

Avatar: tehnološka evolucija in povratek kolorizma

Matic Majcen

Vsakič ko na kinematografska platna prispe kakšen dolgo napovedovan filmski spektakel, je ob vsesplošni evforiji pogosto težko videti realnost stvari izza meglice oglaševalskih parol. *Avatarja*, enega najtežje pričakovanih ali pa vsaj najbolj pompozno najavljenih filmov minulega desetletja, je v skladu s tem spremljal tudi ustrezen (in nedvomno tudi skrbno izbran) nabor besed in argumentov o njegovi inovativnosti ter tehnični superiornosti, ki kliče po kontekstualizaciji, ki presega meje medija, znotraj katerega se je pojavil.

Tukaj ne moremo mimo dejstva, da je *Avatar* film, ki je bil bolj kot v času globalne finančne krize na trg poslan v sklopu trenda ponovnega privabljanja gledalcev v kino dvorane po tem, ko je piratstvo v razmahom širokopasovnih internetnih povezav doseglo neslutene razsežnosti. In če je 3D-tehnologija osnovna metoda za doseg tega ciljev, potem postane hkrati zelo pomemben tudi način, na katerega taista industrija oz. umovanje za njo naslavlja in išče svoje občinstvo v globalnem potrošniškem prostoru. Pri tem se zdi najbolj pomembno to, da je *Avatar* v marsikateri potezi pravzaprav mladinski film, ki s svojimi motivi junakove predestiniranosti, heteroseksualne romance in preprostega, ostrega polariziranja likov ponuja tiste najbolj klasične *play-it-safe* nastavke za doseganje najširšega možnega občinstva, v katerem se najstniška ciljna publika kaže kot najmogočnejši finančni vir, ki ga je težko dobiti, a še težje zgubiti, in ki je bolj kot katera koli druga demografska skupina svoje premoženje pripravljena vložiti tudi v licenčne izdelke. In to ne nosi s sabo samo Blu-Ray ter DVD-izdaj, računalniških iger, mobi aplikacij ipd., temveč zagotavlja potrošnjo tudi v širšem smislu, s katero določen industrijski sektor uveljavlja in si zagotavlja tehnološko, ekonomsko in kulturno nadvlado, ki je temelj izgradnje privilegirane položaja tudi na interpretativnem polju. Če je že leta 1912, ob prvi filmsko-kulturni ekspanziji ZDA, Joseph P. Kennedy rekel, da »*filmi igrajo vlogo prikritih prodajalcev ostalih izdelkov ameriške industrije*,« potem gre v tej enačbi morda črtati le izvor izdelkov, saj novodobni filmski spektakli dandanes uveljavljajo svoje argumente na način, ki je v svojem jedru globalen. Medtem ko domorodci v *Avatarju* tvorijo protipol belski civiliziranosti in z virtualnim stapljanjem ras belskih in afro-ameriških glavnih igralcev, naracija sugerira ustvarjanje neke nove, idilične

skupnosti (globalne vasi) in tudi sam Neytiriin (Zoe Saldana) naglas gradi s svojim domačinskim afriško-karibskim prizvonom z izrazito emocionalnim značajem opozicijo zahodnjaški racionalnosti z drugačno identifikacijsko shemo, s katero si odpira nove prostore do čimvečjega razpona različnih rasnih, spolnih in verskih skupin gledalstva.

