Koncepti odijevanja u filmovima Blade Runner i Matrix

Milas, Marijana

Master's thesis / Diplomski rad

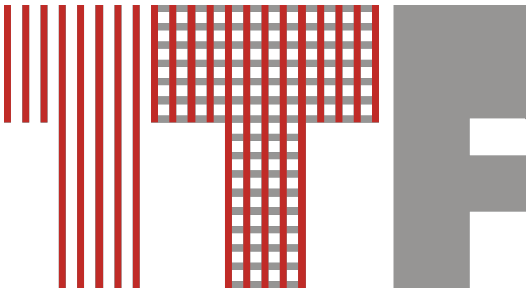
2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:201:838883

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**



Repository / Repozitorij:

Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

KONCEPTI ODIJEVANJA U FILMOVIMA *BLADE RUNNER* I *MATRIX*

MARIJANA MILAS

Mentor: doc.dr.sc. Krešimir Purgar

Zagreb, 2017.

SAŽETAK:

Znanstveno fantastični filmovi *Blade Runner* i prvi dio trilogije *Matrix* tema je ovog diplomskog rada izražena kroz analizu koncepta odijevanja. Dok je film *Blade Runner* inspiriran modom *filma noir* četrdesetih i pedesetih godina prošloga stoljeća, prvi dio trilogije *Matrix* vješto odolijeva odijevanju tipičnom za žanr znanstvene fantastike. Stoga su bitne odrednice poput radnje filma, vremena i mjesta događanja filmskog žanra polazište za kreiranja kostima koji imaju za cilj upotpuniti vizualni dojam filmova. *Blade Runner* svojom radnjom smještenom u postindustrijsko i postapokaliptičko propadanje civilizacije naglašava nepostojanje prirodnosti, što se samim time podrazumijeva i kroz odijevanje u filmu. Otpad, recikliranje i konzumerizam susreću se s modom inispiriranom *noir* filmovima, koja je u ovom slučaju nosiva umjetnost. *Matrix* svojim odijevanjem ne otkriva odjeću koja će se nositi u budućnosti, već tijelo prezenitra kao simbol preobrazbe i promjena.

Ključne riječi: *blade runner*, *matrix*, znanstvena fantastika, *film noir*, odijevanje, odjeća, moda

SADRŽAJ:

SAŽETAK 3
1. UVOD 5
2. *BLADE RUNNER* 6
2.1. *METROPOLIS* I *BLADE RUNNER* 9
2.2. VIZUALNI EFEKTI KORIŠTENI U FILMU 12
2.3. PRIKAZ GRADA BUDUĆNOSTI 17
2.4. KONCEPT ODIJEVANJA U FILMU 20

3. *MATRIX* 31
3.1. BRAĆA WACHOWSKI 31
3.2. *SIMULAKRUMI I SIMULACIJA* 36
3.3. PITANJE KOJE POKREĆE 39
3.4. KONCEPT ODIJEVANJA U FILMU 43

4. ZAKLJUČAK 58

5. POPIS LITERATURE 59

UVOD

Tema ovog diplomskog rada je analiza koncepta odijevanja dvaju znanstveno fantastičnih filmova – *Blade Runner* i prvog dijela trilogije *The Matrix*. Prvenstveno smatram kako je odijevanje u filmu, zajedno s namjenski osmišljenim kostimima, od presudne važnosti za film kao umjetničko djelo. Koncept odijevanja u filmu obuhvaća jedan potpuno novi i zahtjevan proces stvaranja u kojem najveću zaslugu preuzimaju filmski kostimografi i dizajneri. Osmišljavanjem i kreiranjem kostima stvaraju podlogu za pojedinačni karakter lika uz istodobnu mogućnost prepoznavanja pozitivaca i negativaca u filmu. Filmski kostimografi i dizajneri često su ograničavani u vlastitoj slobodi izražavanja karaktera pojedinih likova kroz kreiranje njihove odjeće zbog određenih zadanih okvira povijesnog razdoblja ili posebnih zahtjeva produkcije. Upravo zato ova dva znanstveno-fantastična filma izdvajam kao filmove za koje smatram da odstupaju od takvih okvira. Dok je za odijevanje u filmu *Blade Runner* modna inspiracija bio *film noir* četrdesetih i pedesetih godina prošloga stoljeća, za koncept odijevanja u filmu *Matrix* karakteristično je upravo izbjegavanje odjeće tipične za žanr znanstvene fantastike. U tekstu što slijedi kroz zasebna poglavlja analizirat ću odijevanje pojedinih likova i na temelju odjeće koju nose nastojati opisati njihove uloge i karaktere, kao i situacije u kojima se nalaze.

1. *BLADE RUNNER*

Film *Blade Runner* je znanstveno-fantastični film redatelja Ridleyja Scotta snimljen 1982. godine, čiji scenarij potpisuju Hampton Fancher i David Peoples. Film je inspiriran futurističkim *noir* filmovima 1940-ih i 1950-ih godina i adaptacija je romana Philipa K. Dicka *Do Android Dream of Electric Sheep?* Radnja ovoga znanstveno-fantastičnog romana smještena je u postapokaliptični Los Angeles, u trenutku u kojem je zemaljski život znatno oštećen kao posljedica globalnog nuklearnog rata. Nuklearna vatrena oluja opustošila je Zemlju do te mjere da su preživjele elite prisiljene utočište potražiti na izvanzemaljskim kolonijama koje zapošljavaju iznimno sofisticirane robote ili androide, koji se nazivaju replikanti. Njihova svrha je ropski rad, i kao takvi zaduženi su za obavljanje opasnih i najzahtjevnijih poslova. Osim ljudske, i većina životinjskih vrsta ugrožena je ili izumrla kao posljedica globalne katastrofe zbog ekstremnih trovanja uzrokovanih radijacijom. Posjedovanje životinja u filmu zato predstavlja znak statusa i empatije.

Stvarni dolazak podžanrova znanstvene fantastike događa se izlaskom romana *Neuromancer*[1] iz 1984. godine, autora Williama Gibsona. Na *Blade Runner* utjecala je estetika kiberpunka prisutna u tom romanu. Tu se naime, pojavljuje naziv "kiberprostor" koji označava metaforički smisao prostora, odnosno ekspanziju kompjuterskog sučelja. Kiberprostor postaje u *Neuromanceru* stvaran prostor u koji su ljudi fizički ubačeni. U *Blade Runneru* urbani prostor pomiče se prema stanju kiberprostora, što je vidljivo u sceni u kojoj glavni protagonist radnje Rick Deckard elektronski pregledava jednu od fotografija replikanta Leona. Mračan i bučan, kiberprostor u *Neuromanceru* isprekidan je neonskim oblicima i korporativnim strukturama, baš kao i cjelokupna estetika *Blade Runnera*.[2]

Neposredno nakon što je prikazan, film nije toliko odjeknuo u kritici i javnosti, no u godinama koje su uslijedile stekao je status kultnog filma. Danas se smatra klasikom i jednim od najboljih filmova znanstvene fantastike svih vremena. Zahvaljujući svom produkcijskom dizajnu i osebujnom prikazu budućnosti, stekao je ugled vodećeg filma *neo-noir* žanra. Također,, zahvaljujući mračnom stilu i futurističkom dizajnu utjecao je na mnoge buduće filmove

[1] *Neuromancer* je znanstveno-fantastični roman iz 1984. godine autora Williama Gibsona. Radnja romana opisuje svijet budućnosti u kojem su isprepleteni kiberprostor i stvarnost.
[2] Bukatman, S., *Blade Runner*, British Film Institute, 1997., str. 47.

znanstvene fantastike. Osim na filmove znanstvene fantastike, *Blade Runner* je velik utjecaj imao na glazbene spotove, videoigre, animacije, televizijske programe, arhitekturu, scenografiju, modne proizvode, te u *advertisingu*. Godinu dana nakon premijere film je osvojio prestižnu titulu *Hugo Award* za najbolju dramsku prezentaciju.[3] 1993. godine, izborom *National Film Registry* proglašen je "kulturno, povijesno i estetski značajnim" filmom.[4]

Radnja filma odvija se u distropijskom Los Angelesu u 2019. godini. U središte priče smješteni su genetski replikanti koje proizvodi genetički dizajner J. F. Sebastian za tvrtku Tyrell, u svrhu obavljanja opasnih, robovskih poslova na izvanzemaljskim kolonijama. Njihovo korištenje na Zemlji strogo je zabranjeno. U jednom trenutku na Zemlji se pojavljuju četiri odbjegla replikanta vrste *Nexus 6* koje predvodi Roy Batty, s ciljem da pronađu tvorca koji ih je stvorio i produži im prekratak programirani životni vijek od samo četiri godine. Replikanti posjeduju ugrađenu memoriju s fotografijama i vizualnim i umjetnim sjećanjima, no ne posjeduju nikakav osjećaj empatije. Na Zemlji su neuočljivi među ljudskom vrstom, zahvaljujući njihovom vizualnom izgledu i ugrađenoj memoriji. Kako bi se riješio problem replikanata odbjeglih na Zemlju, operativci pod nazivom *Blade Runners* angažirani su da riješe taj posao ubijanjem ili "povlačenjem" replikanata. "Specijalni operativci" stoga se obraćaju umirovljenom *Blade Runneru*, Ricku Deckardu, koji nevoljko pristane izvršiti tu dužnost. U uvodnom dijelu filma lovci na replikante koriste *Voight-Kampff*[5] test koji im služi za detektiranje replikanata, nakon što postave dvadeset do trideset izmjeničnih pitanja. Taj fiktivni stroj u odgovorima pojedinaca vezanih za empatiju mjeri tjelesne funkcije disanja, rumenilo na licu, srčani ritam i pokrete očiju.

U filmu se pojavljuju dva replikanta, Leon i Rachael, koji se koriste *Voight-Kampff* testom. Tijekom svog istraživanja, Rick Deckard započinje vezu s Rachael, naprednim replikantom, koja dovede u pitanje njegovu i sudbinu ostalih replikanata. Kao pomoćnica Tyrella, Rachel nije svjesna svoga statusa kao jednog od najnaprednijih replikanata ikada dizajniranih, budući da su joj ugrađene uspomename Tyrellove nećakinje. Takvom

[3] *HugoAward* ili *Science Fiction Achievement Award* je skup nagrada koje se jednom godšnje dodjeljuju za znanstveno-fantastična djela. Naziv nagrade nosi ime u čast Huga Gernsbacka, osnivača prvoga znanstveno fantastičnog časopisa *Amazing Stories*. Nagrade se dodjeljuju od 1953. godine.

[4] *National Film Registry* (NFR) je registar američkih filmova koji odabire odbor za očuvanje u Kongresnoj knjižnici. Osnovan je 1988. godine.

[5] *Voight-Kamff* stroj je fikcijski alat za ispitivanje koji se koristi u filmu *Blade Runner*. Stroj nalikuje današnjem poligrafu kojeg koriste lovci na replikante kako bi utvrdili je li osoba replikant ili ne.

najnaprednijem replikantu prilikom njena testiranja Deckard treba postaviti više od sto pitanja kako bi je procijenio. U borbi s ostalim replikantima, Deckard ih uspije "umiroviti" dvoje, prilikom čega mu pomoć pruža sama Rachel koja ubija trećeg replikanta. Konačni sukob glavnog protagonista filma događa se s predvodnikom replikanata, Royom. Iako je Roy Batty jasan pobjednik dvoboja – netipično za jednog replikanta – on spasi Deckardov život. Tim činom pokazao je milost i suosjećanje, svjestan svoga kratkog programiranog životnog vijeka. *Blade Runner*, kao i roman po kojem je nastao, odražava dvosmislenost glavnog protagonista i nameće glavno pitanje je li on čovjek ili replikant. Upravo to pitanje, kao i pitanje Deckardova „umirovljenja" Rachel kao replikanta, ostalo je nedorečeno do kraja filma. Završetak prikazuje scenu njihova zajedničkog bijega iz zgrade Bradbury. Zaključnu scenu filma, kao inspiraciju uvodne scene iz filma *The Shinning*[6] Stanleyja Kubricka, redatelj je želio prikazati sretnim završetkom, u kojem bi se Rick Deckard i Rachel pojavili zaljubljeni promatrajući pejzaž. Ipak, film završava onom kultnom rečenica Gaffa: „Šteta što ona neće preživjeti... Ali na kraju krajeva, tko hoće?".[7] Takav završetak odjeknuo je među publikom i dobrim dijelom postao zaslužan za status filma.

[6] *The Shinning* je britansko-američki psihološki horor film iz 1980. godine, kojeg je režirao američki producnt Stanley Kubrick. Glavne ulogu u filmu tumače Jack Nicholson, Shelley Duvall i Danny Llyoyd.
[7] Bukatman, S., *Blade Runner*, *op.cit.* (bilj. 2): 33. str

2.1. *METROPOLIS* I *BLADE RUNNER*

Blade Runner u svojim scenama sadrži mnoštvo poveznica i sličnosti s filmom *Metropolis* iz 1927. godine, uključujući i prevladavajuće vizualne prikaze. Pored toga što je svojevrsni *hommage* ovome kultnom filmu, *Blade Runner* se bavi i problemima koji njime dominiraju. *Metropolis* je njemački znanstveno-fantastični nijemi film čiju režiju potpisuje austrijski redatelj Fritz Lang. Za razliku od ostalih nijemih filmova koji se isključivo bave događajima iz prošlosti ili sadašnjosti, Lang radnju filma smješta u nepoznatu budućnost. Inspiraciju za svoj film pronašao je u dramatičnim siluetama grada New Yorka. Svojim opisom grada, probudio je bljeskove mnoštva boja kojima grad dominira, poput crvene, plave, svjetlucave, bijele ili zelene.



