaciju filma *Blade Runner* i uz pomoć modne kolekcije, kazališnog kostima i dramaturgije pokušavamo prikazati neosporivu povezanost prirode i tehnologije putem kratke filmske forme.

Proces stvaranja filma vrlo je kompleksan u svojem nastajanju. Primarni cilj ovog projekta jest da krajnji produkt bude vizualno jak i dojmljiv te da kroz fotografiju filma, atmosferu, glazbu i izvedbenu umjetnost u potpunosti zaokupi gledatelja i svakim sljedećim kadrom pokuša dokazati naša prvotna teza.

U doba erupcije tehnologije i visokonaponske izdržljivosti informacija, čovječanstvo je postalo više nego upitno. Pokušale smo svoj dojam izložiti kroz emocije, vizualni narativ, performativnost i modu. Kao subjekt nama znanog svijeta koji se bliži svome kraju, pokušale smo istaknuti očito: otuđenost čovjeka kroz teror tehnologije, hibridizaciju vrste i novu perspektivu *postojanja* i preživljavanja.³⁹

Klasik Ridleyja Scotta ne bavi se samo zaradom na kino-blagajnama. Donosi cijeli niz ljudskih vrijednosti koje su stavljene na kušnju kroz psihološke muke: ljudsko podrijetlo, identitet, povijest stvaranja, naslijeđe, prilagođavanje novim uvjetima, bilo prirodnim bilo umjetnim, i preživljavanje same vrste.

Jedan od glavnih smjerova identifikacije s *ljudskim* leži u našim sjećanjima. Rađamo se bez mrlje, ili tako mislimo, i kroz život upijamo sve vrijednosti potrebne kako bismo funkcionirali i napredovali. U originalnom filmu sjećanja su upitna jer se pojavljuje mogućnost da ih je u naše mozgove usadila viša tehnološka sila. Veliki stvoritelj postaje vođa naših života i postojanja te nas ostavlja s dvojmom: jesmo li doista ono što mislimo da jesmo?

Kroz tu premisu naš modni film donosi ženski subjekt koji je u stalnom nemiru. Izravna referencija na Rachel, glavni lik u originalnom filmu, dovodi nas do njezinog mogućeg dvojnog postojanja: nismo sigurni je li ona android, čovjek, replikant ili nepostojeći umjetni pojedinac. Njezine misli i sjećanja možda su laž i djelo njezinog stvoritelja. Ona se bori s time što je čovjek i/ili robot. Njezin civilni filmski kostim predstavlja nadograđenu verziju fatalne žene iz budućnosti. Linije su glatke i čiste, njezinu osobnost naglašava modna konstrukcija i materijali iz 80-ih, napadna ramena, visoke potpetice, elegantna šminka i *vintage* frizura. S druge strane, mogućnost da je robot, android ili humanoid leži u njezinom umu, a ne toliko u njezinom izgledu. Jedino što je može odati jest negativan rezultat na testu *Voight-Kampff* koji bi pokazao da ne reagira na ljudski način. Šarenica njezinog oka, reagirajući na neobičan i opasan način, treba razotkriti njezino podrijetlo, činjenicu da je možda proizvod umjetne inteligencije. Ako je tako, ona ide korak dalje i dokazuje da je ujedno i pionir umjetne intuicije, robot s vlastitim emocijama, jedinstven prototip tehnološkog terora s vlastitim načinom postojanja. Njezino elegantno ponašanje, njezine suze i emocije, njezino ispitivanje sebe i svog podrijetla, njezino zaljubljivanje u detektiva Deckarda i njezina borba za viši ljudski cilj nisu ništa manje nego pozitivne ljudske osobine koje idu dalje od njezinog izgleda.

³⁹ Tihana Bertek, *The Authenticity of the Replica A Post Human Reading of Blade Runner*, A journal of literature, culture and literary translation, 2014.

