

Популарна уметност и политички покрети нашег времена



Када је икона светског стрипа Алан Мур далеке 1982. објавио први број своје култне анархистичке антиутопије „В' као вендета“ ([V for Vendetta](#)), вероватно није ни слутио да ће маска са ликом Гаја Фокса, енглеског католичког радикала с почетка XVII века, коју носи његов главни јунак, двадесетак година касније постати уобичајени пример на свим призорима уличних нереда, сукоба са полицијом и антидржавних протеста. Тако је један опскурни католички екстремиста, који се усудио да покуша у оно време незамисливи подухват дизања у ваздух енглеског парламента са краљем и посланицима у њему, сатирично назван „јединим човеком који је ушао у парламент са поштеним намерама“, постао икона британских анархиста, затим необично изабрано лице Мурове побуне против „плиме фашизма у Великој Британији“, да би данас безмало постао једнако препознатљива икона савременог „бунтовништва“ као Че Гевара или Џејмс Дин. Дакако, иако је сам Муров стрип био изузетно утицајан сам по себи, оно што га је учинило глобалном иконом био је

[истоимени холивудски филм](#)

браће Вачовски из 2005. године, филм бескрајно уметнички инфериоран наспрам Муровог хиперболисаног и на моменте водвиљски кичастиг изворника, али филм са којим су се лако идентификовали милиони младих „бунтовника“ и „побуњеника“ широм планете, који су масовно почели скривати лице иза Фоксовог харлекинског осмеха.

Овде нарочито треба поменути чињеницу да је за популаризацију једног анархистичког, левичарског и антикапиталистичког симбола каква је Фоксова маска заслужан управо Холивуд као отелотворење нарочите спреге политичке моћи и корпоративног утицаја

Игре глади – озбиљна антиутопија скривена иза тинејџерске фикције

Пише: Никола Танасић
недеља, 14 децембар 2014 09:39

која кроји судбину целе планете, а која је главни предмет критике и презира савремених левичара и револуционара. Уместо филозофа и теоретичара, уместо ангажованих новинара који извештавају са лица места, уместо самих политичара и синдикалних вођа, који су се сви листом у XX веку неповратно компромитовали и били у потпуности апсорбовани у систем који су наводно критиковали, савремена јавност окренула се скоро искључиво према *фикцији* као извору своје идеологије, будући да су још само јунаци из стрипа, научнофантастичних романа и предвидљивих холивудских спектакла остали у очима нових генерација колико-толико неукаљани општом декаденцијом и деградацијом система вредности.

У својој етичкој чистоћи, стриповско-холивудски црно-бели наратив пружио нам је могућност да прегажене и презрене идеале и идеје XX века заменимо за „идеалност“ ликова и наратива са великих екрана. И ма колико се овај облик „холивудизације“ у највећем броју случајева показао као перфидна криптоидеолошка манипулација и прикривена пропаганда, примери попут „В као вендета“, „Борилачког клуба“ (1999.) или чак школског примера америчког конзумеризма – „Звезданих ратова“ (сетимо се само колико се често лик и музичка тема Дарта Вејдера користе у политичке сврхе), доказују да су Холивуд и презрена поп-уметност неретко успевали да произведу снажније инструменте и иконе критике глобалног друштвеног поретка од традиционалних идеолошких школа и политичких покрета.



Један од најсвежијих примера ове врсте субверзивног деловања савремене уметности је филм *Игре глади*, који се састоји из три дела бестселера америчке списатељице Сузан Коллинс (издати су у Србији од издавача „Вулкан“ и серије екранизација њених романа, од којих се први назива „Игре глади: лов на ватру и Снежна птица“). У случају Муровог стрипа, Холивуд је узео једно озбиљно антиутопијско дело које се

крајње недвосмислено критички односи према савременом друштву, и претворило га у мултимилионску франшизу. Још једном, док је сама књига стекла култни статус међу младим људима, поготово као својеврсна противтежа неангажованој и романсираној тинејџерској фантастици попут серије књига „Сумрак“, филмови су ти који су јунацима Колинсових романа дали лик и глас, а од симбола из њене књиге – интернационално препознатљив (револуционарни) „бренд“.