Slika 1: Prikaz grada u filmu *Metropolis* iz 1927. godine

Ulice je prikazao kao dominaciju pokreta i spiralnih svjetala iznad kojih dominira potpuno novi svijet, s lebdećim automobilima, uzdignutim vlakovima i neboderima, koji se pojavljuju u crno-bijelim reminiscencijama na kolorit grada. Osim nalikovanja na svijetleću igračku, Lang je grad prikazao kao mjesto neograničenih mogućnosti, unatoč disciplinirani radnicima koji se nalaze u klaustrofobičnim prostorima skrivenima pod zemljom. *Metropolis* paralele s *Blade Runnerom* pronalazi u vizualnom isticanju kontrasta između gornjeg i donjeg grada. Gornji dio sadrži zgrade koje su ujedno i dom moćnih i privilegiranih klasa, poput Tyrell

Corporation i policije. U donjem gradu nalaze se mase izdvojene iz sustava.[8] Postapokaliptičnim Los Angelesom u *Blade Runneru* dominiraju visoke kule trgovine i moći koje su dostupne samo ukoliko posjedujete leteće naprave; osim privilegirane klase, tim prostorima ima pristup samo još gradska policija. Dizala u filmu su pod kontroliranim pristupom i simboliziraju razlike i dominiraju pozadinom cijeloga filma. Također, postoji još nekoliko paralela ovih dvaju filmova. Svakako je jedna od najupečatljivijih fizička sličnost zgrade Tyrell Corporation i zgrade šefa Joha Fredersena iz *Metropolisa*.



Slika 2: Usporedba vizualnog prikaza gradova u filmovima *Blade Runner* i *Metropolis*

Sukob glavnog protagonista filma i lovca na replikante, Ricka Deckarda s Royom, u nekoliko aspekata nalikuje sukobu između Fredera, sina razočaranog društvenim razlikama koji se okreće revoluciji, i zlonamjernog doktora Rotwanga. Ideja robota zajednička je tema oba filma: i doktor Rotwang, poput Tyrella, dizajnira radnike-robote. Radnja *Metropolisa* odvija se oko robota Marie i njegova izumitelja dr. Rotwanga čije je kostime dizajnirao Walter Schulze Mittendorff. David Dryer koji je radio na specijalnim efektima za film *Blade Runner*, učvrstio je poveznice ovih dvaju filmova. Fotografije scenografije iz *Metropolisa* Dryeru su poslužile kao inspiracija

[8] Williams, D.E., *Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner"*, International Political Science Review/Revue internationale de science politique, Vol. 9, No. 4 (Oct., 1988), str. 386.

za stvaranje raskošne mizanscene *Blade Runnera*. Oba filma gradove prikazuju kao mjesto kaosa, otuđenja, ali i otpora. Također valja zapaziti kao zajedničku karakteristiku izgrađenost urbane okoline kao sveukupnoga prostora. Prikaz prirode u *Metropolisu* vidljiv je samo u krovnim vrtovima koje posjeduje bogata klasa. Glavni statusni simbol u *Blade Runneru* predstavljaju preživjele životinje i njihove sintetičke zamjene čiji su pašnjaci smješteni na krovovima zgrada. Gradovi *Metropolisa* i *Blade Runnera* su masivni, a svaki od njih punktriran je monumentalnom zgradom, poput Stadtkrone Towera i Tyrell Building. Toranj *Metropolisa* nadahnut je Brueghelovim Babilonskim tornjem iz 1563. godine, ali i mayanskim piramidama pretkolumbovske Amerike. *Blade Runner* je znatno preoblikovao ono što bismo mogli smatrati pogledom urbanog stanovnika *Metropolisa* na taj način što je uspostavio doživljaj grada prikazivanjem nediferenciranih industrijskih prostora iz rakursa pripovjedačke kamere.

Osim karakterističnih snimki fotografija iz aviona koji lete iznad nebodera, u *Blade Runneru* su vidljive i policijske letjelice koje se provlače futurističkom panoramom grada. Njome dominiraju ogromne zgrade s tornjem Stadtkrone kao središtem bogate klase.



Slika 3: Vizualne poveznice filmova *Metropolis* i *Blade Runner*

2.2. VIZUALNI EFEKTI KORIŠTENI U FILMU

Ridley Scott svoju filmsku karijeru započeo je u Velikoj Britaniji kao scenograf. Takav netipičan početak karijere za jednog režisera uvelike je pridonio njegovu stvaralaštvu. Ideju za prostore *Blade Runnera* pronašao je u svome ranijem znanstveno-fantastičkom filmu iz 1979. godine, *Alien,*[9] čija se radnja odvija u svemirskom brodu. Glavno dizajnersko dostignuće tog filma je svemirski brod Nostromo, koji je prikazan kao koloplet zakučastih hodnika i klaustrofobičnog, pretrpanog prostora. Sniman kamerom iz ruke i korištenjem dostupnog svjetla, redatelj je filmu dao dokumantarističku notu. Briljantnost *Alliena*, kao i kasnijeg *Blade Runnera*, valja tražiti u njihovoj svojevrsnoj "vizualnoj zbijenosti". Posebne skice za *Blade Runner* osmislio je Hampton Fancer, inspiriran francuskim stripom *Metal Hurlant*[10] koji je tada bio tek objavljen.

Začetke svoje specifične vizualnosti film pronalazi u grafičkim stripovima dizajnera Jeana Girauda koji djeluje pod pseudonimom Moebius. Glavne glumce utjelovili su Harrison Ford kao Rick Deckard, Rutger Hauer kao Roy Batty, Sean Young kao Rachel, Edward James Olmos kao Gaff i Daryl Hannah kao Pris. Glavna ideja filma je prikaz grada budućnosti kombinacijom nečega sasvim novog i veoma upotrebljivog. Posljedica takvog pristupa je redateljev originalan stav o znanstveno-fantastičnim filmovima svog vremena, koje je držao nedovoljno povezanima s vremenom u kojem nastaju. Minucioznim dizajnom i fizičkim oblikovanjem scenografije film je postigao učinak nemjerljiv s današnjim kompjutorski generiranim slikama. Za scenu zajedničkog pojavljivanja Rachael i Deckarda, korištene su fotografije snimljene avionom iz zraka, što je ujedno i poveznica s filmom *The Shining* redatelja Stanleya Kubricka, čiji je rad Scott izuzetno cijenio. To je u konačnici i proizvelo pomalo sirov ali autentičan izgled filma. Scott je složenost radnje razbijao atmosferičnim ugođajem i prikazivanjem svijeta kao da je izvan nekoga konkretnog prostora. Svojom estetikom i tematikom film posjeduje obilježja njemačkog ekspresionizma 1920-ih godina i narativnih elemenata klasičnogaa hollywoodskog detektivskog žanra *noir* filmova 1940-ih i ranih 1950-ih godina. Te utjecaje redatelj je u *Blade Runneru* prikazao dominacijom tamnih sjena, maglovitom rasvjetom i kutovima snimanja koji su filmu pružali atmosferu "tamnog sjaja" i tajanstvenosti.

[9] *Alien* je znanstveno-fantastički horor iz 1979. godine redatelja Ridleya Scotta. Radnja filma prati agresivno izvanzemaljsko biće koje progoni i ubija posadu svemirskoga broda *Nostromo*.

[10] *Metal Hurlant* je magazin kojega 1975. godine započinje izdavati francuska kuća *Les Humanoid Associes*. Pokretač i autor časopisa je Jean Giraud, poznatiji pod pseudonimom *Moebius.*

Blade Runner prenosi ono što je D. E. Williams opisao kao "viziju nakon vizije, 'zastrašujuću ljepotu' u gradovima i ljudima".[11]

Poseban element *noir* filmova je i neizostavna *femme fatale* te pripovijedanje u prvom licu otuđenoga glavnog junaka čiji je moralni smjer upitan. Obje karakteristike vidljive su i u stilu odijevanja likova i načinu njihova ponašanja. Utjecaj *noira* zamjetan je i u vizualnim prikazima Los Angelesa i njegovih zgrada kao simbolične razlike između visoke i niže klase. Grad je na taj način predstavljen kao kombinacija pesimistične osobne vizije pojedinca uhvaćenog u mrežu megalopolisa i njegovih jednako tako mračnih vizura.



Slika 4: Elektronski prikaz ogromne reklame multinacionalne kompanije *Coca – Cola* na neboderu iz filma *Blade Runner*

Grad budućnosti poziva se na razne povijesne vizualne izvore, poput Hogarthovih i Vermeerovih slika, na *Lower East Side* Jacoba Riisa, *Urban Light Dreams* Edwarda Hoppera te vizualnog baroka znanstvene fantastike heavy metala.[12] Svojom istraživačkom kamerom i upečatljivim detaljima redatelj je olakšao vizualno savladavanje urbanog prostora *Blade Runnera*, čijim ekranima dominiraju teleskopi, mikroskopi, skener uređaji i rengendske zrake. Atmosfera filma pretežno je kišovita i tmurna; interijeri su improvizirani pomoću bljeskova svjetlosti uz istodobno korištenje dima. "Dimna soba" kreirana je pomoću pare, a poslužila je za izoštravanje detalja i stvaranje osjećaja zračne perspektive i udaljenosti. Eksterijeri su također ispunjeni dimom kako bi se dočarala atmosfera zagađenog svijeta. Dim je filmu dao dodatan *noir* izgled.

[11] Williams, D.E., *Ideology as Dystopia*, op.cit., str. 385.
[12] Bukatman, S., *Blade Runner*, op.cit., str. 20.

Određena nostalgija za prošlošću pojavljuje se u obliku ogromnih reklamnih plakata multinacionalnih kompanija, poput Coca-Cole, kao jasnog nasljeđa aproprijacijskih stilova postmodernizma.



Slika 5: Divovska Tyrell Corporation iz uvodne scene filma *Blade Runner*

Lokacije za snimanje bile su u New Yorku i Los Angelesu. Glavni set nalazio se u *Burkbank Studiju* u New Yorku. Kao središte uličnih scena za ovaj film, on je bio i lokacijom brojnih ranijih kriminalističkih filmova Warner Brossa te *noir* filmova. S obzirom da je bio prilično upoznat s topografijom Los Angelesa tadašnjeg vremena, Ridley Scott imao je ideju da svatko bilo kojoj lokaciji može pristupiti na vlastit, jedinstveni način. Uvodnu scenu filma otvaraju prilično duge snimke Los Angelesa prikazujući njegov nepregledan krajolik u jednome jedinstvenom panoramskom pogledu. Zatim slijedi scena prožimanja vatrenih dimnjaka naglašenih reflektirajućim prikazom bestjelesnog oka. Kamera, krećući se prema naprijed, ulazi u prostor kako bi prikazala divovsku Korporaciju Tyrell. Sljedeća scena prikazuje uvodno testiranje replikanta Leona *Voight-Kampff* testom, nakon čega slijedi prvo pojavljivanje Ricka Deckarda, na kišnoj ulici kojom dominiraju reklamni baloni, neonski znakovi, "trafikatori" i futuristička odjeća mestetičnog izgleda. U filmu je grad definiran kao fraktalni zemljovid uz beskonačne složene strukture urbane stvarnosti.[13]

[13] Ibid. 59. str.



Slika 6: Unutrašnjost zgrade Bradbury kao lokacija seta za film *Blade Runner*

Neke od najatraktivnijih gradskih arhitektonskih lokacija za potrebe filma prerušene su u distopijsko ruho. Zgrada Bradbury, smještena u središtu Los Angelesa, izgrađena je 1893. godine. Zbog jedinstvenog karaktera, zgrada se pojavila u brojnim filmovima, televizijskim emisijama, reklamama i glazbenim spotovima. U vrijeme snimanja bila je u funkciji kao poslovna zgrada. Filmska ekipa je zato većinom snimala noću, posebno pred samu zoru. *Bradbury Building* s otvorenim atrijem i stubištem od kovanog željeza u filmu je poslužila kao hotel u kojem je stanovao genetički dizajner J. F. Sebastian. Značajna je posljednja scena filma, u kojoj se sukobljavaju Roy i Deckard. Taj sukob dogodio se upravo na krovu te zgrade. Scene filma prikazane su slojevito, zahvaljujući intenzivnim zračnim snimkama i bogato kadriranim uličnim scenama. Redatelj je snimcima načinjenima dugim objektivom, koje su ulicama pružale osjećaj živosti i prenapučenosti, prikazao preplitanje ljudi i fizionomiju multikulturalnog svijeta. Tlom i zrakom dominira prenapučenost.

U filmu je veoma izražen azijski utjecaj. Iako se radnja odvija u Los Angelesu, zbog vizualnog izgleda i njegova prevladavajućeg multikulturalnog dojma, grad se doima poput Hong Konga ili Tokija, ili kao mjesto ogromne imigracije iz siromašnih zemalja s prenapučenim stanovništvom. Napuštene zgrade i četvrti prikazane su u stanju propadanja, dok su oronuli dijelovi smješteni pokraj novijih i visoko tehnologiziranih poslovnih četvrti. Na koncu, film djeluje kao da bi mogao pripadati bilo kojem vremenu i bilo kojem geografskom prostoru.



Slika 7: Prenapučene ulice su jedna od glavnih karakteristika filma *Blade Runner*

Ulice su ispunjene gužvom mnoštva ljudi kojima se ne vide lica, te orijentalnim trgovcima i punkerima. Jezik koji se u filmu pojavljuje je mješavina govora grada s japanskim, španjolskim i njemačkim dijalektima. Grad djeluje poput velike pozornice pod snažnim utjecajem istočnjačkih kultura, s kineskim jezikom kao zvučnom kulisom i trgovinama orijentalnih proizvoda.



