

AVATAR – OTJELOVLJENJE U FILMSKOM SVIJETU NAUČNE FANTASTIKE

Žarko Martinović

The movie Avatar (James Cameron, 2009) was analyzed in relation to some constants of cinematic science-fiction genre, such as the imagination of catastrophe, modified space-time dimensions, and the depiction of trans-cultural and intra-cultural conflict. The multiple meanings of avatar in the context of movie diegesis, and the role of three-dimensional technology in creating a specific cinematic experience are also discussed. It is argued that the relevance of the film Avatar does not lie in its ideological and religious aspects but in psychological and aesthetic ones.

Filmski žanr naučne fantastike preuzima svoje uzore iz fantastične književnosti. Zato bi se moglo pretpostaviti da osnovna pravila u fantastičnoj književnosti važe i za filmsku umjetnost. Shodno tome, i u filmovima naučne fantastike možemo razlikovati fantastično čudno (kao ono u kojem još uvijek važe zakoni stvarnosti) i fantastično čudesno u kojem se moraju prihvatiti novi zakoni prirode na osnovu kojih bi takva pojava mogla biti objašnjena (Todorov, 1987). Idealna fantastična umjetnost zna da podrži estetsku iluziju, ostajući u neodlučnosti, neopredijeljenosti između fantastično čudnog i

fantastično čudesnog. Uz to, u književnom djelu ima mjesta i za izlaganje naučnih hipoteza i za druga „opširna objašnjavanja kako bi određeni svijet čudnog/čudesnog bio moguć“ (Todorov, 1987, str. 49). Takvi postupci nijesu primjereni pokretnim slikama, ali se u njima, zauzvrat, iluzije realnosti neposrednije doživljavaju nego u književnom djelu.

Savremena filmska tehnika nudi idealna ili barem tehnički sve savršenija sredstva za prikazivanje svih vrsta čudesnog, uključujući hiperbolično čudesno (kao u filmu *Avanture barona Minhauzena*), egzotično čudesno (na primjer, u *Simbadu moreplovcu*, *Gospodaru prstenova*), instrumentalno čudesno (kao u *Guliverovim putovanjima*, *Doživljajima Petra Šlemila*, *Gospodaru prstenova*) i naučno-čudesno (kao u filmovima: *Zvezdani ratovi*, *Predator*, *Povratak u budućnost*, *Terminator 1 i 2*, *Međuzvezdani*, i drugi).

Kategorija realnog u svjetovima naučne fantastike doživljava se kao inhibicija, kao ograničenje nametnuto svijetu kakvog čovjek želi da stvori pomoću svojih simboličnih i realnih aktivnosti, pomoću mašte kojom teži da prevaziđe postojeće prepreke. Zato se u nastajanju djela naučne fantastike polazi od nekih iracionalnih pretpostavki, od „neke još-ne-dosegnutog razvoja nauke“, poslije čijeg usvajanja se „činjenice savršeno logično ulančavaju“ (Eco, 1987, str. 178). *Polazne pretpostavke* koje treba bez pogovora usvojiti odnose se na izmijenjene prostorno-vremenske dimenzije, na metamorfozu objekata, a ne samo na njihovu transformaciju u izmišljena čudovišta, pojavu koja se sreće i u drugim filmskim žanrovima, posebno u horor filmovima (Munitić, 1990, str. 82). Štaviše, promjene realnosti u naučnoj fantastici mogu da istovremeno obuhvataju i odnose psiha - tijelo u navedenim izmijenjenim vremensko-prostornim dimenzijama.

Neki drugi prostor i neko drugo vrijeme, odnosno nadodati prostor i dodatno vrijeme, ili višak prostora i višak vremena,

stalne su teme naučne fantastike. Mogućnosti prostornog pomjeranja prikazuju se kao alotopija i utopija, a vremenskog kao alohronija i uhronija (Eco, 1987). Pomjeranje mjesta i vremena može da nastane istovremeno, u vidu metatopije i metahronije. Tada se pretpostavlja da budući svijet predstavlja narednu fazu nekog realno prisutnog svijeta. U onoj mjeri u kojoj je strukturno različit od realnog, fantastični svijet je moguć (i vjerovatan) baš zato što transformacije kojima je podvrgnut samo dopunjavaju izvjesne tendencije realnog svijeta.

Avatar kanadskog reditelja Džejsma Kameron (Cameron, 2009), jedan od najpopularnijih filmova XXI vijeka, pripada žanru naučne fantastike u kome se kombinuje više vrsta fantastično čudnog i fantastično čudesnog (egzotično-čudesnog i naučno-čudesnog). Ukidanje vremensko-prostornih ograničenja u tom utopijskom svijetu postiže se smještanjem radnje u budućnost, u 2154. godinu, u vrijeme u kome čovječanstvo postiže toliki napredak da je moguće putovanje i van sunčevog sistema, sve do planetarnog sistema zvijezde Alfa Kentauri. Autori *Avatara* konstruišu alternativni svijet koristeći trodimenzionalnu (3-D) filmsku tehnologiju kako bi kod gledaoca nenametljivo stvorili iluziju da je fantastični svijet egzoplanetarnog mjeseca Pandore jedini realni svijet.