Modna kolekcija kreirana za ovaj modni film posveta je toj vrsti senzibiliteta: postmodernistički urbani krojevi kreirani za preživljavanje, svojevrsan *madmaksovsko-kataklizmički* preokret, neobična rješenja i upotreba materijala, monokromatski crveno zajedno s bezbojnim spektrom radi naglašavanja apokaliptično-kataklizmičkog Los Angelesa budućnosti zajedno s arhitekturom iz originalnog filma. To je odjeća kreirana za preživljavanje u različitim toksičnim područjima, budući da je priroda odlučila kazniti čovječanstvo neprestanom otrovnom kišom. Modna kolekcija ili civilna odjeća subjekta predstavljena je u filmu kroz različita svjetla i boje. Ti su vizualni efekti usklađeni s načinom na koji priča teče: pratimo subjekt, ženu koja postoji u ovom kontaminiranom svijetu bez mogućnosti.

Kolekcija je tu da predstavlja drukčiji izgled subjekta u svakodnevnom životu. Ta je odjeća anti-moda, no to su komadi spremni za nošenje koji se lako mogu prenijeti na modnu pistu. Naš je cilj bio naglasiti kako modu tako i priču u pozadini. Dok je ona u dodiru s prirodom i arhitekturom, boje su prigušene i hladne, budući da su priroda i njezino postojanje upitni.

Polako na vidjelo izlaze znakovi postmodernizma, futurizma, tehnologije i napretka umjetnog života. U tom trenutku polako počinjemo realizirati kostim, potpunu suprotnost kolekciji. Zlatan je, živ, sjajan, a boje postaju tople i blistave radi naglašavanja borbe individualnosti subjekta. Nakon nekoliko situacija postaje jasno da budućnost preuzima kontrolu, prevladava nova vrsta odjeće, idemo od mode do kostima, od modne piste do kazališta, od civilnog do uniforme, od stvarnog do umjetnog života, od stvarnosti do mašte. Kraj je jasan: potpuna prevlast iluzije u kojoj gotovo sigurno zaboravljamo da je subjekt prvo bio ljudsko biće.

Naš konceptualni projekt ima i teorijsku dimenziju zasnovanu na transhumanizmu, modi i filmskoj teoriji te sveukupnom pastišu različitih performativnih elemenata. Osmislila ga je i snimala ženska ekipa tijekom dvije godine pa donosi nježan pogled na ženstvenost, zatočen identitet i život predstavljenog subjekta u novoj kibernetičkoj stvarnosti.