Slika 8: Divovski prikaz lica žene koja se smiješi sa svijetleće reklame iz filma *Blade Runner*

Prilikom snimanja set je, pored nepregledne mase ljudi, ispunjen i rekvizitima. Kamera svojim horizontom tijek filma usmjerava prema predimenzioniranim reklamama na zgradama, poput *Coca-Cole* i zavodljivih orijentalnih lica. Treba zamijetiti i osebujna leteća vozila koja se pojavljuju u filmu. Njih je vizualno kreirao futuristički dizajner Syd Mead. Takvo fiktivno leteće vozilo zvano zvano *spinner* osmislio je za vožnju na zemlji, vertikalnim letenjem i krstarenjem

uz pomoć mlaznog pogona. Osim gradske policije koja ih koristi za nadzor stanovništva, vozila su dostupna na korištenje i bogatoj klasi. Uz pomoć skica vozila koje je Mead osmislio, realizirano je dvadeset i pet takvih vozila. Danas je njegova replika izložena u Muzeju znanstvene fantastike i dvorane slavnih u Seattleu. Osim vozila, Mead je kreirao i dizajn tradicionalnih zgrada u filmu s futurističkim strojevima i materijalima.



Slika 9: Skica letećeg vozila *spinner* dizajnera Syda Meada korištenog u filmu *Blade Runner*

2.3. PRIKAZ GRADA BUDUĆNOSTI

Los Angeles kao grad budućnosti u *Blade Runneru* u cjelini nudi realnu viziju izgleda jednog velegrada bliske budućnosti, svojom panoramom nepreglednog industrijskog grada. Takav grad je postindustrijski grad u ruševinama. Prikazom utopijskog grada budućnosti i iznimno razvijene tehnologije, Los Angeles se u tolikoj mjeri izmijenio da gotovo ni ne podsjeća na gradove sadašnjosti.



Slika 10: Los Angeles i estetika propadanja grada budućnosti u filmu *Blade Runner*

Arhitekturu grada ističu ogromni neboderi što se uzdižu iznad ulica i brojna industrijska postrojenja. Grad je u potpunosti obavijen dimom i sumaglicom, uz kišu koja neprekidno pada, i time stvara karakteristično makabričan dojam. Kontakt s prirodom u filmu potpuno izostaje, što se može iščitati iz nepostojanja parkova i rijeka. Zbog nedostatka nečega što bi se moglo smatrati preostacima prirodnog okoliša, kao i očitog zagađenja i prenapučenosti, moguće je zaključiti da je u budućnosti koju *Blade Runner* prikazuje očito došlo i do ekološke katastrofe.[14]

Čak i rijetke životinje koje su prisutne u filmu umjetni su proizvod. Stoga je priroda luksuz koji si grad teško može priuštiti. *Blade Runner* svijet je propadanja, mračne vizije i baroknog futurizma, apokaliptička vizija postmodernoga grada. Karakterizira ga „estetika propadanja“: svojim dekadentnim izgledom, stvara svojevrsnu *trash* estetiku i otkriva tamnu stranu tehnologije.[15] Ulice su pretrpane velikim količinama smeća i raznog otpada. Proces raspadanja u filmu ogleda se i kroz tvorca replikanata, koji živi u napuštenoj zgradi i izoliran je od ostatka svijeta. Ono što ga okružuje samo su njegove mehaničke igračke koje dizajnira i oživljava. Njegov unutarnji proces i vrijeme ubrzavaju, što se ogleda u njegovu vanjskom izgledu. Sa svojih dvadeset pet godina J. F. Sebastian ima naboranu i oronulu kožu zbog koje

[14] Chevrier Y., Straw, “Blade Runner: Or, the Sociology of Anticipation”, Science Fiction Studies (Vol. 11, No., 1), 1984.: 55 str.
[15] Bruno, G., “Ramble City”, op.cit., str. 66.

djeluje ostarjelo. Iz toga se nameće zajednička poveznica tvorca replikanata sa stanjem grada i njegovim vlastitim proizvodima. Grad, baš kao i J.F. Sebastian, u stanju je raspadanja.



Slika 11: Prikaz štanda s futurističkim časopisima iz filma *Blade Runner*

Uz futuristički dizajn, važnost svakog detalja prikazana je kroz časopise na štandovima, koji se pojavljuju na trenutak, manje od sekunde. Njih su za potrebe filma osmislili i do detalja razradili profesionalni art direktori. Ključ svega u *Blade Runneru* je detalj. Likovi se na ulicama nalaze ispod velikih neonskih reklama ogromnih nebodera na kojima se nalaze medijski zasloni. Također, detalje filma čine i ulični restorani i prometni znakovi, brojni plakati, zatim parkirna mjesta i video monitori pod nazivom *trafikatori*. Služe za odobravanje informacija o prometu i digitalno ga usmjeruju. Teško je uočiti razlike između ulica. Sve je utonulo u atmosferu dima, mutno je i sjenovito. Na ulicama je uvijek gužva s jedva primjetnim individualnim karakteristikama lica. Kao rezultat previše detalja, pojavljuje se premalo, gotovo nimalo praznog prostora. Scene ulica ispunjene su neonskim svjetlima i raznim mehaničkim napravama, a vizualna estetika filma izvan je izvanvremenska.

2.4. KONCEPTI ODIJEVANJA U FILMU *BLADE RUNNER*

Kada je riječ o odijevanju, krenula bih od dizajnera zaslužnih za dizajn i odjeću filma. Michael Kaplan, poznati američki kostimograf i ilustrator u suradnji s dizajnerom Charlesom Knodeom inspiraciju za film *Blade Runner* pronašli su estetici 1940-ih godina. U skladu s cjelokupnim produkcijskim dizajnom, osmislili su odjeću koja je svojim izgledom pod utjecajem prošlosti, no zapravo je vrlo suvremena i nosiva u budućnosti. Upravo takve kvalitete pronašli su u bezvremenskoj modi Gilberta Adriana, legendarnog dizajnera iz zlatnog doba Hollywooda. Dvojac je osvojio prestižnu *BAFTA Award* za najbolji dizajn kostima.[16]

Kostime znanstvene fantastike *Blade Runnera* čine zakopčani kombinezoni i odijela od lateksa koja su jedinstvena kombinacija stylinga četrdesetih godina s modom nadahnutom Japanom, punk-rock stilom i futurizmom. Kaplan i Knode izrazili su karakter glavnih likova kroz odijevanje, dajući svakom liku jedinstvenost, boju i stil. Kao koncept odijevanja za film su osmislili oštra zaobljena odijela s pretjerano velikim ramenima uz intervenciju s naglašenim kutovima koji odjeću odmiču u budućnost. Zbog posebnih uvjeta u kojima se film snimao, poput simulirane kiše i dima, kostimografi su za glumce morali izraditi dvostruko više kostima. Make-up je također pridonio važnosti izgleda filma, na čelu s vizažistom Marvinom Westmoreom. Kostimi i frizure inspirirani su nekim ranijim stilovima kako bi se izbjegla jednoličnost frizure i odijevanja, kao i žanrovska predvidljivost znanstvene fantastike. Odjeća u *Blade Runneru* je futuristička i daje dojam nestvarnosti u okruženju u kojem se nalazi. Za lik Rachel osmišljena su prilagođena odijela sa širokim ramenima te glamurozna bunda. Kao primjer mode koja se u filmu oslanja na suvremene trendove kako četrdesetih tako i osamdesetih godina, pod dominacijom urbanog stila s elementima punka i ulične mode, treba istaknuti ovratnik od Pris te poderane tajice s tenisicama i kožnim kaputom koje u filmu nosi Roy Batty.

[16] British Academy Film Award, ili *BAFTA Award* dodjeljuje nagrade za najbolja filmska i televizijska ostvarenja te za njihovu kostimografiju, a osnovana je 1947. godine.



Slika 12: Prikaz Deckardove potrage za replikantom na setu filma *Blade Runner* koji pruža opsežan uvid u uličnu modu stanovnika grada

U filmu stalno zpažamo ljude odjevene u kožnu i pohabanu odjeću, s punkerskim i rockerskim stilom i frizurama. Ulica prikazuje širok spektar ljudi koji nose mnoge dodatke, popur privjesaka i pokrivala za glavu kao što su sunčane naočale, šeširi, kape i crni šiljci umetnuti u kosu. Gradska ulična scena prikazuje velik broj različitih stilova odijevanja s mnoštvom identiteta i subkultura s definiranim stilom odjeće, kao što se može vidjeti i u suvremenim urbanim centrima. Modni utjecaj filma očit je, primjerice, pri pogledu na poderane traperice koje u filmu nosi Pris, kao i njen nezaboravan make-up s prepoznatljivim punk izgledom. Rachel je svojim jakim siluetama jastučića, krznenim kaputom i stilom frizure također ostavila ogroman utjecaj na modu. Film je bio dugogodišnjom inspracijom mnogim dizajnerima u svijetu mode, poput Alexandera McQueena koji je tematiku filma obradio u svojoj kolekciji za sezonu jesen/zima 1998/1999. Godine 2014. McQueen se svojom kampanjom još jednom osvrnuo na *Blade Runner*, sezonom proljeće/ljeto, kada su i naslovnice talijanskog Voguea bile preplavljene takvim modnim stilom.

Harrison Ford u *Blade Runneru* utjelovio je lovca na replikante Ricka Deckarda. Kao i većina glavnih protagonista detektivskih filmova *noir* žanra i kiberpunk fikcije, Deckard je tajanstvena i povučena osoba koja dobije zadatak vratiti se iz „mirovine“ na posao koji je nekada obavljao. Protagonisti kiberpunk fantastike kao što je Rick Deckard, često su tvrdi, pragmatički muškarci i žene koji pokušavaju preživjeti u stalno promjenjivom okruženju gdje moć ima onaj

koji je u stanju brzo reagirati.[17] Deckarda u filmu karakteriziraju nesigurnost i tajanstvenost s mnogobrojnim sumnjama. Dizajneri Knode i Kaplan za lik Deckarda kao tajanstvenog i otuđenog pojedinca, osmislili su skice s futurističkim kaputom u kombinaciji s neobičnim odijelom.



Slika 13: Harrison Ford kao Rick Deckard u filmu *Blade Runner* sa svojim odijevanjem prikaz je detektiva *film noira*



Slika 14: Humprey Bogart kao Sam Spade u filmu Malteški skol iz 1930. godine inspiracija je za lik Ricka Deckarda iz filma *Blade Runner*

Skice su inspirirane *outfitom* Sama Spadea, filmskog lika kojeg je utjelovio Humphrey Bogart. Deckardov izgled je klasični prikaz detektiva *noir* filma. Njegova kratko podšišana frizura nalikuje pomalo i punk frizuri. Harrison Ford kao Deckard je u filmu odjeven u tamno sivu košulju na kojoj ima crnu kravatu s uzorcima prugi i kocki. Donji dio čine smeđe hlače. Umjesto uobičajenog trench kaputa, lik Deckarda odjeven je u funkcionalnu jaknu smeđe boje koja je pune dužine i namijenjena je svim situacijama. Deckard mijenja košulje nekoliko puta tokom cijelog filma, a nema značajnih promjena outfita. Njegova odjeća je prilično staromodna i ne djeluje ni na koji način toliko futuristički. Takva vrsta odjeće dodatno ga čini umornim i nezainteresiranim detektivom u filmu i na taj način ga u potpunosti uklapa u okruženje u kojem se nalazi.

[17] Senior, W.A.: *Blade Runner*, op.cit., str. 4.

Ulogu replikanta Rachel utjelovila je glumica Sean Young. Rachel je najsavršeniji replikant u filmu jer ne zna da je jedan od njih. Tvrdnja da ona simulira svoje simptome, seksualnost, memoriju, znači da ih razumije i doživljava ih.[18] Kostime za potrebe njenog lika također je osmislio dizajner Gilbert Adrian koji je i inspiraciju za lik Rachel pronašao u razdobljima kasnih tridesetih i ranih četrdesetih godina. Kroj i struktura njene odjeće jasan su izraz i nedvojben citat mode tog vremena.



Slika 15: Sean Young u ulozi replikanta Rachel u filmu *Blade Runner* odjevena je u kostim s obojanim vrpcama dizajnera Gilberta Adriana

Procesom odijevanja kroz tijek filma Rachel doživljava postupnu transformaciju, poput nekog oslobođenja od uloge replikanta, koja joj je u filmu bila dodijeljena. Po uzoru na izgled Joan Crawford, Adrian je osmislio kombinacije raznih nijansi pristajuće tkanine. Rachel prvi put u filmu vidimo prilikom dolaska Deckarda u Tyrell Corporation gdje se on treba susresti s Eldonom Tyrellom. Kao njegova osobna tajnica, na Tyrellovom poziv ona se u tišini, nekako neprimjetno pojavljuje iz stražnjeg dijela prostorije. Ono što na njoj odmah možemo uočiti je

[18] Bruno, G.: Ramble City, *op.cit.* (bilj. 17), str. 68.

crveni ruž na usnama, što bi se moglo protumačiti kao odraz njene sigurnosti i stava. Takvom pojavom Rachel predstavlja mladu, privlačnu žensku osobu. U filmu se pojavljuje u dva outfita. Prvi outfit je ujedno i njena radna odjeća u kojoj predstavlja asistenticu doktora Tyrella. Gornji dio sastoji se od odijela zakopčanog gumbima i koje je suženo u struku. Na ramenima odijela uočavamo umetnute široke jastučiće. Donji dio outfita sastoji se od suknje koja je dužine do koljena. S takvim dojmom koji upotpunjuje svojim načinom kretanja, djeluje kao neka vrsta robota. S podignutom pundžom frizura Rachel također pripada stilu 1940-ih godina. Kaplan i Knode su za tkanine Racheline garderobe koristili prilagodljivu vintage vunu sive i bež boje koja je na sebi sadržavala metalne niti. Na taj način željeli su postići finoću i svjetlinu tkanine. Pretjerani uglovi na njenoj odjeći pružaju futuristički spin. Sveukupni dojam Rachel trebao je simbolizirati futurističku junakinju koja vjeruje u budućnost, no istodobno je i dalje čvrsto u *noir* prošlosti.