Putovanje svemirskim brodom od Zemlje do dalekog svijeta Pandore traje skoro šest godina, tačnije pet godina devet mjeseci i 22 dana, a sve to vrijeme junaci filma moraju da provedu u kriogenoj stazi organizma, tj. u specijalnom stanju „zamrznutosti“, preciznije rečeno, reverzibilne hipotermije. Takva požrtvovanost ukazuje na izvanrednu motivaciju, na rad želje u filmovima naučne fantastike čije su bitne konstante: težnja da se prevaziđu lična ograničenja, da se porekne gubitak, pa čak i da se opovrgnu smrt i neminovnost propasti planete

Zemlje, uključujući i svekoliko čovječanstvo.¹ Imaginacija neke preapokaliptične, predkatastrofične ugroženosti svekolikog čovječanstva na našoj planeti je konstanta mnogih filmova naučno-fantastičnog žanra (trilogije *Terminator*, *Međuzvezdanog – Interstellar*, i drugih). Ona se javlja i u *Avataru* gdje je jedini spas za Zemlju-u fazi-nestajanja da dobije glavni izvor energije – izuzetno rijetki i skupocjeni mineral anobtenijum (engl. *unobtainium*) koji se u izobilju nalazi upravo na Pandori.

Engleski naziv za ovaj mineral – *unobtainium* (izveden od pridjeva *unobtainable*), ono što se ne može dobiti, ukazuje na glavni problem – glavno nalazište anobtenijuma je na mjestu staništa humanoidne rase Na'vi. Iz tog razloga, kolonizatori sa Zemlje na Pandori grade naučnu stanicu i vojnu bazu; prva služi za dobijanje minerala mirnim putem, a druga za primjenu oružane sile, u slučaju da prva opcija ne uspije; očita je odavno poznata politička tehnika „šargarepe i štapa“.

Da bi proučili vanzemaljce, narod Na'vi, i stekli njihovo povjerenje, naučnici u korporaciji koriste specijalni program „Avatar“.² Koristeći bioinženjering, oni spajaju humane

¹ Vidjeti: Martinović, Ž. Martinović, M. *Psihoanaliza i filmska umetnost*, Institut za film, Beograd, 1994.

² Termin *avatar* ima najmanje četiri različita značenja. Prvo, avatar je inkarnacija Hinduističkog božanstva, kao što je Višnu. Riječ *avatar* vodi porijeklo iz saskrita gdje u hinduizmu označava „silazak“ božanstva u njegovu ovozemnu formu. Drugo, otjelovljenje nekog ljudskog oblika, ili pak otjelovljenje u nekoj osobi (kao koncept – recimo, milosrđa, brige o drugom, odnosno kao filozofska kategorija). Treće, avatar je promjenljiva faza ili verzija nekog osnovnog entiteta. Četvrto, avatar je elektronska slika koju reprezentuje i kojom manipuliše korisnik kompjutera u nekom virtuelnom prostoru, npr. u kompjuterskoj igrici, ili na mjestu za onlajn-kupovinu) i koja interraguje sa drugim objektima u tom prostoru. U kompjuterskoj igrici, na internet forumima i u drugim kompjuterskim aplikacijama, avatar poprima trodimenzionalni oblik stičući značajnu psihološku dimenziju kao grafička reprezentacija koris-

dezoksiribonukleinske kisjeline (DNK) i DNK humanoida Na'vi, praveći biološke hibride čija su tijela identična pripadnicima plemena Na'vi i povezuju se s njima pomoću virtuelne realnosti. Takvo otkriće je upravo onaj još-ne-dosegnuti razvoj nauke koji ljudima – u naučno fantastičnom svijetu filma – omogućava da se privremeno transplantiraju u svoje avatare, a bežična veza sa njihovim zemaljskim tijelom omogućava da u toku istraživanja za ljude toksične atmosfere Pandore ne moraju da nose glomazni respiratorni aparat. Ulančavanje „činjenica“ nakon ovog objašnjenja otvara mogućnost da jedan od učesnika u programu „Avatar“ bude Džejk Sali (Sam Worthington), bivši marinac, kome su noge oduzete zbog povrede kičmene moždine. Iako je invalid, Džejk je psihički veoma otporan i izdržljiv i uspješno koristi mogućnost da program „Avatar“ prenese njegovu svijest u njegovo otjelovljenje. I dok nepomično leži u svom kovčegu da bi uštedio energiju, Džejk upravlja svojim avатарom koji u obliku mladog Na'vi muškarca skače po šumama Pandore, predvođen željom da stekne sposobnosti kojima su humanoidi Na'vi prirodno obdareni.

Pripadnici naroda Na'vi su prikazani kao osobe plave kože, visine 12 stopa ili 3,67 metara, nalik na džinovske i vitke, repate i izvanredno spretno mačke. Iako su vanzemaljci i mogu se kompjuterski generisati, po svojoj fiziologiji su slični ljudima. Poput urođeničkih plemena u prašumama Zemlje, odjeveni su oskudno a ukrasi koje žene nose ne skrivaju im oblik grudi.

