

Goran M. Stanić*

Institut za psiholingvistiku „Maks Plank“
Holandija

FILM I POLITIKA: AVATAR KAO SAVREMENI MIT

Esej
UDC 791.221.8(049.32)

Kada se suoče sa negativnim mišljenjem o filmu Džejmsa Kamerona *Avatar* (2009), blagonakloni gledaoci ga najčešće brane na sledeći način: *Avatar* treba posmatrati isključivo kao prostu bajku sa spektakularnim vizuelnim efektima. Film je za pomenute efekte nagrađen i Oskarom, ali se nikako ne može tvrditi da filmska priča o kojoj je reč nema dodirnih tačaka sa vrednostima i stavovima publike: tema *Avatara* je civilizacijski sukob između planeta Zemlje i Pandore, pa je u logičkoj konstrukciji narativa i izboru motiva neminovno da se film obilato oslanja na neka važna pitanja današnjice – imperijalizam, kolonijalizam, ili različitost. Kao posledica ovakvog izbora teme i građe, film izriče manje ili više eksplicitne vrednosne sudove o tim pitanjima, i prepun je direktnih političkih i kulturnih aluzija.

U ovom eseju će se u kratkim crtama analizirati neki elementi pogleda na svet koji je u filmu konstruisan, sa ciljem utvrđivanja mere u kojoj odgovaraju ili doprinose ključnim političkim narativima savremenog društva – kritici zapadnog imperijalizma, multikulturalizmu i ekološkoj svesti.

1. „Osovina zla“

Glavni motiv za prisustvo Zemljana na planeti Pandori je potraga za prirodnim resursima, tako da likovi u filmu i njihovi antagonizmi podstiču etičko sagledavanje zapleta. Likovi koji aktivno učestvuju u pomenutoj potrazi odmah se mogu prepoznati kao predstavnici vojno-industrijskog kompleksa SAD-a. Parker Selfridž (*Đovani Ribizi*), menadžer kompanije koja obavlja posao pretrage na Pandori, besramno je ciničan i sarkastičan, i ne trudi se da prikrije svoje lične ciljeve i ciljeve kompanije za koju radi – eliminacija urođenika sa Pandore i preuzimanje dragocenog minerala. Glavnokomandujući vojnog krila ovog poduhvata, pukovnik Kvorič (*Stiven Lang*), stereotip je paranoičnog, agresivnog vojnika sklonog mačizmu, i spremnog da uništi sve što se nađe na putu buldožerima sa Zemlje.

Jezik ova dva lika je sredstvo najefikasnije moguće identifikacije - odviše

* The Max Planck Institute for Psycholinguistics, Wundtlaan 1, 6525 XD Nijmegen, The Netherlands

eksplicirani jezik pohlepnog individualizma i agresivnog imperijalizma. On uključuje i veliki broj uvreda na račun plemena sa Pandore, npr. izraz „plavi majmuni“, kao i tvrdnje da urođenici ne prihvataju da ih neko civilizuje, čime Kameron otvoreno aludira na kliše u opisu i razumevanju neevropskih kultura u dugoj kolonijalnoj istoriji Zapada. Takođe, oba ova muška lika pokazuju i neskriveni prezir prema kulturnoj specifičnosti urođenika, bilo da se radi o njihovoj mitologiji ili ratničkom kodeksu. Ovakvo građenje likova je trivijalno i trivijalno didaktično pošto ima samo jednu svrhu – jasnim razdvajanjem otelevljenog dobra i zla gradi etički unapred isparcelisan poligon za aistorijski sukob koji sledi. U skladu sa implicitnim vrednostima postokolonijalnog diskursa, gledaocima se daju jasne smernice, a gorepomenute uočljive aluzije osnova su za uspostavljanje moguće analogije sa kolonijalnom istorijom i spoljnom politikom Zapada.

Pažljivo odabrana prezimena – Selfridž i Kvorič (Selfridge, Quaritch) mogu lako promaći gledaocima koji ne vladaju dobro engleskim jezikom. Njihov tvrd zvuk i veza sa postojećim rečima 'self' i 'quarry' asociraju na sebičnost i na gramzivost kojom likovi koji ih nose prilaze otkopavanju minerala, što je svojevrsni karakterni pleonazam koji dalje potcrtava njihovu monomaničnu prirodu. *Avatar* ovakvim postupcima postaje i politički moralitet, vrsta srednjovekovne drame gde se junak sreće sa personifikovanim vrlinama i manama, da bi na kraju odlučio kakvim životom želi da živi.