Slika 16: Rachel sa spuštenom frizurom odjevena u sivo odijelo s naglašenim jastučićima u ramenima

U sceni kada se ponovno pojavljuje u Deckardovu stanu, dok sjedi za klavirom, izgled njena lica značajno je promijenjen u odnosu na prethodnu situaciju. Ono sada djeluje prirodnije u kombinaciji s frizurom, koja je opuštenija. Odjevena je u sivo odijelo čija ramena naglašavaju veliki ravni jastučići. U sceni kada ju Deckard testira *Voight-Kampff* strojem, odjevena je u dvodijelno odijelo zaobljenog kroja od crne svile i zmijske kože. Tom prilikom istaknuto je njeno lijepo lice koje je upotpunjeno crvenim ružom. Za make up Rachel zaslužan je vizažist

Jorden Cronenweth. Osim crvenog ruža na usnama, na slici se uočava i tuga. Ispod tužnog pogleda očiju, vide se i crne mrlje koje očuđuju njen besprijekoran izgled i predstavljaju je kao autentičnu futurističku *noir* junakinju.



Slika 17: Make-up lica replikanta Rachel, djelo vizažista Jordena Cronenwetha

Outfit u kojem se Rachel pojavljuje prilikom posjete Deckardovu stanu sačinjava neobična krznena bunde s podignutim i podstavljenim ramenima, ogromnih rukava. Bunda je pune dužine bijelo sivih boja. Izrađena je od plave svile, a sadrži i rijetko krzno koje obrubljuje njen stajaći ovratnik. Ovratnik se proteže dosta iza glave. Ostali modni detalji čine kožne crne rukavice i torba. S obzirom da asistira uglednom i bogatom Tyrellu, ona i svojim izgledom nedvojbeno pripada povlaštenoj klasi. Kosa joj je zavezana u pundžu, po uzoru na stil 1940-ih godina. Iako izgledom ne odaje dojam tipičnog replikanta, svojim odijevanjem ipak se ne ističe među ostalim ljudima. Rachael svojom kombinacijom crnog i sivog odijela simbolizira heroinu klasične detektivske priče u kojoj se ona zaljubljuje u glavnog junaka, po uzoru na većinu *noir* filmova. Odjeća joj daje skulpturalni karakter, a što postiže kostimima koji sadržavaju dodatne detalje poput ravnih i podignutih jastučića. Takva podignutost i izduženost njena tijela u kostimu, u kombinaciji s načinom na koji se kreće, doima se poput robota. Lakiranom frizurom kao završnim dojmom priziva osjećaj nostalgije i raskoši, ponovo po uzoru na *noir* filmove četrdesetih godina. Do završetka filma Rachel, osim upravo navedenih outfita, nema značajnijih promjena. Jedina mala izmjena je njena kosa koja, kao što sam već navela, prema kraju filma

postaje sve opuštenija spuštajući se prema dolje. To možemo protumačiti kao način da se oslobodi uloge koja joj je dodjeljena. Umetnuti jastučići postali su nakon prikazivanja filma novi trend u modi, kao i njen sveukupan *styling*.



Slika 18: Replikant Rachel odjevena u krznenu bundu pune dužine,
kao simbol povlaštene klase u filmu *Blade Runner*

Daryl Hannah u *Blade Runneru* u ulozi je replikanta Pris. Ona je, prema navodima policijskog spisa, opisana kao "osnovni model za zadovoljstvo". Osmislio ju je i dizajnirao J. F. Sebastian. Odjeća Pris u *Blade Runneru* je mračan, punk stil, prikladan i njenom karakteru. Sam naziv „osnovni model zadovoljstva" uključujući i njen outfit s prozirnom odjećom i kratkom ogrlicom oko vrata aludira na neku vrstu plesačice i zabavljačice ili možda čak i prostitutke. Izgled Pris na prvi dojam nalikuje maski, a koristi ga u filmu kako bi privukla Sebastianovu pozornost i na taj način od njega saznala gdje se nalazi genetski inženjer doktor Tyrell. S obzirom da film prikazuje postmoderno stanje recikliranja i propadanja, njenu ulogu mogli bismo razumjeti kao model postindustrijske mode i recikliranja. Pris svojom prepoznatljivom punk frizurom i izgledom u crnoj prozirnoj košulji vizualno ostvaruje ulogu beskućnice. U trenutku borbe s Deckardom, Pris nosi šminku koja je kombinacija punk izgleda sa zastrašujućim

klaunovskim izgledom. Pris se u filmu nikada ne smije. Blijede je puti s primjetnom šminkom i sprejem crne boje oko područja očiju. Smatram da se ona takvim načinom vizualnog izražavanja nastoji zakamuflirati među ostale ljude. Ono što sam također primijetila jesu njeni zacrnjeni nokti. U kombinaciji s blijedom kožom, njih bismo mogli protumačiti kao prikrivanje fizičkih simptoma koji su posljedica datuma isteka funkcije replikanta Pris. Svojom šarmantošću i paradoksalnom umiljatošću bez problema izvodi smrtonosno snažne pokrete. Njeno čudnovato ponašanje vidiljivo je u nekoliko scena. Spomenula bih scenu u kojoj se približava J. F. Sebastianu dok on spava, gdje ga ona proučava njuškajući, zatim onu gdje „bježi“ od kamere, prije negoli će napasti Deckarda. U izvođenju tog pokreta ona je prividno opuštena. Također je upečatljiva scena u kojoj ona, kao tipični primjer replikanta, u stanu J. F. Sebastiana, poput nepomične lutke, sjedi skrivena među ostalim lutkama u trenutku dok je Deckard traži. Dodatnu atmosferu poistovjećivanja s umjetnim lutkama pojačava svojim make-upom.



Slika 19: Make up replikanta Pris u filmu *Blade Runner*



Slika 20: Daryl Hannah u ulozi Pris kao „osnovni model zadovoljstva” u filmu *Blade Runner*

Po mom mišljenju baš ta scena uprizorila je tvrdnju o stvarnosti replikanta, koji se, stapajući se s okolinom u kojoj se nalaze, čine istovjetnima ostalim ljudima. U sceni na ulici Pris

na sebi nosi čarape iznad kojih joj se naziru poderane najlonke u obliku krugova koji izgledaju kao ribarska mreža. Gornji dio sastoji se prekratke plave haljine koja je prekrivena krznenim kaputom leopard uzorka. S punk ogrlicom na vratu, crnom prozirnom košuljom i sveukupnim make-upom, Pris ističe svoju ženstvenost i atraktivan izgled.



Slika 21: Genetski dizajner J.R. Sebastian koji radi za tvrtku Tyrell

J. F. Sebastian je lik genetskog dizajnera replikanata u *Blade Runneru*. Svojim izgledom je maleni čovjek koji boluje od neizlječivog sindroma *Methuselah*.[19] Kao posljedica tog sindroma njegov je životni vijek kratak, što ga čini sličnim replikantima. Živi u stanu izoliran od svih, a jedino društvo su mu stvorenja koja je napravio i koja on jedino cijeni, a svakom prilikom dolaze ga na vrata pozdraviti.

Joanna Cassidy utjelovila je lik Zhore, jedne od replikanata koje Deckard mora „umiroviti“. U sceni bijega kroz gužvu ulice Los Angelesa prije nego što Deckard u nju zapuca, odjevena je u prozirnu kabanicu koja je u potpunosti izrađena od plastike. Ispod nje nazire joj se donje rublje, odnosno bikini s crnim grudnjakom dok joj je golo tijelo obasuto šljokicama. Dizajneri Kaplan i Knode su osim jakne za nju su osmislili donje rublje crne boje i čizme s metalnim šiljcima. Jedini dodatak s kojim se pojavljuje u filmu je zmija omotana oko vrata. Outfit Zhore čini plastična kabanica i djeluje mi kao da joj pruža gotovo nevidljivu tehnološku

[19] *Methuselah* je izmišljeno stanje kojeg karakterizira prijevremenost starenja, ili starenje unatrag. Ime nosi po liku iz Biblije koji je, prema navodima, imao životni vijek od 969 godina.

zaštitu i čini da nalikuje robotu. S takvim outfitom i s gotovo nimalo odjeće, ona je nedvojbeno seksualni objekt, no to joj istodobno može koristiti i kao sredstvo za ostvarenje vlastitih ciljeva.



Slika 22 : Joanna Cassidy u ulozi replikanta Zhore odjevena samo u donje rublje iznad kojeg nosi prozirnu kabanicu izrađenu od plastike

Roy Batty kao vođa replikanata u filmu se pojavljuje s punk frizurom i sav je u crnom. Odjeven je u dugi kožni kaput s ovratnikom. Bijela boja njegove kose odskače od sveukupnoga stylinga u odnosu na crnu boju. Takvim načinom odijevanja dodijeljena mu je titula negativca. U kasnijim scenama filma, u kojima se pojavljuje u stanu J. F Sebastiana, odjećom iskazuje oslobođenje od dodijeljene mu uloge. Sada je odjeven u običnu majicu sive boje sa zelenim hlačama. Pri susretu s doktorom Tyrellom, Roy se svojim načinom odijevanja vratio izvornoj verziji u trenutku izvršenja ekstremnog nasilja. U završnoj sceni obračuna s Deckardom, Roy je doslovno razotkriven. Na sebi samo nosi donje rublje s čarapama. Smatram kako je tim činom iskazao svoju ljudskost kada je spasio Deckarda, i u konačnici prihvatio kraj svoga života, svjestan vlastite prolaznosti.



Slika 23: Roy Batty u filmu *Blade Runner* odjeven je u crni kožni kaput s ovratnikom



Slika 24: Roy Batty iz filma *Blade Runner* odjeven u crnu kožnu jaknu s punk frizurom

3. *THE MATRIX*

3.1. BRAĆA WACHOWSKI

Laurence „Larry“ i Andrew Paul „Andy“ Wachowski, poznatiji kao Wachowski Brothers, potpisuju scenarij i režiju za trilogiju *The Matrix*, čijim se konceptom odijevanja bavim u drugom dijelu diplomskog rada. Filmom *The Matrix* započela je istoimena serija u žanru znanstvene fantastike. Kao prvi od tri nastavka, film je snimljen 1999. godine, dok su preostala dva, *The Matrix Realoded* i *The Matrix Revolution*, nastala 2003. godine. Prema kritici, *The Matrix* braće Wachowski jedan je od najboljih i svakako najpoznatijih znanstveno-fantastičnih filmova u povijesti. Ovaj svestrani dvojac danas bilježi ugled koji su stekli i crtanjem stripova, pisanjem scenarija te produkcijskim poslovima. Kako bih pojasnila samu ideju za nastanak *Matrixa*, vratila bih se u djetinjstvo ovih samoprozvanih “gamera”. Prema njihovim vlastitim sjećanjima, izlaz iz „stvarnoga svijeta“ pronalaze u čitanju, zatim u crtanju stripova i knjigama trilogije *Lord of the Rings*.[20] Prije nego što su zakoračili u svijet filmske industrije, pisali su stripove za *Razorline Marvel Comics*[21] i seriju stripova *Clive Barker's Hellraiser*[22] i *Clive Barker's Nightbreed Epic Comics.*[23] Radili su i u školskom kazalištu te na nekim televizijskim programima. Bavili su se virtulnim igricama, među ostalima i *Dungeons & Dragons*.[24]

[20] *Gospodar prstenova* je knjiga epske fantastike autora J.R.R. Tolkiena. Prva knjiga objavljena je 1955. godine.
[21] *Razorline Marvel Comics* je zbirka stripova američke tvrtke *Marvel Comics* koja je djelovala u razdoblju od 1993. do 1995. godine. Osmislio ih je filmaš i pisac znanstvenih horora Clive Barker čiji likovi postoje u jednom od brojnih alternativnih svemira poznatih kao *Marvel Universe*.
[22] *Clive Barker's Hellraiser* je franšiza britanskog horora od deset filmova, serija stripova i dodatnih medija, a temelji se na noveli *Hellbound Heart* autora Clive Barkera.
[23] *Nightbreed Epic Comics* je američki fantastički horror iz 1990. godine, kojeg je napisao i režirao Clive Barker.
[24] *Dungeons & Dragons*, ili *D&D*, je stolna igra uloga smještena u fantastični svijet. Prvi put ju je objavila tvrtka *Wizards of the Coast* 1974. godine.