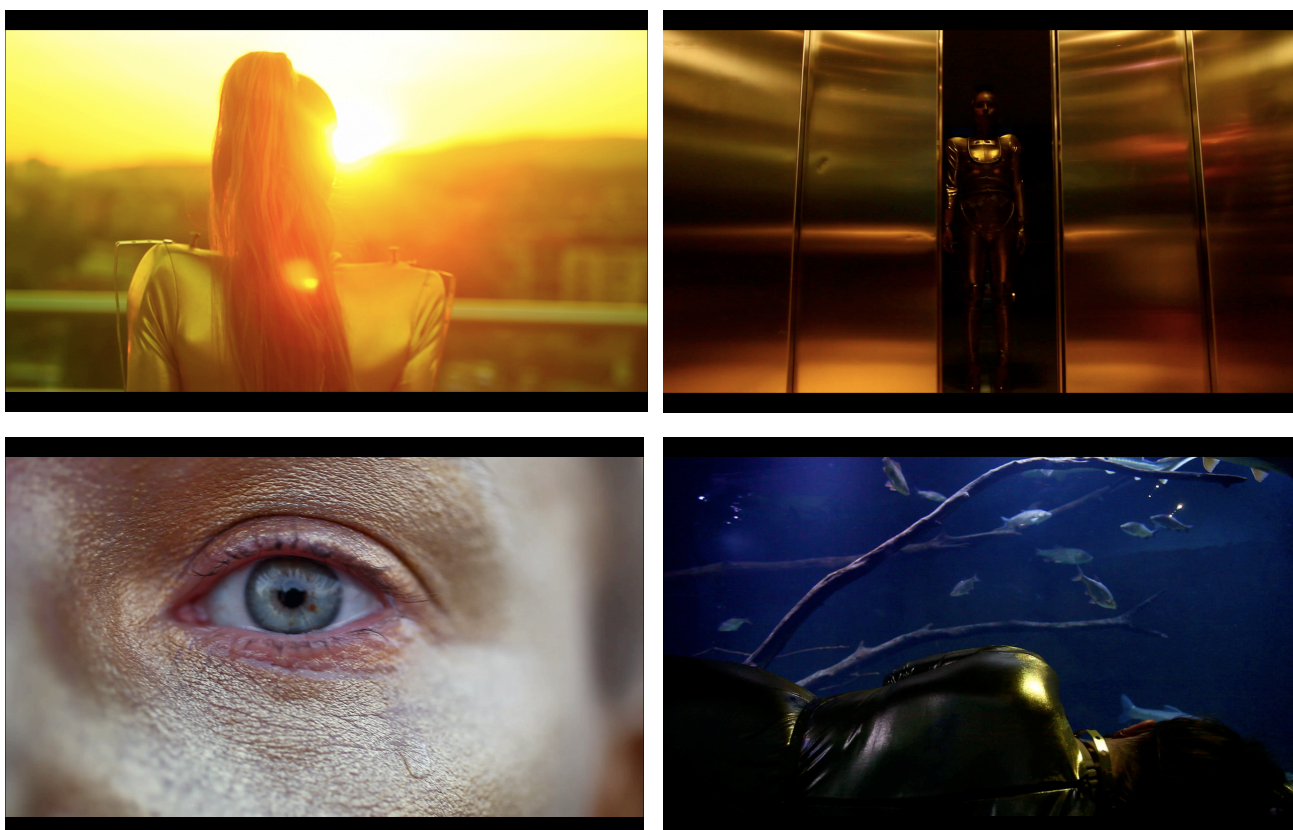
Sav je umjetnički rad na projektu originalan: modna kolekcija, ručno rađeni kostimi, koreografija plesača, glazba skladana za film, snimanje i montaža.

Svaki aspekt filma može se izdvojiti i pojedinačno predstaviti, iako se čini da je najbolji način zaokruživanja teme spajanje i miješanje elemenata u potrazi za konačnim, atmosferskim, vizualnim paketom s ciljem izazivanja emocije i ponovnog propitivanja mogućnosti transformacije u nadolazećem dobu mogućnosti. Glavna ideja i bit ovog modnog filma jest

teorija o novom svijetu i svim posljedicama koje se pojavljuju u kognitivnom i tjelesnom aspektu pojedinca.

Svaku značajnu društvenu i gospodarsku revoluciju slijedi novo objašnjenje rađanja života i djelovanja prirode. To nas dovodi do nove koncepcije prirode i novog načina na koji ljudska sila organizira svijet, jednako kako priroda organizira sebe. Ono što je jasno jest to da prolazimo kroz revolucionarnu promjenu osnovnih resursa, tehnologije i načina postojanja i preživljavanja u prostoru i vremenu novog svijeta koji je pred nama.

Ljudskije od ljudskog nije samo klanjanje sjajnom znanstvenofantastičnom umjetničkom djelu kroz njegovu fotografiju i senzibilitet nego i nježan podsjetnik na povezanost tehnologije i prirode, ljudi i androida, duhovnog i stvarnog. 'Trčanje po oštrici' čini se kao najbolji način da se ide naprijed.



Slika 9: prizori iz filma *Ljudskije od ljudskog* (2018)