Fantastičan svijet Pandore krasi leteće planine, divna i neobična flora i fauna. Tu su fosforescentne biljke, leteće meduze, džinovske ptice-gušteri na kojima Na'vi jašu kao na zmajevima. Vazduhom se prenose svjetlucava sjemena Drveta duša koja ujedno predstavljaju i „dobre duhove“. Tu su i

nika ili njegov *alter ego*. Vidjeti: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar> – dostupno 15.9.2017.

krvoločne zvijeri čija bi žrtva Džejkov avatar brzo postao da ga ne spašava junakinja filma, ratnička Na'vi princeza Nejtiri (Zoe Saldana). Iako joj Džejk izgleda „glup i neznalica, kao neko dijete“, ona ga obučava i pomaže mu da stekne sposobnosti Na'vi ratnika. Princeza Nejtiri je figura egzotične ženstvenosti, strankinja kao predmet želje, kako navodi Radovic (2014), slična likovima Tule u „Moja velika mrsna pravoslavna svadba“ (Joel Zwick, 2002) i Tamare, u filmu „2012“ (Ronald Emerich, 2009). A od Kamerona, autora *Titanika* (James Cameron, 1997), jednog od najvećih hitova u istoriji filma, nije neočekivano da i u *Avataru* razvije ljubavnu priču, ovog puta u digitalnim scenama Džejka i Nejtiri. Modeli avatara Džejka i članova naučne stanice, kao i svih pripadnika plemena Na'vi kojima su glasove dodijelili afrički i afroamerički glumci. I pored toga, oni u stereoskopskoj 3-D tehnologiji djeluju sasvim uvjerljivo, slično liku Goluma u trilogiji *Gospodar prstenova* (Peter Jackson, 2001–2003).

Antropomorfnu metaforu obuhvata sav živi svijet Pandore. Raskošno drveće u gusto naseljenim prašumama ima ulogu sličnu neuronima koji su međusobno povezani i grade neku svojevrsnu svijest (kao da je čitava planeta neki ogroman „mozak“). Svekolika divljina Pandore sadrži mrežu inteligencije u čijem središtu je sveto „Drvo Duša“. Šef naučne stanice doktor Grejs Ogastin³ (Grace Augustine) koju igra Sigurni Viver (Sigourney Weaver), omiljena Kameronova glumica, ikona filma *Aliens* i mnogih drugih naučno-fantastičnih filmova, naziva tu mrežu „globalnom“. Ona objašnjava da drveće koje urođenici obožavaju nije „vudu magija“, već „postoji neka

³ Ime Grejs (Grace) – za razliku od imena stvarnih osoba koja se ne mogu tumačiti – na engleskom znači milost i u kontekstu narativa *Avatara* ima simbolično značenje. Za razliku od Sigurni Viver u ulozi astronauta Ripli u filmu *Aliens*, Grejs u *Avataru* nije agresor, već je saosjećajna osoba koja se žrtvuje u odbrani naroda Pandore.

elektrohemijska veza poput sinapsi među neuronima“. Zahvaljujući sposobnosti da od mreže primi ili da u nju prenese svoja data – pamćenja – Na’vi se priključuju u razne vidove prirodnog svijeta Pandore i mogu da se duhovno povežu međusobno i sa drugim stvorenjima, doživljavajujući sjedinjenost s njima.⁴

Štaviše, „Drvo Duša“ narodu Na’vi omogućava komunikaciju sa njihovim davno preminulim precima. Njihova religija slavi materinsku funkciju zastupljenu u božanstvu nazvanom Ejva. Ona je Sve-majka (boginja nalik na ženskog Jehovu) koja osigurava punoću, cjelovitost i sklad cjelokupnog fantastičnog svijeta Pandore na kojem koegzistencija svih živih bića protiče u jedinstvenom skladu. Štaviše, „mreža energije“ koju osigurava Ejva ne protiče samo kroz narod Na’vi, već i kroz sva živa bića na Pandori. Ako je Ejva naučno fantastično ime za majku Zemlju, religija plemena Na’vi spada u panenteizam, shvatanje da je svekolika priroda živa i integrisana u nekom bogu ili boginji, Sve-majci.

Kad se uživimo u tako idiličnu egzistenciju plemena Na’vi, u tom izmaštanom budućem svijetu, u XXII vijeku, njihova odluka da ni po koju cijenu neće da napuste svoju životnu sredinu izgleda nam sasvim logična i opravdana. Pošto je industrijski svijet nemilosrdan u svojoj pohlepi za novim resursima, koegzistencija dvije civilizacije postaje nemoguća. Tada je

⁴ Prisna interakcija živih bića i njihove nežive okoline na Pandori ima svoj pandan u naučnoj *hipotezi Gea*, po kojoj živi organizmi planete Zemlje interraguju sa neorganskom okolinom da bi obrazovali kompleksni sinergistični sistem autoregulacije. Prema mišljenju hemičara Džejmisa Lavloka (James Lovelock), autora ove originalne i zanimljive ali labavo zasnovane hipoteze, takav sistem bi predstavljao neku posebnu vrstu „geofiziologije Zemlje“. Vidjeti: Lovelock, James, (1995) „The Ages of Gaia: A Biography of Our Living Earth“ (W.W.Norton & Co), New York, 1995; https://en.wikipedia.org/wiki/Gaia_hypothesis dostupno 19.9.2017.