Slika 25: Braća Wachowski

Kada je riječ o njihovoj koncepciji video igara, zamišljali su virtualni prostor kao identičan onome kod filmova. Zaintrigiralo ih je prenošenje fikcije u nastavcima na film, a filmove koje su do tada gledali smatrali su prilično dosadnima i predvidljivima. Tijekom školovanja, sudjelovali su kod izrade jednog stripa koji ih je usmjerio k razmatranju odnosa "stvarnoga svijeta" i „svjetova unutar svjetova". Pitanje virtualne stvarnosti bio je ključan trenutak za ideju koja je pak bila temelj nastanka trilogije *The Matrix*. Okušavajući se po prvi puta u svijetu filma, 1996. godine debitiraju filmom *Bound* u funkciji redatelja.[25] Sljedeći film na kojem rade kao scenaristi i režiseri upravo je *The Matrix*. Umijeće crtača stripova Geoffa Darrowa, uvelike je utjecalo na izgled filma. Braća Wachowski kao nadahnuće za film navode Platonovu "Alegoriju o pećini"[26] i *Alicu u zemlji čudesa.*[27] Smisao Platonove alegorije, baš kao i *The Matrix*, vrti se oko istog pitanja – razlike između stvarnosti i simulakruma. Kao što je poznato, Platon govori o tome kako zatvorenik u pećini ne shvaća da sjene koje se u pećini pojavljuju nisu stvarni predmeti, nego samo slike stvarnih predmeta. Platonov zatvorenik, baš kao i Neo, uspijeva pobjeći od svijeta kojeg je do tada poznavao, da bi potom ušao u onaj kakav

[25] *Bound* je američki *neo-noir* krimi triler iz 1996. godine, kojeg su režirali braća Wachowski.
[26] *Alegorija pećine* je jedan od najpoznatijih dijelova Platonovog filozofskog djela *Republika* (oko 380. g. pne).
[27] *Alice u zemlji čuda* je knjiga dječje fantastike iz 1865. godine koju je napisao engleski književnik Charles Lutwidge Dodgson, poznatiji pod pseudonimom Lewis Carroll.

svijet zapravo jest. U *Matrixu* nalazimo aluziju i na film *Čarobnjak iz Oza* što je vidljiva u sceni u kojoj Morpheus nudi Neu crvenu i plavu pilulu:

Morpheus: „...ovo je tvoja posljednja šansa. Nakon ovog nema povratka. Uzmeš plavu tabletu, priča završava, budiš se u krevetu vjerujući u što god želiš vjerovati. Uzmeš li crvenu tabletu, ostaješ u Zemlji Čudesa, i ja ću ti pokazati koliko je duboka Zečja rupa.“
Cypher: „...to znači da vežeš pojas, Dorothy, jer Kansas ide pa-pa.”

Određene sličnosti s *Matrixom* pronalazimo i u filmu *Neuromancer* te ostalim filmovima devedesetih godina, kao što su *Strange Days*,[28] *Dark City*,[29] i *Truman Show*.[30] Braći Wachowski trebale su dvije godine da napišu scenarij za film. 2003. godine osnovali su Burlyman Entertainment, produkcijsku tvrtku kojom koordiniraju i upravljaju, zajedno s ostalim partnerima. Izdali su stripove temeljene na filmu te napisali i režirali sljedeća dva nastavka, *The Matrix Reloaded* i *The Matrix Revolutions*. Akcijske scene koje se pojavljuju u filmu rezultat su privrženosti japanskim animacijama i borilačkim filmovima. Prema vlastitom priznanju, posebna inspiracija za film bio je japanski znanstveno-fantastični *anime* film *Akira*[31] iz 1988. godine. Kao dojmljiv detalj u *animeu* navode položaj vremena i prostora postavljenih jedno pokraj drugoga radi usporedbe. Upravo takav način pokušali su prenijeti i na *Matrix*. 1994. godine završavaju svoj prvi scenarij za trilogiju.

Osim djela Jean Baudrillarda *Simulakrumi i Simulacija*, za koje su zahtijevali da ga pročitaju svi uključeni u ovaj film, valja spomenuti i preostale dvije knjige, *Out of Control*[32] i *Introducing Evolutionary Psychology*,[33] namijenjene kao literatura za ulogu glavnog protagonista radnje, Nea, kojega je utjelovio tada već poznati glumac Keanu Reeves.

Većina scena snimljena je u australijskom Studiju Fox u Sydneyu. Prema navodima braće Wachowski, određene prepoznatljive značajke bile su namjerno izostavljene kako bi se zadržala svojstva generičkog američkog grada. U pojedinim scenama filma vidljivi su Sydney Harbour Bridge, AWA Tower, Martin Place i podružnica Commonwealth Bank. Od ostalih gradova izvan

[28] *Strange Days* je film iz 1995. godine, redatelja Jamesa Camerona.
[29] *Dark City* je film iz 1998. godine, redatelja Alexa Proyasa.
[30] *Truman Show* je film iz 1998. godine u kojem glavnu ulogu tumači Jim Carrey.
[31] *Akira* je japanski znanstveno-fantastični animirani film iz 1988. godine.
[32] *Out of Control* je knjiga autora Kevina Kellija izdana 1994. godine.
[33] *Evolutionary Psychology* je knjiga iz 1999. godine, autora Dylana Evansa.

Australije, filmske lokacije nalaze se u Chicagu, ujedno i rodnom gradu redateljâ. Lana[34] i Andrew Wachowski u suradnji sa svojim timom, za potrebe snimanja određenih scena koriste vizualne efekte i razvijaju niz novih tehnika od kojih su najznačajnije tehnika *bullet time* i *time slice*.



Slika 26 : Trinity u trenutku izvođenja tehnike *bullet time* u filmu *The Matrix*

Bullet time je tehnika stvaranja efekta metka koji napreduje kroz prostor u slow motionu uz pomoć korištenja virtualne kinematografije kako bi se upravljalo nizom statičnih snimki zajedno s putanjom metka. Tehnika omogućuje gledatelju istražiti trenutak odvijanja scene u *slow motionu* dok se pri normalnoj brzini kamera pojavljuje u orbiti oko scene. Uključuje vremensko kretanje na način da potpuno zamrznuta scena polako napreduje uz promjenjivo gibanje. Korištenje ove tehnike u filmu, Lana i Andrew Wachowski zamislili su kao kreativnu ilustraciju "dominacije uma nad materijom" ili neku vrstu zarobljenog događaja uz pomoć „virtualne kamere." Učinak filma dodatno je unaprijeđen novom tehnikom poznatijom i kao *time slice.* Ona poboljšava fluidnost s prividom pokreta kamere, a s potpuno zamrznutim likovima i predmetima. Vizualne efekte nadgledao je dizajner John Gaeta koji je, osim što je istraživao metode *bullet time* i *time slice*, uveo i računalno generirani "virtualni" krajolik.

[34] Jedan od dvojice braće, Larry, je početkom 2000-ih godina prošao transformaciju promjene spola i od tada nosi ime Lana, premda se u medijskoj komunikaciji još nerijetko koriste oba imena.

Oduševljeni kinematografijom Hong Konga, Wachowski joj na neki način odaju priznanje uprizorenjem različitih borilačkih vještina.



Slika 27: Tehnika *time slice* iz filma *The Matrix*

Za to područje koriste usluge kaskadera Wo-ping Yuena iz Hong Konga koji je glavne glumce mjesecima podučavao Kung-fu tehnikama. Keanu Reeves u *Matrixu* ima ulogu nečovjeka. Zahvaljujući svom izgledu i genetskoj kombinaciji bijele rase i Havajca, već djeluje digitalno ispoliran. Uspješno savladane vještine glavnog glumca dostavljene su njegovu mozgu na način kao što je i virtualni borac dostavljen monitoru uz pomoć nizova podataka. Iskustvo mu je direktno „ubačeno“ u mozak. Naime, prilikom borbi tehnikom *jujitsu*[35] i simulacije treninga Nea i Morpheusa, lako je primijetiti neke fizički pokrete nalik onima iz videoigrica. Ošamućeni tip koji je do prije nekoliko sati bio samo običan radnik u jednoj korporacijskoj tvrtki, u iznenadnom transu usklikne: *„znam kung-fu!“*.[36]

[35] *Jujitsu* je borilačka vještina.
[36] Clover, J., *The Matrix*, BFI Modern Classics, London, 2004, str. 28.



Slika 28: Prikaz Neova lica sa sunčanim naočalama u filmu *The Matrix*

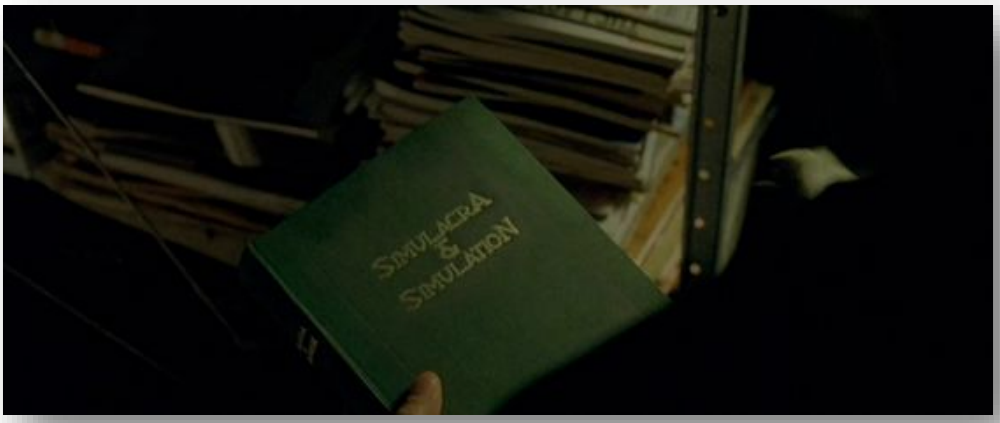
Film je premijerno prikazan 31. ožujka 1999. godine. U prvom tjednu prikazivanja u kinima ostvario je pozamašan profit od gotovo trideset milijuna dolara, sa sveukupnom zaradom od oko pola milijarde dolara diljem svijeta. 1999. godine film je osvojio *Saturn Awards*[37] za najbolji znanstveno fantastični filma i *BAFTA Award* za najbolji zvuk i najbolje ostvarenje uz pomoć posebnih vizualnih efekata. Nominiran je i u kategorijama kinematografije, kao i u kategoriji produkcijskog dizajna i montaže. Ovakav hladan, ultramoderan stil prikazan u filmu, publika je dobro prihvatila.

3.2. *SIMULAKRUMI I SIMULACIJA*

Matrix je čisti primjer cyberpunk žanra znanstvene fantastike. Sadrži scene koje obiluju referencama kako na filozofske tako i na religijske ideje. S obzirom da braća Wachowski nimalo nisu skrivala privrženost kulturnom teoretičaru i filozofu Jeanu Baudrillardu, mislim da bi bilo prigodno krenuti od njega. Kao izvor inspiracije za sami film dominiraju scene koje sadrže brojne neskrivene reference na Jeana Baudrillarda. Radi se o njegovoj postmodernoj fazi, odnosno djelu iz 1981. godine *Simulakrumi i simulacija*. Poznato je kako je Jean Baudrillard bio čak i pozvan na snimanje filma, da bi se ovaj potom od njega ogradio smatrajući kako ga se potpuno krivo protumačilo. Opovrgnuo je da je *Matrix* preslika njegovih teza. Ipak, složila bih se kako je francuski filozof bio odskočna daska za istraživanje suvremenih ideja kojima su bila

[37] *Saturn Awards* je nagrada koju jednom godišnje dodjeljuje *Academy of Science Fiction*.

zaokupljena braća Wachowski. Temeljna uloga Jeana Baudrillarda u njihovoj kreativnosti veća je nego što se na prvi pogled možda čini.



Slika 29 : Isječak scene u filmu koja prikazuje Baudrillardovu knjigu *Simulakrumi i simulacija*

Početna scena filma prikazuje glavnog protagonista Nea koji se nalazi u svom stanu. Prilikom posjete hakera u potrazi za informacijama digitaliziranja, Neo poseže za softwareom koji je skriven u unutrašnjosti spomenute knjige, a koja je ujedno i posmoderno svjedočanstvo erozije stvarnoga i njegov pomak prema simuliranj slici.[38] Kako sam već spomenula, prije snimanja većini glumaca i suradnika braća Wachowski su kao literaturu namijenili upravo tu knjigu, radi dubljeg razumijevanje logike filma. Jean Baudrillard u prvom dijelu *Simulakruma i simulacije* donosi esej *Precesija simulakruma*, koji započinje parabolom Jorgea Luisa Borgesa o kartografima Carstva koji su izradili toliko detaljnu mapu da ona prekriva cjelokupan teritorij Carstva. Mapa se međutim, zbog dugog trajanja razgradila u tlu teritorija i preostala je samo u tragovima. Baudrillard ovu priču izvrće naopačke:

Današnja apstrakcija nije ona mape, dvojnika, ogledala Carstva. Simulacija više nije kopija teritorija, kao referencijalnog entiteta ili supstance, već je generiranje modela stvarnog bez realnosti, hiperrealnog. Teritorij više ne prethodi mapi, niti ju nadživljava. Mapa dakle, prethodi teritoriju, što je precesija simulakruma. Mapa ugrožava teritorij i kad bismo danas prepričavali priču, ostaci teritorija bi polako trunuli uzduž i poprijeko mape. Stvarnost, a ne mapa, opstaje samo u tragovima, u pustinjama koje više ne pripadaju Carstvu, već su naša pustinja. Pustinja stvarnog samog.[39]

[38] Clover, J., *The Matrix*, *op.cit.* (bilj. 40), str.
[39] Baudrillard, J., *Simulakrumi i simulacija*, Naklada DAGG, Karlovac, 2001., str. 5-6.



Slika 30: Morpeus i Neo unutar „*Bijele sobe*“ iz filma *The Matrix*

Baudrillard tvrdi kako svijet više nije doista „pravi svijet”, već simulacija stvarnosti. U takvoj simulaciji ne postoji referentna točka iz koje bismo mogli razlikovati što jest a što nije original, budući da je sve u simulaciji krivotvoreno. Naime, prema njegovim navodima, “Pustinja stvarnog” odnosi se na pomanjkanje stvarnosti. Svijet je sve manje stvaran, a sve više simuliran te ne postaje lažan nego hiperrealan. Baudrillard tvrdi da simulakrum nije ograničen samo na mapu, već je sastavni dio svijeta izvan teritorija. Simulakrum se ne ograničava samo na *Matrix,* nego je i dio izvanjskog svijeta *Matrixa*. Parafrazu iz Baudrillardove knjige primjećujemo u filmu u sceni prvog ukrcaja Nea na Konstrukt, kada ga Morpheus upoznaje sa stvarnim svijetom izvan *Matrixa*: “*…Živio si u svijetu snova, Neo. To je svijet kakav danas postoji… Dobrodošao u pustinju Stvarnog*”.[40]

[40] *Ibid,* str.