<https://vimeo.com/333737239>

Literatura

- Rebecca Arnold, *Fashion, Desire and Anxiety*, Published by Rutgers University Press, New Brunswick (2001)
- Patrizia Calefato, *The Clothed Body*, Berg Publishers (2004)
- Jeremy Rifkin, *Biotehnološko stoljeće, Trgovina genima u osvit vrlog novog svijeta*, Jesenski i Turk, Zagreb (1999)
- Jean Baudrillard, *Simulacija i zbilja*, Jesenski i Turk, Zagreb (2001.)
- Marshall McLuhan, *Razumijevanje medija*, Golden marketing - Tehnička knjiga (2008.)
- Amelia Jones and Andrew Stephenson, edited by, *Performing the body / Performing the text*, Routledge (1999)
- Peter Pericles Trifonas, *Barthes and the Empire of Signs*, Icon Books Ltd., Cambridge (2001)
- Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Ballantine Books (2008)
- Philip Watts, *Roland Barthes' Cinema*, Oxford University Press (2016)
- Jeffrey Geiger and R. L. Rutsky, *Film Analysis*, W. W. Norton & Company (2005)
- Gilles Deleuze, *Film 2 / slika - vrijeme*, Knjižara Ljevak, Zagreb (2013.)
- Timothy Shanahan, *Philosophy and Blade Runner* (2014, Palgrave Macmillan)
- David Scroggy, *Blade Runner Sketchbook* (1982, Blue Dolphin Enterprises)
- W. Benjamin, *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije, Život umjetnosti* (2006)
- Walter Benjamin, *Estetički ogleđi*, Školska knjiga, Zagreb 1986
- Tihana Bertek, *The Authenticity of the Replica A Post Human Reading of Blade Runner, A journal of literature, culture and literary translation*, 2014.
- Howard Eiland, *On Benjamin's theory of film*, 2016
- Amresh Sinha, *Politicizing Art, Benjamin's redemptive Critique of Technology in the Age of Fascism*, 2015
- Stella Bruzzi, *Undressing Cinema: Clothing and identity in the movies: Clothes, Identities, Films*, 1997
- Kress & Leeuwen, *Reading images - the grammar of visual design*, Routledge, 2006
- Asra Arnardottir, *It is always darkest before the Dawn, a discussion of three adaptations based on the works of Phillip K. Dick*
- Pirjo Annala, *Film Costumes as Icons*, 2014
- David Scroggy, *Blade Runner Sketchbook* (1982, Blue Dolphin Enterprises)
-
- Žarko Paić, *Vizualne komunikacije*, cvs_centar za vizualne studije, Zagreb (2008.)
- Žarko Paić, *Slika-znak-događaj*, Suvremena umjetnost kao doba bez povijesti, 2017.
- Hrvoje Turković, *Razumijevanje perspektive*, Durieux, Zagreb (2002.)
- M. Cvitan Černelić, *Roland Barthes, Bolesti kazališnog kostima* (2011)
- Petra Krpan, *Raspad tijela: suvremena moda i novi mediji* (2013)
- Mirjana Crnković, *Utjecaj filma i fotografije na auratsku vrijednost umjetničkog djela*, 2015
- Danko Grlić, *Umjetnost i filozofija*, Naprijed – Nolit, Zagreb – Beograd 1988.,
- Danko Grlić, *Misaona avantura Waltera Benjamina*
- Tatjana Jukić, *Melancholia for Modernity*, Notes on Walter Benjamin, 2017

<https://bladerunner.fandom.com>

<https://ceasefiremagazine.co.uk/walter-benjamin-art-aura-authenticity/>

<https://scrapsfromtheloft.com/2018/01/18/blade-runner-1982-production-design-and-photography-american-cinematographer/>

<https://thevinylfactory.com/features/blade-runner-soundtrack/>

<https://hrti.hrt.hr/video/show/4102482/treci-format-26-studenoga-2017> // Tonči Valentić

Slika 1, preuzeto sa www.warnerbros.com/movies/blade-runner/

Slika 2, preuzeto sa www.variety.com

Slika 3, preuzeto sa thearchiblog.wordpress.com

Slika 4, autor Jonathan Martin, preuzeto sa www.artstation.com

Slika 5, preuzeto sa legacy.aintitcool.com

Slika 6, preuzeto sa Pinterest

Slika 7, autor Robert Plutchik

Semiotika audio vizualnog identiteta u filmu *Blade Runner*

Sažetak

Tema ovog diplomskog rada jest semiotika filma *Blade Runner* redatelja Ridley Scotta. Polazeći od pretpostavke da je kazališni, time i filmski kostim zasebna cjelina za sebe koja prezentira i igra jednako kao i glumac, odnosno, lik, naglasak unutar istraživanja jest na studijama Rolanda Barthesa i njegovoj semiotičkoj podjeli. Ona se primjenjuje na analizu cjelokupnog identiteta filma, i to ne samo na kostime određenih likova, već i na scenografiju, glazbu, atmosferu, dramaturšku poruku i cjelokupni dojam. Svrha ovog presjeka niza značenja unutar samog prikaza jest da produbi percepciju dramaturške niti i konteksta, te kao dokaz prinese potpunu i pomno promišljenu povezanost semantike unutar filma.