neizbježan sukob kultura i civilizacija, ono što po Kameronu predstavlja glavnu temu filma (Clarke, 2014). U *Avataru* se ističu i transkulturalni konflikt između ljudi-vojnika sa Zemlje i humanoida iz plemena Na'vi, kao i intrakulturalni konflikt između dvije organizacije ljudi – vojnika, s jedne, i Džejka i naučnog osoblja, s druge strane.⁵

Transkulturalni oružani sukob oštro ističe suprotnosti između vojnika i naroda Na'vi. Na'vi imaju veoma istančana čula i superiorne tjelesne sposobnosti, žive u izvanrednom skladu sa prirodom svoje planete, u nekoj idealizovanoj verziji bezazlenog, rajskog svijeta. Scene iz njihovog života se prikazuju kao niz činova ljubavi i savršenog sklada među sobom i sa prirodom, bez ikakvog prikaza žrtvovanja živih bića ili divljaštva. Oni predstavljaju idealna, savršeno moralna bića. Nasuprot njima, vojnici su pohlepni i nalaze zadovoljstvo u ubijanju. Oni sebe smatraju gospodarima prirode i radi ostvarivanja profita koriste moćna oruđa (reprezentovana kao džinovske brekćuće mašine za iskopavanje minerala) i ubitačno oružje, amplifikovane mobilne platforme koje Na'vi nazivaju „štitovi koji hodaju“. Svijet vojnika unosi u *Avatar* elemente distopije, fikcionalnog i na neki poseban način, nepoželjnog i zastrašujuće prijetećeg društva, naročito kad pod vođstvom pukovnika Majlsa Kuariča započnu masakr Na'vija i okrutno razaranje prirodnog svijeta Pandore. Njihov zločin djeluje posebno zastrašujuće pošto drveće na Pandori nije samo dio prirodne ekologije već ima i duhovnost, pa nasilje nad živim bićima Pandore nije samo fizičko, već je i duhovno nasilje.⁶

⁵ Intrakulturalni konflikt u *Avataru* paralelan je sa klasnim konfliktom u Kameronovom filmu *Titanik*. Isto kao što je Rouz u *Titaniku* iznevjerila svoju višu klasu, tako je i Džejk za pukovnika Kuariča izdajnik svoje rase (Clarke, 2014).

⁶ Vidjeti: Travers, Peter. *Avatar*. <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/avatar-20091214> dostupno 11.9.2017.

U središtu svih sukoba u *Avataru* je prikazivanje metamorfoze glavnog lika filma Džejka Salija u spasioca naroda Na'vi od istrebljenja svijeta.⁷ Specifičnost *Avatara* je što taj proces preobražaja, u kome on postepeno stiče novi, ne samo fizički već i kulturološki, identitet, uključuje više dimenzija, kako psiholoških, tako i ideoloških, religioznih, psiholoških i estetskih, koje ćemo sada posebno razmotriti.

Prije završnog sukoba, pukovnik Kuarič obećava Džejku da će za uspjeh u misiji dobiti nove noge. Tada postaje jasno da je siromašni Džejk ostao hronični invalid zato što nema novca za skupu intervenciju poslije koje bi ponovo prohodao. U toku ponavljanih prenosa u svoj avatar, uz ukidanje svojih tjelesnih ograničenja, Džejk doživljava ličnu ispunjenost u ljubavi sa Nejtiri, pa mu prirodni svijet plemena Na'vi postaje bliži od njegovog vlastitog svijeta ljudi. To su preduslovi i za njegov preobražaj, ne samo na tjelesnom i emocionalnom, već i na kulturološkom planu.

Obnavljajući svoje otuđeno sopstvo uz pomoć iskustva avatara, Džejk je spreman da izrazi svoju pripadnost narodu Na'vi, iako ne razumije prirodu tog svijeta. Na skupu plemena, prije odlučujućeg sukoba, Džejk se u svom avataru obraća Na'vi ratnicima i motiviše ih za borbu. Kako ukazuje Klark (Clarke, 2014) ova sekvenca snažno podsjeća na scene u filmovima *Hrabri u srcu (Braveheart)*, *Henri V* (Kenneth Branagh, 1989), *Robin Hud* (Kevin Reynolds, 1991) i *Gospodar prstenova – Povratak kralja* (Peter Džekson, 2003).⁸ Kada u borbi dođe do

⁷ Takav ishod se, u skladu sa apokaliptičnim narativima, postiže ljudskom intervencijom, obično naukom. Vidjeti : Radovic (2014), str. 109.