Slika 31 : Neo unutar „*Pustinje realog*“ u filmu *The Matrix*

3.3. PITANJE KOJE POKREĆE

Matrix je kompjutorsko generirani svijet sna, lažna cjelokupnost koja se nalazi svuda oko nas. Trinity na jednom mjestu kaže: „To je pitanje koje nas pokreće.“ *Matrix* je vrlo složen računalni program, sistem s hrpom kompjutorskih kodova koji su izradili umjetno inteligentni strojevi. Postojanje virtualnoga svijeta i njegove šarolike dimenzije rezultat su tih strojeva.[41]

Trinity*: Molim te, slušaj. Znam da si tu, Neo. Znam što si radio. Znam zašto teško spavaš, zašto živiš sam, i zašto svake noći sjediš za kompjuterom. Tražiš ga, znam, jer sam nekoć i ja to radila. Kada me je pronašao, rekao mi je da nisam zapravo njega tražila, tražila sam odgovor. To je pitanje koje nas pokreće. To je pitanje koje te je dovelo ovdje. Znaš to pitanje baš kao i ja.*

Neo*: Što je Matrix?*

[41] Clover, J., *The Matrix*, op.cit., str. 6.

Trinity*: Odgovor je tu negdje, Neo. Traži te. I pronaći će te. Ako to želiš.*[42]

Prevoditelji slika rade za izgrađen program. Ne postoji previše informacija za dekodirati Matrix. Navikni se na to. Ja čak i ne vidim kod, sve što vidim je plavo, smeđe, crvenokoso.



Slika 32 : *„Zelena kiša“* kodova u filmu *The Matrix*

Ovaj trenutak smatra se ključnim za film. Cypher je usavršio dekodiranje kodova stvarnog vremena, toliko da i sam više ne vidi kodove, već kroz njih, poput gledanja zelene kiše potpuno virtualnoga svijeta kroz prozor, umjesto gledanja ekrana. Svijet *Matrixa* sastoji se od kodova, često prikazivanih u obliku tekućih zelenih znakova koji se doimaju poput „zelene kiše“. Sastoje se od zapadnih latiničnih brojeva i slova. Produkcijski dizajn filma uvodnu scenu otvara zelenom bojom koja je namijenjena scenama postavljenima unutar *Matrixa*, koja se ujedno i najviše koristi u cijelom filmu. Ovo posebno dolazi do izražaja u uvodu i na kraju filma: zelena slova na crnoj pozadini. Naredni primjer je scena u kojoj budilica glavnog protagonista prikazuje vrijeme zelenim brojkama također na crnoj pozadini. Ovu scenu treba spomenuti i kao primjer realnog vremena proizvedenog u futurističkome stilu, u kojem ljudi žive u vrlo jednostavnim uvjetima. Neo je odjeven u „trulu“ odjeću i jede jednostavne pahuljice. Sljedeći primjer je Morpheus koji se nalazi u svijetu *Matrixa*, a odjeven je u zelenu kravatu, dok se u stvarnom svijetu ne pojavljuje u njoj. Odjeća Oracle također je zelena, kao i svi znakovi u gradu koji označavaju izlaz. Dokumenti agenta Smitha dok se nalazi u ispitivačkoj sobi također su zelene boje kao i monitori u brodu *Nabukodonozor*.[43] Dakle, većina scena virtualnog svijeta *Matrixa* nosi prepoznatljiv

[42] Dijalog iz filma *The Matrix* između Nea i Trinity.
[43] *Nebuchadnezzar* je naziv broda iz filma *The Matrix*.

pečay zelene boje. Plava boja sljedeća je od najviše korištenih u filmu. Namijenjena je scenama čije se radnje odvijaju u stvarnome svijetu. Pojavljuje se u sceni zgrade Metacortexa gdje je smješten ured Nea, zatim u scenama unutrašnjosti broda *Nabukodonozor*, a ne treba zaboraviti ni plavu pilulu. Crvena boja korištena je u nekoliko pojedinačnih scena. Najzanimljiviji su prikazi crvene pilule, zatim žene u crvenoj haljini. Od ostalih, vidljiv je naslonjač crvene boje na kojem Morpheus sjedi prilikom upoznavanja s Neom i Cypherova majica u stvarnome svijetu. Završna scena filma prikazuje Nea koji krvari, i u tom trenutku oslobađa svoj um i postaje *The One*.

Radnja filma gori o sukobu čovjeka i stroja te mogućnosti da je stvarnost zapravo čista obmana.[44] Na prvi pogled *The Matrix* izgleda kao netipičan futuristički film jer se radnja prebacuje iz 1999. godine u 2199. godinu. U distopijskoj budućnosti odigrava se povijesni rat između ljudi i strojeva i borba u sadašnjosti između pobunjenika *Ziona*,[45] posade broda *Nabukodonozor* s njihovim nasilnim strojevima. U pretpovijesti *Matrixa*, s razvojem ljudske tehnologije, stvorena je umjetna inteligencija koju predvodi stroj koji posjeduje vlastitu volju i vlastite misli. Daljnji razvoj i napredovanje „rase strojeva“ dovodi do kontrole nad ljudskom rasom, čija je pobuna uzrokovala nuklearnu zimu. Naime, kataklizma je dovela do nestanka Sunčevog svjetla na Zemlji, što je imalo za posljedicu da su se ugasili i kompjuteri koji su radili na solarnu energiju. Strojevi su započeli uzgajati ljude kao izvor energije, držeći ih u želatinskim kapsulama, u položaju nalik onome djeteta u maternici, hraneći ih intravenozno. Da bi ljudsku rasu što dulje održavali na životu, osmislili su program *Matrix* ili, da citiram Morpheusa “neuralnu interaktivnu simulaciju”. Pojedinac, cijelo vrijeme zatvoren u želatinskoj kapsuli, unutar tog programa proživljava život kojega on smatra „normalnim“. Zapravo je to simulacija virtualne realnosti koja se odvija negdje na Zemlji 2199. godine.

Glavni lik je Thomas Anderson koji je danju obični programer u jednoj uglednoj softverskoj tvrtki, a noću živi svoj drugi tajni život kriminalnih djelatnosti počinjenih pod aliasom „Neo“, a koje skriva od vlasti. Susret s tajnovitom Trinity dovodi ga do Morpheusa, glavnog predvodnika „slobodnih“ ljudi odbjeglih na brod *Nabukodonozor*. Ponuđene su mu dvije pilule, crvena i plava. Pilule predstavljaju prikaze računalnih programa *Matrixa*. Crvena pilula pomoći će mu spoznati stvarnu prirodu njegove stvarnosti. Neo je oslobođen *Matrixa*, jer bi upravo on mogao biti taj Odabrani. Tek oslobođen robovski um, Neo kao i svaki čovjek crvene

[44] Clover, J., *The Matrix*, op.cit.
[45] *Zion* je posljednji i jedini preostali ljudski grad na Zemlji.

krvi, živio je u neznanju svoj cijeli život. Morpheus isključivo vodi glavni monolog. Predvođeni legendom o Odabranom, skupina ljudi koja je otkrila istinu kreće u rat za oslobođenje i nastoji srušiti sustav sukobljavajući se s virtualnim agentima koje predvodi Agent Smith. Smatrani običnom anomalijom i smetnjom u programu, strojevi koji kontroliraju svijet nastoje ih izbrisati putem tih Agenata koji u virtualnom svijetu svojim izgledom nalikuju ljudima. Nakon posjete znakovitoj Oracle, Neo isprva sumnja, zatim shvaća kako je sve ono što je dotada smatrao stvarnošću zapravo simulacija nevjerojatne moći i suptilnosti. Oracle je zapravo program unutar još većeg programa *Matrixa*, i u stanju je „čitati" *Matrix* i predviđati stvari temeljem ravnoteže vjerojatnosti.

Wachowski inspiraciju vlastite verzije Oracle preuzimaju iz mitskog *Oracle* u Delfima, iz antičke Grčke, koji je, prema legendi, proglašen najmudrijim čovjekom u zemlji. Razlog je upravo Sokratova verzija mudrosti, prema kojoj je Oracle najmudriji samo zato što nije znao ništa. Neo je također svjestan vlastitog neznanja. Prema legendi, Oracle sjedi nad ponorom u trožilnim sjedalima udišući halucinantne pare iz dubine zemlje za koju se vjerovalo da je dah boga Apolona. Oracle u *Matrixu* sjedi na tronošcu u svom stanu i udiše miris kolačića pečenih u pećnici. Neo tom prilikom doživljava još neke čudnovate stvari, poput žlice u ruci ćelavog dječaka odjevenog u budistički kostim, kao reflekciju *Matrixa*. Žlica zapravo ne postoji već je samo hrpa slika unutar *Matrixa*. U tim uvjetima koristeći svoje moći, u stanju je manipulirati nad njom.

Vraćam se ponovno tvrdnji Morpheusa u Konstruktu: *„Možemo učitati bilo što od odijevanja, uključujući opremu, oružje, simulaciju treninga, sve što nam treba."* [46] To me dovodi do simulacije učitavanja Agenata i žene u crvenoj haljini. U jednom trenutku, tijekom programa obuke, Neo i Morpheus okruženi su gomilom ljudi u kojoj, prelazeći cestu, susreću ženu u crvenoj haljini uskoga kroja, s naglašenim grudima, strukom i bokovima. Žena plave kose na usnama nosi crveni ruž i kada sagledam njen sveukupni dojam, klasični je primjer *femme fatale*. Izgled djevojke inspiriran je izgledom pin-up djevojke. Plavuša odjevena u crvenu haljinu vidljiva je i na posteru zida još jednog odbjeglog člana posade, Mousea. Njena prisutnost u simulaciji svrha je ometanja prepoznavanja Agenata, budući da se ona odjednom pretvara u Agenta Smitha. Pojavljivanje žene u crvenoj haljini možda je poveznica vizije iz noćne more postmoderniteta u kojem je „stvarnost" fikcija. Osim nje, u gomili ljudi pojavljuje se i nizak

[46] Dijalog iz filma *The Matrix* između Nea i Morpheusa.

muškarac s naočalama koji im prilazi pogledavajući Morpheusa i klimajući mu glavom. Dosta ljudi iz gomile komunicira s Morpheusom i Neom sudarajući se s njima ili samo prolazeći pokraj njih. Takva simulacija djeluje stvarno. U simulaciji, Neo pokraj Morpheusa prolazi u suprotnome smjeru od onoga kojim se kreću svi ljudi na ulici odjeveni u crno-bijelu odjeću. U moru različitih unformi, tako možemo vidjeti uredske službenike, policajce, bankare, odvjetnike i mornare.



Slika 33: Prikaz žene u crvenoj haljini iz simulacije treninga u filmu *The Matrix*

3.4. KONCEPTI ODIJEVANJA U FILMU *THE MATRIX*

Odijevanje u *Matrixu* preslika je mode 1990-ih godina, dok se u „stvarnosti“ nosi poderana i iznošena odjeća. Prije nego opširno analiziram pojedine likove čiji se karakteri ocrtavaju kroz odjeću u koju su u filmu odjeveni, u par rečenica osvrnula bih se na ulogu tijela u filmu. Po mom mišljenju, glavni kostim u ovom slučaju je golo tijelo koje je ujedno i simbol preobrazbe i promjena. U *Matrixu* tijelo služi kao materijal kojim se može manipulirati i u njega upisivati programi, te reflektirati osobne projekcije.



Slika 34 : Članovi posade *Nabukodonozor* odjeveni u poderanu odjeću

Likovi u filmu podijeljeni su u manje grupe i osim što dijele sličnu ideologiju, razmišljanja i ukuse, dijele i zajedničko odijevanje, odnosno anitmodu s crnim tonovima odjeće i nošenjem kožnih komada. Kroz antimodni aspekt projiciraju se razmišljanja, ukusi i ideologija likova. Kožna odjeća ovdje izražava bunt i odmetništvo i izraz je želje za promjenom. Kostimi predstavljaju razliku između „realnog“ ili *Matrixa* i „stvarnog“ ili života posade *Nabukodonozor*. Odjeća pobunjenika je funcionalna, oslobođena moda. Majice zagasitih boja koje pobunjenici nose u skladu su s ambijentom broda u kojemu se nalaze dok putuju podzemnim tunelima kanalizacije.

Australska kostimografkinja Kym Barrett je uvelike zaslužna za kostime u filmu. Osim suradnje na kostimima brojnih hollywoodskih filmova, u svojoj dugogodišnjoj i uspješnoj karijeri Barrett je ostvarila suradnju s Lanom i Andrewom Wachowski. Njih su zanimali oblici odjeće koji bi se prikazivali u filmu, odnosno zanimalo ih je na koji način bi se odjeća trebala oblikovati kako bi odgovarala scenama u zraku. Takve zamisli nije bilo moguće realizirati na crtežima, kao što nije bilo moguće ni skicirati načine na koje bi se svjetlost reflektirala od tijela. Upravo u tom smjeru Barrnett je krenula prilikom izrade kostima. Što se izgleda frizure tiče, ona je kao i sama odjeća u filmu prikazana minimalistički. Inspiraciju za kostime pronašla je u haljinama tibetanskih redovnika i kineskih znanstvenika te u kostimima samurajskih filmova i američkih westerna, koje je gledala još u djetinjstvu. Kako je pojasnila, čitanje scenarija vraćalo ju je natrag u djetinjstvo, u ondašnje filmove u kojima su glumci nosili duge kapute. Prilikom

izvođenja slow motiona takvi kaputi stvarali bi izraženu siluetu. Kao glavni koncept odijevanja Barrnett je osmislila kombinaciju hladnih odijela, kao što su kostimi crne boje i sunčanih naočala. Koristila je tri vrste tkanina za svaki kostim i pritom je u obzir uzimala praktične potrebe glume. Izradu kostima nastojala je prilagoditi različitim situacijama borbi. S prilagodljivim *outfitima*, glumci su neometano mogli izvoditi različite nizove borbi, uključujući akrobacije i visenje naopačke dok su istodobno bili vezani pojasevima.