Kao dodatak diplomskom radu priložen je kratki autorski modni film inspiriran upravo navedenom semantikom i autoričino vlastito viđenje ideje koja proizlazi iz navedenih pojmova.

Ključne riječi

posthumanizam, film, aura, autentičnost, emocija, katarza

Summary

This research is a summary of semiotic elements of Ridley Scott's movie *Blade Runner*. Looking through the semiotic theory of Roland Barthes and the specifics of theatre and film costume in means of influencing the viewer and his thoughts, feelings and overall chatarsis, the identity of Blade Runner has been set through analysis of various elements. By combining the results of all the film levels via psychological test by Robert Plutchik, a visual presentation of all the influences that lead to the final feeling has been made. Thus, we find the prevalence of certain thoughts that lead the viewer to change his perception.

Key Words

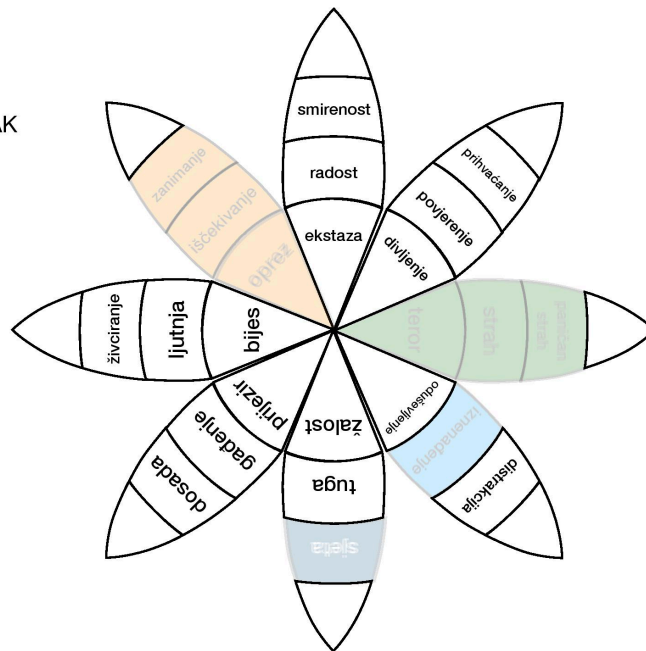
posthumanism, film, aura, authenticity, emotion, chatarsis

Životopis

Autorica studira na Tekstilno Tehnološkom fakultetu u Zagrebu, smjere Teorija i kultura mode. Sudjelovala je kao organizator na mnogim stranim filmovima i domaćim i stranim reklamama, kao kostimograf kazališnih predstava i trenutno radi kao producent pri Imago reklamnoj agenciji.