Avatar je film, ki zaradi velikopotezne produkcije v marsičem zamuja. Zamuja zato, ker je Cameron scenarij zanj pisal leta 2006, kar pomeni, da je vmesni razvoj političnih dogodkov odvzel potencialno subverzivnost njegovim motivom vojnega hujskaštva. Zamuja pa tudi zato, ker bo že nekaj mesecev po izidu pripoznan kot zastarel, saj se pojmovanje tega, kaj je v nekem trenutku vrhunec računalniške tehnologije, dandanes spreminja iz meseca v mesec. Da bi ujel idealen proces svojega razvoja, bi takšen projekt moral biti večno v razvoju in večno v nadgrajevanju kot delo, ki se nenehno dopolnjuje in mu nikoli ni potrebno iziti in kjer nenehno izhaja njegova boljša različica. Tako kot *The Works* (rež. Paul Heckbert), prvi veliki računalniško-filmski projekt iz osemdesetih let prejšnjega stoletja, ki ga je računalniška tehnologija na vsaki razvojni fazi prehitela, tako da so ga nenehno začenjali znova in ga na koncu odpovedali. Ko bo (in če bo) *Avatar* doživel nadaljevanja (v mrzlici raznih trilogij to niti ni tako zelo nenavadno), bo vedno temeljil na tehnološki nadgradnji, kar pomeni tudi to, da bo ta film za vnažaj vedno pripoznan kot nepopoln; znakov tega prepoznanja pa pravzaprav ne manjka niti zdaj: vidijo se nenaravni, generirani gibi, dobršen del filma pa tako ali tako spominja na računalniško igro, kar za vrednotenje filmskega dela še nikoli ni bil dober znak.

O *Avatarju* je v tehnološkem smislu težko govoriti kot o prelomu. V njem se odraža razvoj, ki je mnogo širši od njegovega lastnega produkcijskega procesa in ki pušča pomemben pečat tudi v drugih področjih zabavne industrije. Če je morda res, da je prav *Avatar* v film najbolj opazno prenesel napredke iz računalniške industrije – čeprav je tudi to stvar debate glede na to, da je npr. *Okrožje 9* (District 9, 2009, Neill Blomkamp) s primerljivimi dognanji precej bolj suvereno posegel v pravila danega žanra in v fenomenologijo filmske izkušnje – pa njegov dosežek še zdaleč ni osamljen. Vzporedno z *Avatarjem*

je igričarska industrija poskrbela za izid cele vrste iger – *Operation Flashpoint: Dragon Rising* (oktober 2009, Codemasters), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (november 2009, Infinity Ward) in *Final Fantasy XIII* (december 2009, Square Enix) – ki so uporabile podobne promocijske argumente: da gre za tehnološko in vizualno najbolj napredne igre doslej, ki jih podpira tudi rekordni proračun. Slednje se nanaša predvsem na *Call of Duty: Modern Warfare 2*, ki je na svojem področju s produkcijskimi stroški med 40 in 50 milijonov dolarjev (za distribucijo in promocijo pa še dodatnih 150 milijonov) vodil nekakšno vzporedno tekmo rekordov glede na to, da gre za vejo industrije, ki cilja na skoraj povsem isto demografsko skupino. A ne samo to – naštetim igram je prav tako uspelo v dobršni meri doseči primerljivo stopnjo fotografskega realizma, ki je nasploh bil proglašen za *Avatarjevega* ekskluzivnega zaveznika. In ker gre prav tako za tehnologijo, katere dosežki po spletu krožijo že kakšni dve leti, v tem smislu realno gledano ne moremo govoriti o zadnji fazi razvoja niti ne o začetku česa novega.

Pravo vprašanje je torej šele tisto, v katerem se sprašujemo po *Avatarjevih* posegih na klasično področje filmske umetnosti, o statusu njegovih podob in naracije. V narativnem, motivičnem in vsebinskem smislu je *Avatar* pravzaprav ropotarnica vsega, kar je Cameron lahko uvrstil v dve uri in pol filmskega trajanja, močno obremenjenega z razkazovanjem tehnologije in inovacij. Nekaj motiva asimiliranega izbranca iz filma *Dune – peščeni planet* (*Dune*, 1984, David Lynch), nekaj posnetkov računalniško generiranih pradavnih bitij iz *Jurskega parka* (*Jurassic Park*, 1993, Steven Spielberg), vstop belca v domorodsko skupnost, kjer govorijo posebej za film izmišljen jezik iz *Smaragdnega gozda* (*The Emerald Forest*, 1985, John Boorman), malce motiva *underdoga* iz *300* (2006, Zack Snyder) in predvsem veliko *Gospodarja prstanov* (*The Lord of the Rings*, 2001–2003, Peter Jackson), s katerim je *Avatar* s svojim pomanjkanjem humorja in s pretiranim zanašanjem na tehnologijo možno bolj neposredno povezati kot pa s katerikoli drugim filmskim trendom z začetka novega stoletja. A resnična ironija *Avatarja* je pravzaprav ta, da čeprav še vedno odločno temelji na preprosti vzročno-posledični narativni strukturi (na lingvističnih hoduljah, kot bi rekel Hugo Münsterberg), so