⁸ Ovdje Džejk poprima ulogu bijelog spasioca. Ta kinematografska stilska figura nema žanrovsko ograničenje i karakteristična je za mnoge tako različite filmove kao što su *Lorens od Arabije*, *Ples sa vukovima* (Kevin Kostner, 1985), *Posljednji samuraj* (2003), *Matriks* (1999), i drugi. Vidjeti: White savior narrative in film. https://en.wikipedia.org/wiki/White_savior_narrative_in_film dostupno 11. 9. 2017.

premoći supermoderno naoružane armije vojnika, Džejk u svom avataru prilazi Drvetu duša i pravi neuralni spoj s njim da bi zamolio Ejvu, veliku majku, da stane na stranu naroda Na'vi. Princeza Nejtiri ga opominje da Ejva, ispunjavajući svoju materinsku funkciju, uvijek ostaje neutralna. Međutim, Ejva će uslišiti Džekovu molbu i pokreniti opasne zvijeri Pandore u borbu na život i smrt protiv armije. Kako primjećuje MekGovan (McGowan, 2010), time nastaje politizacija prirode i narušava se investiranje u materinsku dimenziju ideologije. Kad interveniše, stajući na jednu stranu u borbi, Ejva i sama postaje otuđeno biće. To je razlog što se, uz druge pretrpljene žrtve, konačna pobjeda Na'vija ne doživljava kao vrijeme ponoći i ravnoteže, odnosno potpunosti njihovog prirodnog svijeta. U tom pogledu, *Avatar* se razlikuje od Kostnerovog filma *Ples s vukovima* (1990) u kome je konačno zadržana cjelovitost svijeta prirode.

Usmjerena na budućnost (kao što su vesterni okrenuti ka prošlosti a komedije sadašnjem vremenu), naučna fantastika se uvijek bavi onim što bi „trebalo da bude, odnosno, što bi trebalo da se spriječi“ (Eco, 1987). Takva pozicija unosi moralne imperATIVE u žanr naučne fantastike i povezana je sa funkcijom roda i ideologije.⁹ Ideološka kritika društva u *Avataru* ogleda se

⁹ Psihološki aspekt ideologije može imati materinsku i očinsku funkciju. Prema MekGovanu (McGowan, 2010), funkcija oca djeluje kao stabilizujuća snaga koja na kraju priče prevladava nad remetilačkom pojavom želje. Za razliku od funkcije oca, materinsko prisustvo stvara osjećanje ponoći, potpunosti i cjelovitosti. Primjeri zaštitničke funkcije oca ili njegovog supstituta u filmovima naučne fantastike su Rej Ferijer (Tom Cruise) u filmu *Rat svjetova* (*War of the Worlds* 2005), i pisac (Džon Kjusak) u apokaliptičnoj *2012* (Roland Emmerich, 2009). Iako očinska funkcija simbolično usidruje pripovijedanje u većini klasičnih filmova, MekGovan smatra da je materinska funkcija veći garant za uspješnost neke ideologije. Iako raskriva uticaj ideologije, filmska naučna fantastika ne može da raskrsti sa ideologijom kao zatvorenim sistemom vladajućih struktura sadašnjice jer taj sistem i nju obuhvata. Vidjeti: McGowan (2010).

u osudi kolonizacije na čije strahote ubjedljivo upozoravaju slike razaranja i uništavanja Na'vija i drugih živih bića i svih prirodnih ljepota Pandore. Slike-akcije (Delez, 1983) vojnika u helikopterima neodoljivo podsjećaju na moderno vojno naoružanje i bude asocijacije na razaranja koja su izvršena u mnogim ratovima širom svijeta radi odbrane imperijalističkih interesa velikih sila, kako u vrijeme kolonizacije, tako i u postkolonizacionoj eri (Clarke, 2014). Sukob vojnika i Na'vija u *Avataru* za mnoge kritičare je alegorija destrukcija naroda starosjedilaca Sjeverne Amerike i Južne Amerike i njihove pretkolumbovske kulture.¹⁰

Podijeljenost unutar članova naučne stanice i vojne baze i njihov otvoreni intrakulturni sukob na Pandori pokazuju da *Avatar* ne propagira sasvim uprošćenu nacionalnu ideologiju kao rani filmovi naučne fantastike. Naučnici u programu „Avatar“ cijene prirodni svijet Pandore, posebno narod Na'vi. U završnom obračunu, oni se u neravnopravnoj borbi žrtvuju da bi odbranili narod Na'vi od armije napadača. Međutim, ni takvo predstavljanje kulturne politike koje je ipak samo dvodimenzionalno, pošto je stvoreno psihološkim mehanizmom cijepanja na dobre – naučnike i narod Na'vi – i na zle vojnike, ne odražava sveukupnu složenost sukobljenih interesa raznih socijalnih grupa današnjeg svijeta. Mada ukazuje da je savršeno ljudsko društvo neostvarivo zbog ljudske sklonosti ka pohlepi i agresivnosti, *Avatar* nije u stanju da prikaže mnogostranu realnost zla u svijetu.

Kameron je ukazao da Na'vi predstavljaju njegovu ideju o

¹⁰ Vidjeti: Themes in *Avatar* https://en.wikipedia.org/wiki/Themes_in_Avatar.

U *Avataru* uočavamo da Na'vi dijele izvjesne osobine sa američkim Indijancima – veliku fizičku spretnost i sličan izgovor nekih glasova. Vođa plemena Na'vi nosi ukrase od perja, slično poglavicama američkih Indijanaca. Vidjeti: Clarke (2014).

tome kako ljudska bića treba da žive u skladu sa svojom životnom sredinom. On je pošao od pretpostavke da su ljudska bića dobra ali ih korumpira zlo društvo kojim upravlja načelo profita. Premda je nesporno da je očuvanje planete Zemlje kao možda najvažniji zadatak čovječanstva jedna od bitnih poruka *Avatara* na opštem društvenom planu, način na koji film teži da je prenese povremeno se doima kao ekološka propaganda jer se ne udubljuje u svekoliku složenost ljudske prirode.