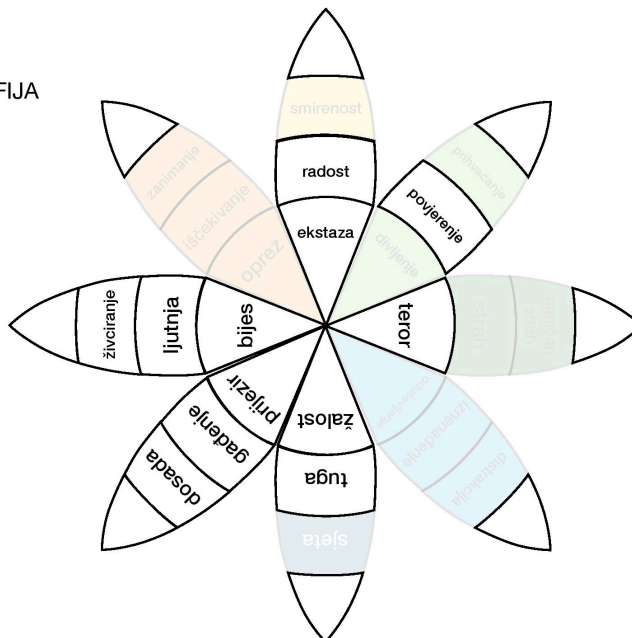
Prilozi

KNJIŽEVNI PREDLOŽAK



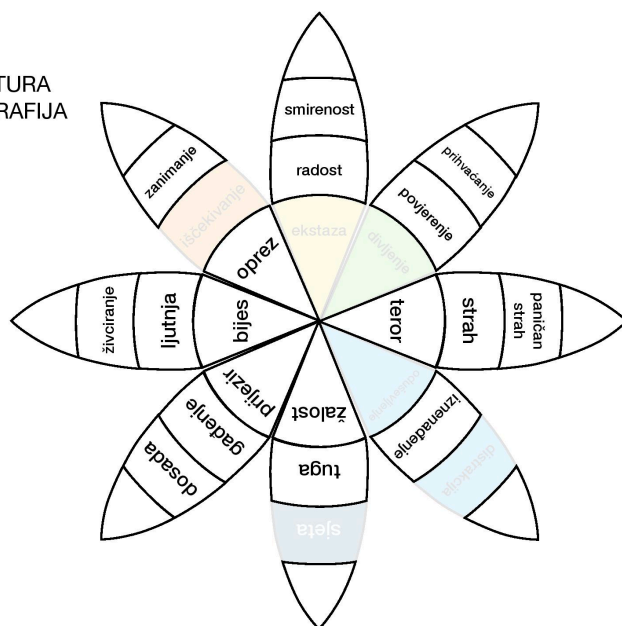
Prilog 1: grafički rezultat analize književnog predloška

REŽIJA FOTOGRAFIJA MONTAŽA



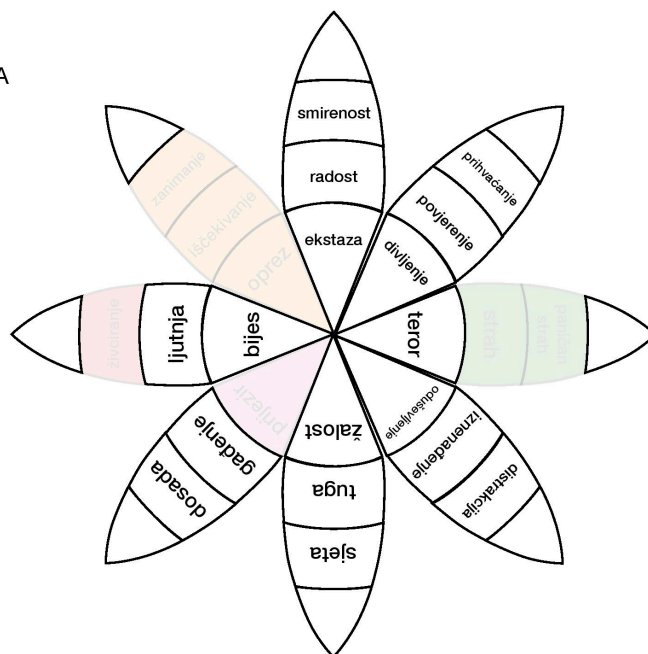
Prilog 2: grafički rezultat analize režije, fotografije i montaže