v njem prizori, ki vabijo nazaj k izgubljeni karakteristiki filma, namreč k podobam, ki reprezentirajo vizualnost v polnem pomenu besede. Naenkrat vidimo nove, nepoznane oblike, izmikajoč se uveljavljenim lingvističnim poimenovanjem, ki dajejo prostor govoricam barv s proizvajanjem občutja na povsem impulzivnem, neracionalnem nivoju. *Avatarjeva* filozofija prehoda v novi, virtualni barvni svet pa najde ekvivalenco znotraj filmske misli na presenetljivem mestu, namreč v tistem delu Deleuzove *Podobe-misli*, kjer filozof obravnava nek povsem drugi, pretekli trend, in sicer filmski kolorizem Vincentea Minnellija. Žanr glasbene komedije je bil po nastopu Technicolorja tisti, za katerega je bila značilna »površinska barva velikih ploščin, atmosferska barva, ki prežema vse druge, barva-gibanje, ki prehaja iz enega tona v drugega,« in je imel sposobnost, da »iz konvencionalnega stanja stvari izlušči brezmejen virtualen svet.« Barva je tam, po Deleuzu, nesimbolna in je »afekt sam, se pravi, virtualna povezava vseh predmetov, ki jih zajame.« Če se James Cameron najde v teh besedah, potem ko je svojo lastno, modro fluorescentno različico v zametkih odkril že v *Breznu* (*The Abyss*, 1989), nam to zdaj daje zgolj vedeti, da je IMAX 3D svojo lastno estetiko utemeljil in našel kot semiološko razliko na podoben način, kot ga je svojčas uveljavljal Technicolor, kot prehod iz črno-bele ter barvane podobe v umetelno barvno podobo, prehod, katerega je v narativnem toku najbolje utelesil *Čarovnik iz oza* (*The Wizard of Oz*, 1939, Victor Fleming) s svojim lastnim rezom iz sivega vsakdanjika v barvito doživetje halucinatorične virtualnosti. Takšna preračunljivost kopiranja preteklih uspešnih narativnih vzorcev pa *Avatarju* pravzaprav preprečuje, da bi se vzpostavil kot samosvoje, arhetipsko filmsko delo.

Avatar torej sestavlja tista osnovna in neizpodbitna dvojnost holivudske mašinerije, je janusovska pojava, ki na eni strani skozi prijaznega dedka Camerona v obliki *Avatarjevega* zidanja gradov v oblakih svetu zaželi vesel božič, na drugi strani pa grozeče preži industrija, ki si identitete odraščajočih subjektov prikraja po lastni podobi. André Bazin bi moral, če bi v *Avatarju* iskal »mit o totalnem kinu«, priznati, da se je ta idealistična ideja prej prelevila v »realnost totalnega projekta«, kjer ne fascinira več toliko barvno nasičena, ogromna IMAX 3D podoba, temveč monstroznost samega mehanizma, ki jo poganja in ki za svoje argumentiranje angažira vsa razpoložljiva sredstva ter razširi svoje lovke na vsa dosegljiva področja, tako geografska, produkcijska kot filmsko-historična. Serge Daney je v enem svojih zadnjih esejev pisal o filmih, ki imajo med našim odraščanjem tako velik vpliv na nas, da pravzaprav ne moremo več govoriti, da mi gledamo njih, ampak zaradi njihovega ogromnega vpliva na našo odraščajočo osebnost dejansko oni gledajo (na) nas. In ta način, na katerega si je *Avatar* v tem svojem *mentalnem* iztegu podobne iz dvodimenzionalnega platna pomemben del mladega globalnega občinstva najprej ogledal, potem opremil z nepozabnimi vtisi in ga s tem za večno prikrojil po svoje, je še vedno bistveno bolj pomenljiv kot pa fizične karakteristike novodobnega 3D-filma.