S druge strane, zahvaljujući upotrebi 3-D tehnologije, *Avatar* je doprinio da se u XXI vijeku obnovi magična moć bioskopa. Međutim, privlačnost *Avatara* ne zasniva se samo na specijalnim tehnološkim efektima u imaginaciji katastrofe, već, kao i kod prethodnih naučno-fantastičnih filmova, na snolikoj teksturi i bajkovitoj, odnosno mitopoetskoj strukturi filmskog narativa, koja često garantuje veliku popularnost i ponovne nastavke mnogih filmskih saga, među kojima se ističu *Zvezdani ratovi*, *Matriks* i *Avatar*.

Avatar je svojim kompjuterski generisanim slikama uticao na naše opažanje svijeta na specifične, ranije neslućene, načine. Zamagljujujući granice između akcije sa živim likovima i kompjuterski generisanih slika, ovaj film je bitno uticao na promjenu tradicionalne ideje o filmskom glumcu. Uz to, stereoskopske pokretne slike *Avatara* nemaju središnji plan i umjesto toga ukazuju na porozni prostor ekrana koji više nije barijera između posmatrača i diegeze, već jedinstvena tehnološka tačka koja se sada širi preko ekrana u bioskopsku salu (Sandifer, 2011). To proširenje granica ekrana na beskrajnu dubinu slike otvara novu mogućnost da kod gledalaca filmova u 3-D tehnologiji pobudi težnju ka taktilnoj eksploraciji teksture površine što, kako piše Ros (Ross, 2015), dovodi do pojačane mišićne i kinestetičke reakcije. U istom eseju, ova autorka opisuje fenomen hiperhaptičke vizualnosti pri kome se u snažnoj afektivnoj situaciji aktiviraju i vid i druga čula gledalaca, možda i

sveukupni senzorijski efekat. Tako stereoskopski efekat stvara iluziju punoće koja pojačava afektivnu uključenost gledalaca uronjenih u imaginarni svijet 3-D filmova čiji je uzorni primjer upravo *Avatar* (Ross, 2012). U to nas uvjeravaju izjave mnogih gledalaca *Avatara* koji su poslije takvog filmskog iskustva nenadoknadle punoće ubrzo po izlasku iz bioskopske sale doživjeli snažnu, depresivnu reakciju zbog nemogućnosti da se ponovo prenesu u egzotično-čudesni svijet Pandore.¹¹ Prema tome, psihološka dimenzija *Avatara* u vidu stvaranja osjećanja ispunjenosti, sličnog primordijalnom okeanskom osjećanju¹², mnogo je djelotvornija od njegove ideološke funkcije.

Šta znači prenijeti sebe u novo tijelo, imati svoj avatar? To jedna je od glavnih fokalizacija diegeze *Avatara* na individualnom i na dubinsko-psihološkom planu. Za nepokretnog Džejka, prikovanog za invalidska kolica, njegov avatar je neposredna kompenzacija, mogućnost doživljaja nevjerovatne tjelesne i duhovne moći. Štaviše, u svom avataru, u tom dalekom svijetu, on ne obnavlja samo svoje ranije sopstvo, već

¹¹ Vidjeti: Mulrooney, Jonathan. The sadness of Avatar. *Questia* <https://www.questia.com/library/journal/1G1-268405913/the-sadness-of-avatar> dostupno 11.9.2017; Thomas, Liz. The Avatar effect: Movie-goers feel depressed and even suicidal at not being able to visit utopian alien planet. Updated: 20:38 BST, 12 January 2010 <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1242409/The-Avatar-effect-Movie-goers-feel-depressed-suicidal-able-visit-utopian-alien-planet.html> dostupno 11.9.2017.

¹² Okeansko osjećanje je termin koji je u prepisci sa Frojdom skovao Romen Rolan 1927. godine, kako bi njime izrazio senzaciju bezgraničnog, sličnog okeanskom, kakva je opisana u raznim religijskim praksama. Frojd je u svom djelu *Nelagodnost u kulturi* (Frojd, 1929/1973) kritikovao psihološko iskustvo religije, a okeansko osjećanje objasnio kao ranu fazu ego-osjećanja koje teži da obnovi nešto kao bezgranični narcisizam djeteta koje u najranijem postnatalnom životnom dobu doživljava fuziju sebe s majčinom dojkom i nije svjesno postojanja drugih bića.

pronalazi i viši razlog svoje egzistencije, sve ono za šta je vrijedno boriti se u životu. Nadasve, to je njegova ljubav sa Nejtiri, koju ostvaruje pošto u svom Na'vi-avataru uspješno prođe kroz svoju „inicijaciju“ to jest, razvojno iskustvo pojedinca koji prevladava nepoznate, neprijateljske situacije.