Osim kostima dizajnerice Barrnett, redatelji su došli na ideju da se glumce odjene u odjeću poznatih svjetskih brendova, koja će u filmu biti strogo pročišćena do te mjere da se na njoj ne uočava nikakav logo. Tim marketinškim trikom nastojali su privući i širu publiku. Od ostalih modnih dodataka valja istaknuti oružje i slušalice.



Slika 35: Morpheus sa sunčanim naočalama okruglog oblika iz filma *The Matrix*



Slika 36: Agent Smith u sunčanim naočalama četvrtastog oblika u filmu *The Matrix*

Dizajneri filma susretali su se s mnoštvom izazova prilikom izrade verzija sunčanih naočala koje su bile namijenjene glumcima. Kao početni brend odlučili su se za *Gucci*. Budući da se ishod pokazao dobrim, dizajneri su došli do varijante vlastitog brenda *Matrix* sunčanih naočala, koje bi odgovarale svakom liku. Prototipi tih naočala nastali su u Hong Kongu i Francuskoj. Nakon izrade svih varijanti, svaki glumac čija je uloga zahtijevala njihovo nošenje, imao je priliku odabrati one koje želi nositi na snimanju filma. Danas, osamnaest godina nakon premijere,

replike sunčanih naočala dostupne su online na internetu svim obožavateljima filma. Ovdje bi još spomenula opažanje karaktera pozitivaca i negativaca koji se očitavaju kroz sunčane naočale. Zamjetno je kako su pozitivci u filmu prikazani u sunčanim naočalama okruglastog oblika, dok se negativci pojavljuju u sunčanim naočalama kvadratnog oblika.

Simbolika sunčanih naočala u *The Matrixu* je moć i snaga. Valja se podsjetiti i situacije s policajcem koji se pojavljuje u sceni simulacije žene u crvenoj haljini, u trenutku kada on ispisuje kaznu te mase pješaka koja se sudara s Neom i Morpheusom iz iste scene, što također simbolizira snagu. Posljednja scena sa sunčanim naočalama odvija se na samom završetku filma kada ih „oslobođeni" Neo postavlja na lice i zatim se uzdiže na nebo. Većina likova u *Matrixu* odjevena je u odjeću crne boje, što nikako ne smatram slučajnošću. Prije svega, smatram da crna boja sugerira tajanstvenost i intrigantnost, dajući dozu elegancije kako ljudskoj rasi tako i strojevima. Također, za likove u filmu boja simbolizira neku vrstu nezavisnosti, moći i snage. Odjeveni u odjeću crne boje, pobunjenici na stanovit religijski način izražavaju znak žalosti za stvarnim svijetom. Takva je situacija i sa strojevima, drugim riječima crna boja i Agentima daje osjećaj moći.



Slika 37 : Thomas Anderson iz filma *The Matrix* odjeven u tipičnu uredsku odjeću

Keanu Reeves u *The Matrixu* utjelovio je osobu s dva identiteta. U filmu se po prvi put pojavljuje pod imenom Thomas Anderson, u uredu u kojem radi kao prosječni kompjuterski programer jedne ugledne korporacijske tvrtke. Njegov *outfit* prikladan je poslu kojim se bavi. *Outfit* se sastoji od poslovnog odijela kojeg čini bijela košulja upotpunjena kravatom i ugurana u

hlače od grube tkanine te sako. Odijelo su dizajneri osmislili kao neuredan i izgužvan komad, neprimjeren uvjetima u kojem se koristi. Upravo takav *outfit* ima funkciju da Thomasa Andersona kao običnog pojednica uklopi u masu. Na taj način on predstavlja bezličnu osobu koja ne odaje dojam izdvajanja iz mnoštva i zato je samo "potrošna roba". Thomas Anderson odijevanjem predstavlja prosječnog pojedinca koji radi u malenom i skučenom korporacijskom uredu veličine samo četiri kvadratna metra. U prvom dijelu filma pojavljuje se kao izgled samoga sebe, kao digitalna projekcija čovjeka. Daljnim slijedom filma, upravo drugačijim odijevanjem pomiče svoj lik u suštinsku suprotnost.

U početnom dijelu filma Thomas Anderson odjeven je u brendiranu *Daniel Buchler* majicu s kratkim rukavima. U sceni u uredu, u kojoj razgovara sa svojim šefom, odjeven je u bijelu košulju brenda *Tommy Hilfiger* i crnu *Ralph Lauren* kravatu. Upotpunjuju ga crne sjajne cipele brenda *Mezlan*.



Slika 38: Thomas Anderson u ispitivačkoj sobi s Agentima odjeven u odijelo s košuljom i kravatom iz filma *The Matrix*

Keanu Revees kao identitet Nea ostvaruje se kao nečovjek. Zahvaljujući svom bezizražajnom izrazu lica, smatram da je vrlo dobro prikazao konstantnu zbunjenost u drugom dijelu filma. Njegov proces „čišćenja" i stvaranja identiteta vidljiv je u scenama nasilnog „rođenja". U stvarnom svijetu prikazan je potpuno gol i spojen je na različite prekidače dok se nalazi u sluzavoj čahuri. Takozvanim „rođenjem" njegovo tijelo doživljava proces obnove i odbacuje mehaničke dodatke. Nakon oporavka, Neo se pojavljuje odjeven u pletenu blijedo zelenu majicu

dugih rukava koja je malo poderana. Ispod nje nazire se obična majica. Donji dio tijela sastoji se od crnih vojničkih hlača koje upotpunjuju čizme s brojnim učvršćivačima.



Slika 39 : Neo nakon procesa „čišćenja“ iz filma *The Matrix*

U simulacijama Neo je prikazan kao atletski građen. Bez vijka u vratu, s dužom crnom kosom u crnom kaputu, opremljen je svim oružjem koje mu ikada može zatrebati. Izgledom neodoljivo nalikuje na kineza bijele rase. Neo je isprva ranjiv lik, karakter koji se još treba izgraditi kroz savladavanje vještina, a čije vrijeme tek dolazi. U *Matrixu* odjeven je u crni vuneni kaput dužine do čizama. Čizme su izrađene od kože i učvršćene zakovicama, za koje smatram da se također u scenama filma ne pojavljuju slučajno. Smatram ih odrazom snage i čvrstine. Kostimografkinja Barrett je prilikom jednog intervjua opisala tkaninu materijala od koje je dizajnirala kostim Nea, pritom objašnjavajući kako nije izrađen od neke skupe tkanine. Kombinirala je isključivo mješavine vune smatrajući takvu tkaninu pogodnom za rad. Za kostim je tvrdila kako nije izrađen od kože iako je na prvi pogled tako djelovao.



Slika 40: Kostim dizajnerice Kym Barret osmišljen za ulogu Nea u filmu *The Matrix*

Gloria Bava još jedna je od kostimografkinja koja je surađivala u izradi kostima za *The Matrix*. Navodi kako je Neo odjeven u nesjajne tkanine da bi se ostvario neposredan vizualni kontrast s Trinity i Morpheusom i na taj način odmah ustanovila karakterna razlika između likova. Kostim Nea crne je boje s pravom težinom od matiranog nessa, izrađen od tkanine s nepotpunom crnom bojom, a mješavina je boje ugljena s crnom bojom. Od takve tkanine izrađena su četiri takva kostima. Odjeću koju sam prethodno opisala protumačila bih kao simbol moći za ljude kada su unutar *Matrixa*, a samim time oni reflektiraju moć u očima gledatelja. Prilikom uvođenja u *white room* Neo je odjeven isto kao i prije. Morpheus će mu kasnije objasniti kako je to njegova “zaostala slika” i da njegov stari vlastiti prikaz prelazi iz jednog svijeta na drugi. Prema navodima Morpheusa, radi se o „Pokretnoj slici unutar slike". Prikazuje njegovo dijalektičko razvijanje stanja uma i razvija se iz niza refleksija.



Slika 41: Isječak iz scene spašavanja Morpheusa iz filma *The* Matrix, u kojoj je Trinity prikazana odjevena u kostim od lateksa, dok je Neo odjeven u crni vuneni kaput dizajnerice Barrett

Neo se u *Matrixu* pojavljuje u nekoliko izdanja majica kratkih rukava brendova *Armani Jeans* i *Fred Perry*. Crno odijelo brend je *Ralph Lauren*, a crne čizme *Dr Martens Work*. Za potrebe samog filma *Blinde Design* osmislili su sunčane naočale za svakog glumca. Reeves je koristio takve crne i smeđe sunčane naočale. Posljednju preobrazbu Neo doživljava u trenucima spašavanja Morpheusa. Pojavljuje se u crnom matiranom vunenom kaputu dizajna kostimografkinje Kym Barrett, koji je izrađen od svega nekoliko materijala. U trenutku suočavanja s Agentima, u sceni s Trinity, odjeven je u usku crnu majicu i hlače preko kojih su opasani različiti kalibri oružja uz pomoć kojeg se u potpunosti rješava Agenata.

Laurence Fishburne svojim minimalističkim pristupom dobro je pristupio ulozi odmetnika Morpheusa, čiji je vanjski izgled bitniji od sadržaja. Morpheus je borac u filmu, s očinskom privrženosti prema Neu. U sceni upoznavanja s Neom, Morpheus je odjeven u glatki kožni baloner s reflektirajućim nijansama. Djeluje poput osobe koja zna praktički sve. Dok se nalazi u *Matrixu*, odjeven je u crni kožni kaput koji mu u potpunosti prekriva tijelo.



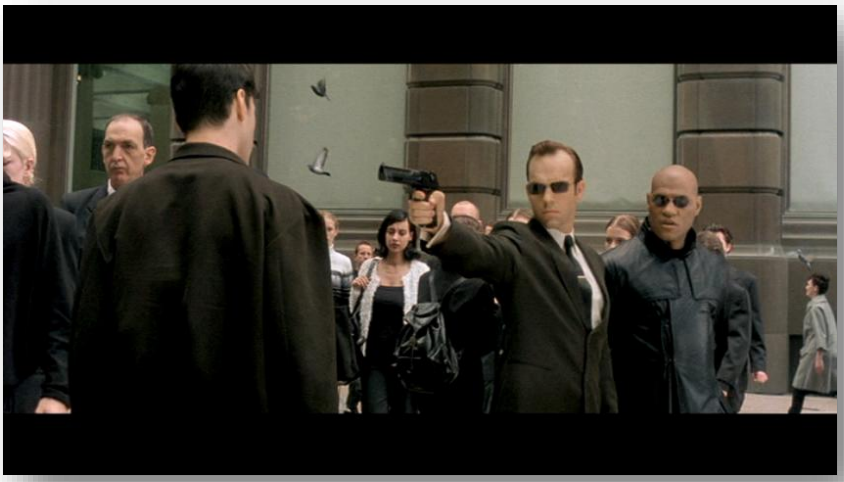
Slika 42: Morpheus prilikom susreta s Neom u filmu *The Matrix* odjeven je u kožni baloner s naglašenim podignutim ovratnikom

Podignuti ovratnik na kaputu naglašava njegovu skulpturalnu figuru. Smatram kako je u ovom slučaju uloga tog kaputa da negira tijelo i odvrati pažnju s tijela te ju usmjeri na razgovor koji njih dvojica vode. U simulaciji treninga, Morpheus je odjeven u crnu kimono uniformu s bijelim obrubom.



Slika 43 : Neo i Morpheus u sceni simulacije treninga odjeveni u kimono uniformu, Neo bijelu s crnim obrubom, Morpheus crnu s bijelim obrubom, iz filma *The Matrix*

U razgovoru s Neom, u sigurnosti stana Oracle, s oprezom skida *Matrix* sunčane naočale. Taj potez smatram povjerenjem koje je Neo zadobio od njega, jer tada otkriva svoje oči i djeluje iskreno. Kostim, odnosno baloner u koji je odjeven, dizajnirala je Kym Barrett. U bijeloj prostoriji Konstrukta, Morpheus je odjeven u smeđe odijelo, tamnu košulju i zelenu kravatu.



Slika 44: Morpheusov u treningu simulacije s Neom u trenutku susreta s Agentima odjeven je u crni kožni kaput

Trinity je jedna od dvije ženske osobe koje se uopće pojavljuju u *The Matrixu*. Njenu ulogu utjelovila je glumica Carrie-Anne Moss. Značenje imena Trinity nosi niz kršćanskih konotacija. U kršćanskoj teologiji predstavlja jedinstvo Oca, Sina i Duha Svetoga. U *The Matrixu* njenu postojanost redatelji opravdavaju kao ujedinjenje različitih moći, i svojim djelovanjem pristupa Neu.