ARHITEKTURA
SCENOGRAFIJA
DIZAJN



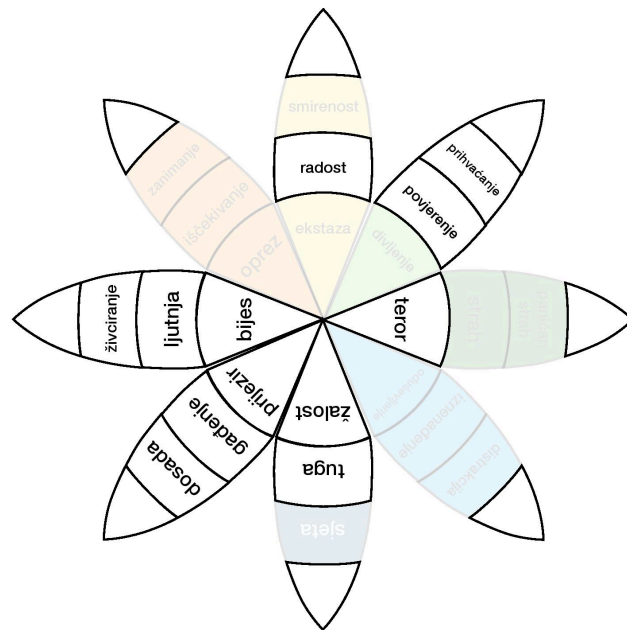
Prilog 3: grafički rezultat analize arhitekture, scenografije i dizajna

REKVIZITA



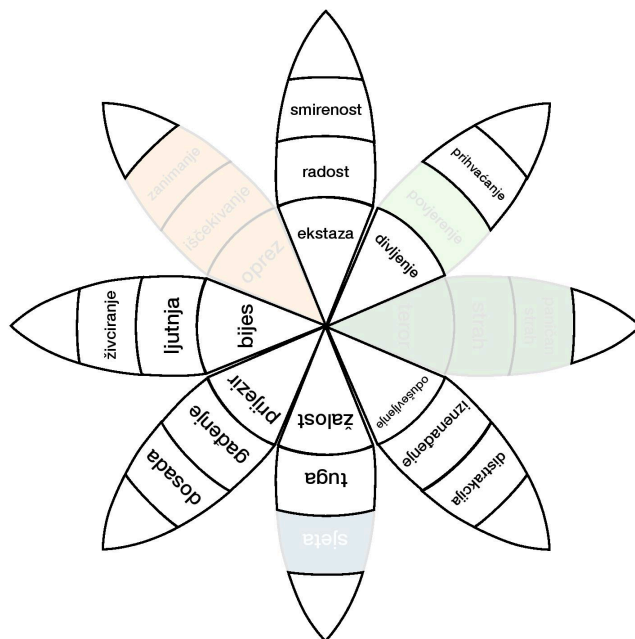
Prilog 4: grafički rezultat analize rekvizite

GLAZBA



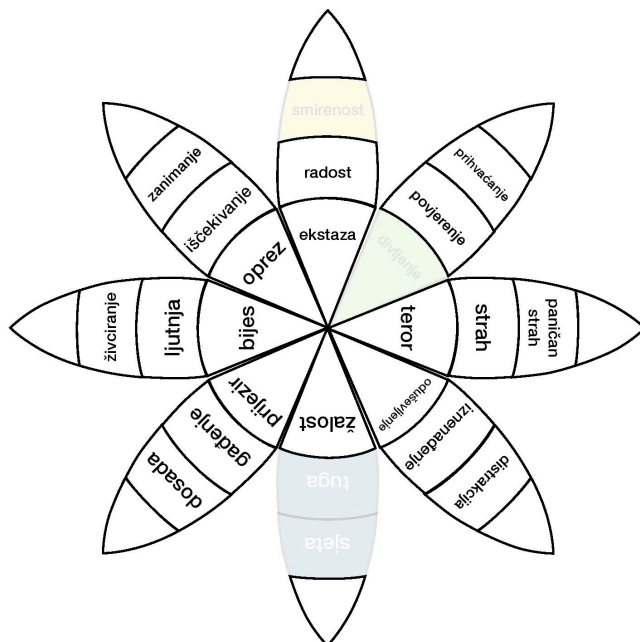
Prilog 5: grafički rezultat analize glazbe

MUŠKI
KOSTIM



Prilog 6: grafički rezultat analize muškog kostima

ŽENSKI
KOSTIM



Prilog 7: grafički rezultat analize ženskog kostima