Skrivena, podsvjesna psihološka dimenzija prisutna je od početka filma. Ona nam pruža uvid da je svekoliko Džejkovo uživanje u njegovom Na'vi-otjevljenju obilježeno nenadoknadivim gubitkom. Tu dimenziju, zajedno sa psihološkim aspektom ideologije u *Avataru*, detaljno je analizirao MekGovan (McGowan, 2010). On podsjeća da film ne počinje slikama uživanja, već pogibijom Džejkovog brata, identičnog blizanca, slavnog naučnika, učesnika u programu „Avatar“. Neznani Džejk, teški invalid, nema nijedno svojstvo kojim bi mogao da zamijeni svog brata, osim identičnog genetskog koda. Džejkovo uživanje na Pandori omogućila je smrt njegovog brata. U jednom od prvih kadrova koji prikazuju dim nastao kremacijom Džejkovog brata, pravi se rez na Džejka koji na Pandoru putuje zamrznut u kriogenoj stazi, nepomičan u specijalnoj kapsuli, kao u nekoj vrsti zagrobne kripe. Još jednom naglasimo, preduslov za svaki Džejkov prelazak iz svog invalidskog ograničenja u stanje svog skladnog, moćnog i slobodnog Na'vi-avatare jeste da nepomično leži u specijalnom kovčegu gdje ima povećan dovod kiseonika koji je neophodan da bi njegovo džinovsko avatarsko tijelo moglo da bude fizički superiorno.

Svako Džejkovo ponovno otjelovljavanje obilježeno je ponavljanjem tog fundamentalnog gubitka koji se naglašava višestrukim ponavljanjem scena Džejkove nepomičnosti u kovčegu i njegove borbe za vazduh kad u svom avataru potroši previše energije. Na kraju, pokazuje se da je veza koja omogućava spajanje Džejka sa njegovim avатарom ujedno i njegovo najveće ograničenje. Tu vezu prekida pukovnik Kuarić pošto vojnici otkriju da je Džejk izdajnik čiji se avatar bori na

strani Na'vija. U toj dramatičnoj sekvenci, princeza Nejtiri preuzima mušku ulogu, kada likvidira pukovnika Kuariča, a zatim i ulogu spasioca kada spašava bespomoćno Džejkovo tijelo koje odnosi do Drveta duša.

Po okončanju oružanog sukoba, na Pandori je dozvoljen ostanak samo naučnicima. Pošto ispod Drveta duša, zahvaljujući pomoći svemoćne Ajve, stiče sposobnost da se transponuje i živi u Navi-tijelu koje nije više samo avatar, već njegovo pravo sopstvo, Džejk odlučuje da napusti svoje zemaljsko tijelo i da zauvijek ostane u svom otjelovljenju. Takav završetak filma je višeznačan. Prvo, dopušteno je religiozno tumačenje (Džejk je doživio Vaskrsenje)¹³, a s druge strane, podstaknuta je fantazija o mogućnosti života u virtuelnosti, u otjelovljenju, bez fizičkog tijela. Treće, pošto Džejkova odluka da živi u svom Na'vi-tijelu uključuje i promjenu rase, konzervativni filmski kritičari u tome naziru kontekst krivice bijele rase prema urođencima; međutim, takvo stanovište ne podržava pomna analiza *Avatara* koju smo prethodno iznijeli.

Sa dubinsko psihološkog gledišta, može se pretpostaviti da Džejku avatar služi da se oporavi od trauma koje je doživio kao bespomoćni invalid i da obnovi svoje povrijeđeno narcistično sopstvo. Njegov konačan izbor da živi u svom Na'vi-avataru, u koji je je potpuno prenio svoje biće i koji je postao njegovo autentično sopstvo,¹⁴ predstavljao bi ekološki prihvatljivo

¹³ Kameron je u jednom intervjuu rekao da je sa *Avatarom* želio da se vrati filozofskim korijenima ranih filmova naučne fantastike. Međutim, previdio je da su ti filmovi, kao i njihovi literarni uzori, bazirani na ateističko-evolucionističkom gledištu i da su tražili smisao u svijetu bez boga, za razliku od *Avatara*, *Matriksa* i drugih nedavno distribuiranih filmova koji, implicitno ili eksplicitno, pridaju poseban značaj religijskim shvatanjima.

¹⁴ Džejk kao genetički hibrid *homo sapiensa* i humanoidne rase, postaje biološki transhumano biće. Transhumanizam je projekt modifikacije ljudske vrste putem novih nauka u koje spadaju genetski inženjering, digitalna

rješenje konflikta u kome priroda pobjeđuje tehnologiju. Paradoksalno, ta pobjeda se u filmskom narativu ostvaruje upravo pomoću biotehnologije koja omogućava otjelovljenje, isto kao što gledaoci uživaju u efektu *Avatara* zahvaljujući 3-D tehnologiji. I pored toga, kad imamo u vidu odluku junaka *Avatara* da se odrekne pripadnosti čovječanstvu koje koristi tehnologiju radi destrukcije i da živi u prirodnom svijetu, poruka ovog filma na individualnom, psihološkom planu, mogla bi da glasi: „savršeni virtuelni svijet je onaj koji egzistira kao trijumf imaginacije bez posredovanja tehnologije.“¹⁵