U uvodnoj sceni filma, kada po prvi put vidimo Trinity, ona je u potpunosti odjevena u crni kostim. Okruženje u kojem se nalazi je mračna soba. U tom trenutku gledatelj nije svjestan bilo kakvih njenih namjera, odnosno koja joj je uloga dodijeljena u filmu. Kostimografkinja Barrett osmislila je ulogu žene u ovome filmu više nego sterotipnu, bespomoćnu žena koja se bori s muškarcima. Povezanost Trinity s kožnom odjećom posljedica je razvoja Laninih sklonosti za zajednice *domina*. Kostim žene u *Matrixu* pokazuje trenutnu moć i dinamiku. Trinity je fizički jako sposobna i nalikuje djevokama iz *tekkena*. Kao Trinity, odjevena je u blistavo uski kožni crni vinil lateks kostim. Barrnett je kostimu dala karakter živog ugljena, glatkog poput ulja, kako bi odgovarao karakteru same junakinje. Njene grudi ispod kostima djeluju poput sjajnog urbanog oklopa. Kostim s djelićem multizrcalnih površina na neki način je reflektirajuća kamuflaža koja junakinji pomaže izbjeći vojsku hladnih negativaca odjevenih u crna odijela. Barrett je intervenirala na materijalu kostima tako da on uspješno apsorbira i reflektira različite vrste

svjetlosti. U sceni razbijenoga stakla ističe se sjaj lateksa u koji je odjevena, koji osim što izdužuje njeno tijelo, stapa ga s razbijenim staklom.



Slika 45: Trinity iz filma *The Matrix* odjevena u potpunosti u kostim od lateksa

Glavni modni dodatak bez kojega u filmu ne možemo ni zamisliti Trinity jesu *Matrix* sunčane naočale koje je osmislio Blinde Design. Sav njen dijalog i ponašanje tokom cijelog filma drugačije bismo zamislili i doživjeli da smo joj vidjeli oči. Trinity u dvije scene nije imala naočale, u onoj u kojoj bježi Agentima, a potom ih ponovno stavlja na lice kada sjeda na motocikl i u sceni kada pokušava spasiti Morpheusa. Kostim su upotpunile kožne čizme do koljena branda *Manolo Blahnik*. U trenutku dok se nalazi u Konstruktu s Neom, odjevena je u uske hlače i stegnuti top nalik korzetu. Iznimka je kaput dužine do iznad gležnja.

Agenti na prvi dojam svojim odijevanjem ne podsjećaju na uloge klasičnih negativaca. Svejedno, na neki način nagoviještaju zlo. Outfit Agenata, koje predvodi Agent Smith, sastoji se od odijela i žica spojenih na uho. Na prvi dojam gotovo izgledaju kao negativci iz videoigrica. Agenti predstavljaju zlo svijeta izraženo kroz želju za kontroliranjem i moć nad ljudima. Uz identična odijela sivozelene boje, odjeveni su i u bijelu košulju i kravatu. Odijela su ispeglana i

uglađena do savršenstva, s perfektno bijelim košuljama i ulaštenim cipelama. Kratko su podšišani, s kosom začešljanom unatrag. Outfit upotpunjuju nezaobilazne sunčane naočale.



Slika 46: Agent Smith u filmu *The Matrix* odjeven je u odijelo s kravatom uz dodatak slušalica na ušima i sunčanih naočala

Hugo Weaving svojom učinkovitom monotonošću uklopio se u ulogu Agenta Smitha koji predstavlja jedno lice, odnosno masku jednog stroja. U početnom dijelu filma, Agent Smith je samouvjeren, spor i metodičan u svojim pitanjima s uvjerenjem da će sve ići prema planu. S nekom vrstom jeze u svom glasu, izrazi lica mu kasnije u filmu postaju sve manje pod kontrolom. Dok pokazuje ljutnju, ton glasa mu se različito mijenja. U ključnim trenucima Agent Smith skida svoje sunčane naočale i otkriva oči. Zamagljuje granicu između čovjeka i stroja, i u konačnici ljude dokazuje moćnijima. Agentima, uključujući i Agentu Smithu, Barnett je dodijelila kostim nalik onima koje obično nose tajne službe. Odjeven je u nekoliko brendiranih odijela, kao što su crno putno odijelo *Paul Smith*, dvodijelno crno odijelo i bijela košulja *Hugo Boss*, *Ralph Lauren* crno odijelo i crna kravata. Sunčane naočale s funkcijom estetike preporuka je dizajnera Richarda Walkera za čiju se izradu pobrinuo *Blinde Design*. Naočale prave razliku između ljudi koji smatraju kako *Matrix* nije svijet, već posredovani svjetonazor i onih drugih koji su shvatili moć da ga promijene. Oni su unutar simulacije postigli „supersvjesnost“. Njihova bepotrebnost, a u filmu neophodnost, može se protumačiti simboličkom gestom. Naočale pružaju uzbuđenje i daju moć pojedincima. Svaki skup naočala stilizirana je verzija zaslona koji nijansira

svijet bez vlastitog pojavljivanja. Mišljenja sam da su naočale dio digitalnog self-imagea Agenata.

Vraćam se na početak filma, točnije u sobu za ispitivanje. Agent Smith prvi put razgovara s gospodinom Andersonom, objašnjavajući mu zašto je on zapravo priveden. U razgovoru skida svoje naočale s ciljem da zadobije povjerenje osumnjičenoga, na što mu Thomas Anderson pokaže srednji prst. Agent Smith ponovno vraća naočale na oči što dovodi do zaključka da naočale djeluju poput neke vrste emocionalne zaštite, kao fasada. Sunčane naočale skrivaju oči svih protagonista radnje – oči koje su „ogledalo duše", a koja nas čini drugačijima od strojeva. U scenama kada su uklanjane s lica za vrijeme borbi i ostalih značajnijih trenutaka, one predstavljaju moć i povjerenje. Još jedna scena u kojoj je Agent Smith bez naočala je ona iz podzemne željeznice kada mu ih je Neo razbio. Likovi unutar *Matrixa* na taj način štite se jedni od drugih. Agent Smith postupak ponavlja kasnije u filmu u razgovoru s Morpheusom u kojem mu otkriva koliko mrzi *Matrix*. Agenti su u *Matrixu* najdojmljivija bića i noseći sunčane naočale ostavljaju dojam ozbiljnosti. Dodatak naočala u filmu možda se može protumačiti kao neka vrsta tradicije i znak poštovanja svih pobunjenika prema prvotnom, izvornom "Odabranom".



Slika 47: Cypher u filmu *The Matrix* odjevena je u bijelu jaknu

Još jedna članica posade, Switch, unutar *Matrixa* odjevena je u odjeću bijele boje dok svaki od ostalih pobunjenika ima osebujan stil. Njeno odijevanje mogli bismo protumačiti kao posljedicu objašnjenja Morpheusa, da bilo tko može izgledati kako želi kada je u *Matrixu*. Baš zato Switch je odjevena u bijelo jer želi biti u bijelom. Logika značenja njezina imena je vjerojatno sposobnost uključivanja i isključivanja uma, što pokazuje u sceni umiranja kada joj Cypher isključi um iz *Matrixa*.

Joe Pantoliano još otprije surađivao je s Lanom i Andrewom Wachowski na njihovom prethodnom filmu *Bound.* U *Matrixu* je utjelovio lik Cyphera koji je po mom mišljenju najživlji lik u cijelom filmu. Isprva član posade *Nabukodonozor,* kasnije je prikazan u sceni u restorana u kojem uz večeru nagovara Agenta Smitha da izda svoje članove posade.



Slika 48: Cypher iz filma *The Matrix* u trenutku razgovora uz večeru s Agentom Smithom odjeven je u crni kaput sa zelenkastom majicom V-izreza

Umoran od bijede stvarnoga svijeta, pristaje dovesti Morpheusa Agentu Smithu u zamjenu za novi život poznatoga bogatog glumca unutar *Matrixa*. Cypher zna da *Matrix* nije stvaran, no smatra da mu život može biti bolji ignoriranjem tog svijeta i povratkom natrag u ugodan svijet iluzije. Sve to radi zbog vlastitog užitka koji smatra jedinom stvari vrijednom življenja. Cypher jede savršeno kuhani odrezak. Dok jede, pije i puši cigaretu, izjavljuje da želi biti umetnut u *Matrix* i ne sjećati se više ničega od prije. Autor je najpoznatije rečenice filma: "Znam da ovaj odrezak ne postoji. Znam da kad sam ga stavio u usta Matrix govori mom mozgu da je sočan i ukusan. Nakon devet godina, znaš što shvaćam? Neznanje je blaženstvo". Cypher ima kozju bradicu i odjeven je u poderanu crvenu majicu. Primjećujemo kako Cypher ima veću poderotinu na mjestu gdje se nalazi srce, što se može protumačiti kao pomanjkanje srčanosti, odnosno možda bismo ga mogli okarakterizirati kao bezdušnog. Njegov sveukupan izgled mogao bi

asocirati na simbole vraga ili Jude, prema novozavjetnom tumačenju, s obzirom da je izdao cjelokupnu posadu broda.



Slika 49 : Cypher u filmu *The Matrix* unutar broda *Nabukodonozor* s kozjom bradicom i slušalicama odjeven je u pokidanu crvenu kratku majicu bez rukava

4. ZAKLJUČAK

Koncepti odijevanja u filmovima *Blade Runner* i *Matrix* prvenstveno se odnose na prenošenje i definiranje karaktera likova u filmu kroz raznolikost odjevnih kombinacija. Ovise o nekoliko bitnih odrednica, kao što su radnja samoga filma uklopljena u određeni filmski žanr, vrijeme i mjesto događaja, produkcijski uvjeti i sl. Ove odrednice polazišna su točka osmišljavanja i kreiranja kostima kojima je svrha upotpuniti cjelokupni vizualno-kreativni dojam. Kostimi u filmu sa sobom nose određenu simboliku do koje možemo doprijeti sagledavajući cjelinu osobe koja ga nosi i zato se kostim ne može odvojiti od svoje uže namjene.

Svaki film žanra znanstvene fantastike sadrži neobične, a ponekad i nenosive kostime, koji su izrađeni od još neobičnijih materijala i nisu prispodobivi ostalim filmskim žanrovima. Za razliku od mnogih suvremenih filmova, *Blade Runner* samoga sebe ne definira u potpunosti. Usprkos jasnom slijedu događaja, glavna pitanja su nedovoljno objašnjena i ostavljena su po strani. Ono što jest prisutno u filmu je mnoštvo simulacija u kombinaciji s umjetnom inteligencijom, sintetičkim životinjama, ogromnim ekranima replikanata te lažnim fotografijama. Iz toga zaključujemo kako u filmu prirodnost ne postoji. Prisutnost brojnih stilskih elemenata *noira* čini ga estetski još složenijim i maštovitijim. Glavna karakteristika radnje filma *Blade Runner* je postindustrijsko i postapokaliptičko propadanje civilizacije, uključujući i kostime filma koji su odraz toga cjelokupnog degradirajućeg stanja. Postmoderni duh *Blade Runnera* temelji se na ponovnom korištenju odbačenih stvari i zaboravljenih estetika. Otpad, recikliranje i konzumerizam susreću se s modom inispiriranom *noir* filmovima, koja je u ovom slučaju nosiva umjetnost. Kombiniranje dviju paralelnih priča – one o životnom vijeku replikanata i one o civilizaciji na umoru – efektno je pretočeno u postmoderno stanje odijevanja koje je obilježeno ponovnom upotrebom odbačene i zaboravljene odjeće.

Analizom odjeće likova u *Matrixu* dolazimo također do zaključka kako ona ne spada u uobičajenu kostimografiju žanra znanstvene fantastike. Prvenstveno zato što u *Matrixu* kostimi ne nagovještavaju kakva će se odjeća nositi u budućnosti. Ali, odjeveno tijelo u *Matrixu* ipak je nedvojbeni simbol preobrazbe i promjena jer se njime, kako smo vidjeli, može neograničeno manipulirati. Odnos tehnologije i tijela prikazan u ovome filmu već sada ima ekvivalente i u stvarnosti, zahvaljujući ubrzanom razvoju tehnologije koja svakim danom sve više i sve sudbonosnije transformira naš život i naše tijelo.

5. POPIS LITERATURE

Baudrillard, Jean, Simulacra & Simulation, Editions Galilee, 1981.

Bruno, Giuliana: Ramble City: Postmodernism and "Blade Runner" October, Vol. 41 (Summer, 1987), str. 61-74.

Bukatman, Scott: Blade Runner, British Film Institute, 1997.

Chevrier, Yves, Straw, Blade Runner: Or, the Sociology of Anticipation, Science Fiction Studies (Vol. 11, No., 1), 1984, str. 50-60.

Clover, Joshua: *The Matrix*, BFI Modern Classics, London, 2004,

Williams, D.E., Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner", International Political Science Review/Revue internationale de science politique, Vol. 9, No. 4 (Oct., 1988),

https://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer

https://hr.wikipedia.org/wiki/Nagrada_Hugo

https://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Registry

https://en.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner

https://hr.wikipedia.org/wiki/Isijavanje_(1980.)

https://hr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_(1927.)

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Wachowskis

https://hr.wikipedia.org/wiki/Osmi_putnik_(1979.)

https://hr.wikipedia.org/wiki/Metal_Hurlant

https://en.wikipedia.org/wiki/British_Academy_Film_Awards

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings

https://hr.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons

https://en.wikipedia.org/wiki/Razorline

https://en.wikipedia.org/wiki/Hellraiser

https://en.wikipedia.org/wiki/Nightbreed

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Wachowskis

https://en.wikipedia.org/wiki/Nightbreed

https://en.wikipedia.org/wiki/Allegory_of_the_Cave

https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland

https://en.wikipedia.org/wiki/Strange_Days_(film)

https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_City_(1998_film)

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Truman_Show

https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_(1988_film)

https://en.wikipedia.org/wiki/Out_of_Control:_The_New_Biology_of_Machines,_Social_Systems,_and_the_Economic_World

https://en.wikipedia.org/wiki/Saturn_Award

https://thetake.com/movie/177/the-matrix