Film (kao i druge umetnosti, uostalom) može da etički sukob premesti u publiku kroz identifikaciju sa junacima te je, dakle, i ona ta koja u ovom slučaju treba da prođe kroz etičko vatreno krštenje. Kameron gledaoce izlaže i većem broju aluzija na jezik savremene politike, što *Avatar* čini sredstvom direktnog političkog komentara: planirajući udar na plemena Navija, pukovnik Kvorič koristi fraze poput „preventivnog napada“ (*pre-emptive attack*), ili „uzvratanje terorom na teror“ (*fighting terror with terror*), obe sa notornim konotacijama u savremenom svetu.

2. „Sile dobra“

Netaknuta priroda planete Pandore je prikladno okruženje za kulturu Navija, ali je ujedno i izvor kontrasta sa životnim prostorom zapadne civilizacije. Planetu prožima sila *Ejva*, duhovni entitet koji povezuje sva živa bića fizičkim procesima sličnim onima koje pokreću i regulišu neurotransmiteri u ljudskom mozgu. Smrt i nasilje sastavni su deo tog sveta, ali se u predvidljivom ekološkom obrtu moguće usložnjavanje slike razrešava ključnim konceptom ravnoteže. Ravnoteža planetu

vraća „etičnosti“ u najširem smislu reči – u organskoj celini Pandore, energija se daje i uzima, i ciklična priroda ovog procesa garantuje da suštinskih poremećaja i ličnih odstupanja neće biti. Ovo je i ključni motiv u narativu nekih ekoloških pokreta - pre svega u pristupu koji planetu Zemlju u celosti vidi kao živo biće, i koji klimatske i druge ekološke probleme povezuju sa ekstremima ljudskog delovanja izazvanih ličnom pohlepom i kolektivnom neodgovornošću.

Urođenička kultura Navija u *Avataru* je odraz naivne i redukcionističke predstave o „plemenitom divljaku“. Zbog specifičnosti svog kulta mrtvih ona je imuna na promene i na svoju posledičnu istorijsku dimenziju, a njihov etički sistem preslikava prirodni svet u nekoliko aspekata: na Pandori je smrt deo prirodnog ciklusa, a u zajednici Navija se nasilje, zavist ili bes kanališu u ciklusu smrti i rođenja vođa. Nadalje, organsko jedinstvo živih bića ima svoj korelat u kolektivističkim ritualima Navija, u kojima celokupna zajednica pada u trans i u transu se spaja sa mrtvima i prirodom. Ključni koncept u ovom procesu je povezivanje – sa Navijem, sa konjem, ili mrtvom životinjom koja se koristi za jelo, a najvažnija posledica je paradoksalno odsustvo promene. Kada se jednom uspostave, veze se voljno ne raskidaju, i time podupiru širu organsku sliku. U još jednom inteligentnom obrtu, proces povezivanja zahteva i prepoznavanje specifičnosti obeju strana u komunikaciji, što se postiže u metaforičnoj linearnoj sekvenci *Vidim te – Prihvatam te – Vidim te*. Ovde se, dakle, polazi od puke percepcije, onda se uočavaju međusobne razlike, da bi se zatim razlike uklonile integrisanjem u društveni i biološki mozaik.

Iz ugla žanra, u slikanju zajednice Navija *Avatar* odstupa od jedne česte i zanimljive osobine bajki i redovne pojave u horor filmovima – naizgled nemotivisanog nasilja. Kolektivizam koji reditelj opisuje takođe je suštinski pasivan i odraz je neefikasne sentimentalnosti u kritici položaja pojedinca pred silama kapitalističkog društva.

Uopšte govoreći, dve strane sukobljene u filmu se statički diferenciraju po dimenzijama identita (individualistički / kolektivistički), širine motivacije (monomanična pohlepa / sveukupna umerenost), kao i po stepenu svesti o Drugom (autistična samoizolacija / otvorenost). Sa druge strane, slične su po odsustvu autentično istorijske perspektive i duboko usađenom mačizmu, samo sa različitim vrednosnim predznakom.

3. Sukob i put do iskupljenja

Džejk Sali (*Sem Vordington*) je američki marinac i osoba sa invaliditetom koja je i pripovedač priče iz *Avatara*, i to u video-dnevniku koji vodi za potrebe dokumentovanja toka projekta. U početku je njegova misija dvostruka – da upotrebi Avatar, tj. telo urođenika sa Pandore, da bi se povezao sa zajednicom Navija i tako je istražio, ali on takođe izvršava naređenje vojne komande da pokuša da sklopi dogovor sa Navima koji bi osigurao mirno preseljenje urođenika na manje bogatu i samim tim manje privlačnu lokaciju. Njegovo iskustvo u telu Navija ima transformativnu moć, u smislu promene ličnih uverenja i u smislu ishoda sukoba.