Džejkova pustolovina u *Avataru* je paradigmatičan primjer za mogućnost koju virtuelna realnost nudi čovjeku, naime, da putem mašte i uz pomoć kompjutera, dosegne ono što mu je nedostupno u realnosti. U današnjoj digitalnoj eri, korisnici kompjuterskih video igara podstiču svoju maštu i uživaju da vide svoje avatare – virtuelne verzije sebe – u elektronskom prostoru. Kako ističe Ros (Ross, 2012), u tom kontekstu, materijalno tijelo se odvaja od svog prirodnog senzorijuma. Tako nastalo rastjelovljenje znači da kognitivni centar može da se projektuje u neki novi prostor. Veoma snažna privrženost koju većina osoba osjeća prema svom avatarskom tijelu jasno ukazuje da u tom prevashodno vizuelnom doživljaju novog prostora učestvuju i druga čula, vjerovatno i svekoliki senzorijski, kao i emocionalne funkcije individue.

Film *Avatar* dotiče samo neke aspekte virtuelnog svijeta koji danas u video igricama i na internetu, kao i u igranju drugih

tehnologija i bioinženjering. Bioetički problemi i strahovanja od transhumanizma u *Avataru* nijesu manifestni jer ih prekriva kinematografski prikaz idiličnog humanističkog svijeta Pandore. Za razmatranje problema transhumanizma vidjeti: Transhumanism. <https://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism>. dostupno: 9. 9. 2107.

¹⁵ Rbamatre. Critical Analysis of Avatar. <https://www.scribd.com/document/26240493/Critical-Analysis-of-Avatar> dostupno 12.9.2017.

igara sa avatarima zauzimaju sve važnije mjesto. Svaki učesnik u ovim igrama psihološki investira u svoj avatar, pa njegov identitet u virtuelnom svijetu avatara utiče na njegov identitet u nevirtuelnom, tj. stvarnom svijetu (Waggoner, 2013). Pojam individualnog identiteta u današnjem svijetu postaje sve kompleksniji, pa se proučavanjem ovog pitanja, kao i pozitivnim i negativnim psihološkim uticajem interneta i tehnologije vitrtuelnog svijeta na djecu, adolescente i odrasle osobe bave nove interdisciplinarne naučne oblasti – kibernetologija i kiber-psihologija ili internet-psihologija.¹⁶

Iako će svaki čovjek u skoroj budućnosti moći da ima svoj kompjuterski, naravno samo virtuelni avatar, još dugo niko neće moći da napravi tako zanimljivo grafičko okruženje za svoj avatar kakvo ima junak istoimenog Kameronovog filma.¹⁷ Pritom je nesumnjivo da će svako okruženje avatara, svako kinematografsko prikazivanje dalekih izmaštanih svjetova budućnosti biti, kao što smo ovdje iznijeli, neodvojivo od refleksija na razne nivoe realnog svijeta sadašnjice.

¹⁶ Vidjeti: Cyberpsychology. <https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpsychology> dostupno 30.8.2017.

¹⁷ Kameron priprema nastavak filma *Avatar*, čiji se završetak očekuje 2020. godine, a napredak rada na ovom projektu može se pratiti na sajtu: <http://www.imdb.com/title/tt1630029/> (dostupno:15.9.2017), gdje se od čitalaca sajta traži da doprinesu pisanju sinopsisa.

Literatura:

- Clarke, J. *The cinema of James Cameron. Bodies in heroic motion*, Wallflower press, New York & Chichester, 2014.
- Deleuze, G. *L'image – movement*, Cinema 1, Editions de Minuit, Paris, 1983.
- Eco, U. I mondi della fantascienza. u: Eco, U, *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano, 1987, p. 173–179.
- Frojd, S. Nelagodnost u kulturi. u: Frojd, Sigmund, *Odabrana dela Sigmunda Frojda*, Matica Srpska, Novi Sad, 1973, knjiga 5 str. 261–357, peveo Đorđe Bogićević
- Martinović, Ž. Martinović, M. *Psihoanaliza i filmska umetnost*, Institut za film, Beograd, 1994.
- McGowan, Tod (2010). Maternity devided. *Avatar and the enjoyment of nature*. 2010. <http://www.ejumpcut.org/archive-/jc52.2010/mcGowanAvatar/index.html> dostupno 11.9.2017.
- Munitić R. *Čudovišta koja smo voleli*, Dečje novine, Gornji Milanovac, 1990.
- Radovic, Milja. *Transnational Cinema and Ideology: Representing Religion, Identity and Cultural Myths*. Routledge, New York and London, 2014.
- Ross, Miriam. The 3-D aesthetic: Avatar and hyperhaptic visuality. *Screen* 53:4 Winter 2012.
- Ross M. Hyper-Haptic Visuality. In: *3D Cinema*. Palgrave Macmillan, London, 2015.
- Sandifer, Philip 'Out of the screen and into the theater: 3-D film as demo', *Cinema Journal*, 2011, vol. 50, no. 3, p. 67.
- Todorov, C. *Uvod u fantastičnu književnost*. Rad, Beograd, 1987, prevela sa francuskog Aleksandra Mančić-Milić.