Kako vreme prolazi i Džejkovo znanje o Navima raste, a osećaj pripadnosti ljudskoj rasi bleedi, on postaje otelovljenje političkog i etičkog stava koji konačno uobličuju detalji sukoba. U terminologiji Saidovog i Fukoovog pristupa Drugom i Drugost, Džejk prihvata Pandoru, tj. zemaljsko ili zapadno Drugo, sa svojim svetim skupom vrednosti, time odbacuje grehove kulture iz koje potiče, i sa uspehom učestvuje u konačnom obračunu između dve grupe, rame uz rame sa Navima. U političkom smislu, ovakav narativni obrt je prožet nesavitljivim aktivizmom. U etičkom smislu, ovo je potporni motiv za jedan specifičan ishod u praksi multikulturalističkog pogleda na svet. Iako je suprotstavljanje vojno-industrijskom kompleksu u filmu etički opravdano, dva društva, Zapadno i ono sa Pandore, zapravo nemaju isti status, što se kao problem zaista javlja i u jednom multikulturnom društvu i u svetskoj zajednici zasnovanoj na principima uvažavanja drugog. Pristajanjem uz Navije, Džejk i drugi likovi iz filma (npr. dr Grejs Ogastin) implicitno donose sud o vrednostima dva načina života, i tu Pandora odnosi jasnu pobedu, tj. uspostavlja se etička hijerarhija između podređene i dominantne kulture, što je paradoksalan ishod u promišljanju odnosa politike identiteta i multikulturalizma.

Da je u pitanju krajnje statičan, odnosno mitologizovan, pristup proceni vrednosti vidi se i u ishodu Džejkove transformacije. On postaje Navi, što ima i fizički korelat – čovek u invalidskim kolicima pretvara se u sposobnog Navi ratnika. Ovim postupkom se Drugom u filmu menja lokus – identitet Pandore se ustoličava kao jedini vredan, a Zemlja, tj. Zapad postaju manje vredna Drugost.

Interesantno je da se u filmu nailazi na još jedno, posrednije odbacivanje ljudske civilizacije, tj dominantnih obeležja zapadne kulture. Kada postane jasno da

tehnologija planete Zemlje odnosi primat u sukobu na Pandori, sama Pandora priskače u pomoć. Biljke i životinje u naletu odbacuju i potpuno poraze neprijatelja, čime se zatvara krug političko-etičke (anarho-primitivizam) i mitološke (Majka Zemlja) fantazije. Strane trupe su izbačene, jedinstvo je sačuvano, a Džejk se budi kao pravi Navi, u svom novom/starom telu Avatara.

Iako ovakvo tumačenje *Avatara* nije u jedino moguće, i iako nema opasnosti da će se celokupan interpretativni potencijal filma nužno ostvariti u altiserovski pasivnom univerzalnom gledaocu, *Avatar* otelovljuje neke savremene političke mitove zapadnog sveta. Ruku pod ruku sa ovim idu i psihološki i sociološki redukcionizam koji možda jesu prisutni u bajkama, ali ne moraju da budu prisutni u svakom delu naučne i epske fantastike, ili horora. Ne ulazeći u pitanje ukusa niti procene estetičke vrednosti, dobar primer dela koja su mnogo iznijansiranija u oba gorenavedena smisla a opet u čvrstom zagrljaju žanra su Tolkinov *Gospodar prstenova* i Fresnadiljov *28 nedelja posle*. *Avatar* je zato možda bolje posmatrati kao tematsko-žanrovsku himeru – ambicioznu mešavinu fantastike, usmerene društvene kritike i precizne ideologije. U idejnim konstrukcijama koje nudi, u mitu o „plemenitom divljaku“, hipotezi o planeti kao o živom biću, anti-imperijalizmu, fantazmu o duboko smislenom kolektivitetu i ekologizovanom životu, etičke supstance svakako ne nedostaje (i tu počinju i drugačija tumačenja filma). Osnovni problem koji film ima zapravo je ukрупnjavanje i pojednostavljivanje problema kojima se bavi, što vodi u dogmatičnost i površnost. Ovo ne bi mogla biti zamerka da režiser nema političkih ambicija, vidljivih u direktnim aluzijama i sveukupnoj alegoričnosti. Ovako, *Avatar* je na ničijoj zemlji – niti benigna fantastika niti promišljena kritika. Sa druge strane, efekat koji je imao i još uvek ima na platnu zavisi isključivo od svakog gledaoca ponaosob. Kao što je slučaj i sa drugim vrstama narativa, manje kritičke svesti i veća sklonost ka stereotipima će verovatno neke gledaoce dovesti do ušančenja kičastih sentimenata kojima film obiluje. Malo pažljivije gledanje će izazvati nepoverenje i frustraciju zbog pojednostavljenja u likovima i zapletu. U tom slučaju, gledalac se može (i hoće, ako je napuštanje sale odviše radikalno kritički potez) vratiti spektakularnim vizuelnim efektima koji manje smetaju čak i kada su tipski i dobro poznati.