Утицај и књиге и филма на западну омладину био је толики да се након изласка првог филма у САД 2012. активирала веома озбиљна кампања да се његова прича и порука релативизују, обесмисле и обезвреде, пре свега преко подсмеха према идеји да је у питању ишта више од „добре забаве“ и „симпатичне тинејџерске фикције“. Да је реч ипак о несумњиво политички релевантном (и субверзивном) делу, сведочи и инцидент од пре неколико дана, када је [група студената у Банкоку ухапшена](#) јер је премијера пучистичке тајванске владе поздравила са три прста – поздравом побуњеника из филма, који је оберучке прихватила тајванска опозиција.

Свет „Игра глади“ између Старог Рима и модерног Вавилона

О чему се ради у „Играма глади“? Сузан Колинс нам слика северноамерички континент у неодређеном времену у будућности, у коме су еколошке катастрофе и рат избрисале глобално друштво каквим га ми данас познајемо. Релативно мали број преживелих на континенту организован је у државни систем који се зове „Панем“, и састоји из престоног мегалополиса по имену Капитол, који ужива у свим благодетима цивилизације, изобиља и технологије, и дванаест „округа“, без етничког и националног идентитета, подељених по бројевима, чије становништво снабдева Капитол неопходним ресурсима, а живи у огромној беди, глади и немаштини. Окрузи су окружени електричним оградама и практично немају никакву међусобну комуникацију, са Капитолом комуницирају искључиво тако што му шаљу своје ресурсе, док његови „Миротворци“ драконским казнама и тиранским мерама држе њихово целокупно становништво у клинчу и на рубу глади, што их природно чини овисним од „хуманитарне помоћи“ из престонице. Док окрузи живе на граници цивилизованог живота (становништво сваког од њих високо је специјализовано за добијање једне врсте ресурса, а иначе не располажу ни са оруђем, ни оружјем, нити осталим условима за нормалан живот), без хране, лекова и основних потрепштина, приморани да просе, краду, шверцују, иду у криволов (што су, наравно, све прекршаји „строгих закона“ Панема), Капитол живи у дубокој декаденцији и раскоши, а његови грађани су сити, безбрижни, површни и заокупљени искључиво празним задовољствима и ефемерним модама и разбиграма. Овај јаз је нарочито убедљиво илустрован бизарном сценом у *Лову на ватру*, где се испоставља да је у Капитолу уобичајено током вечери пити напитај који изазива повраћање, како би се „направило места“ за све силне ђаконије које се налазе на столу.



Питање које се природно намеће јесте: зашто се окрузи не побуне? Како нам даље каже приповедач, окрузи се јесу побунили неких седамдесетак година раније, и та побуна се завршила апсолутним поразом од стране боље наоружаних и технички надмоћних снага Капитола. Свим грађанима округа се при томе напомиње да је том приликом Округ 13 збрисан са лица земље, и да слична судбина прети свакоме ко помисли да „нарушава јединство и хармонију љанема“. Након пораза у рату, окрузи и Капитол потписали су „Споразум о издаји“, на основу кога је сваки округ сваке године дужан да пошаље у Капитол једно мушко и једно женско дете узраста од 14 до 18 година као „данак у крви“ (код нас су преведени као „посвећеници“). Двадесет и четворо деце се затим убацују у јавну арену, у којој учествују у „Играма глади“ – што значи да се изгладњују до смрти док се међусобно не поубијају и док не претекне само један победник.

Ово малтретирање и међусобно брутално убијање преноси се као прворазредни „ријалити шоу“ и изванредна забава за грађане Капитола, који се кладе на победнике и обасипају их поклонима, али и као обавеза за грађане округа, који су принуђени да присуствују јавним приказивањима Игара. Иако се за овај данак може пријавити добровољно, што и представља редовну праксу у неколико округа, нарочито лојалних Капитолу и поносних на своје изасланике, у свим осталим организују се „жетве“, које подразумевају ждреб коме ће од деце „припасти част да представљају свој округ на Играма“. На тај начин се поражени у класном рату сваке године подсећају на то „где је њихово место“, „на шта би били сведени да им није Капитола“ и „која је цена пркоса и противљења његовом праведном поретку“.

Игре глади – озбиљна антиутопија скривена иза тинејџерске фикције

Пише: Никола Танасић

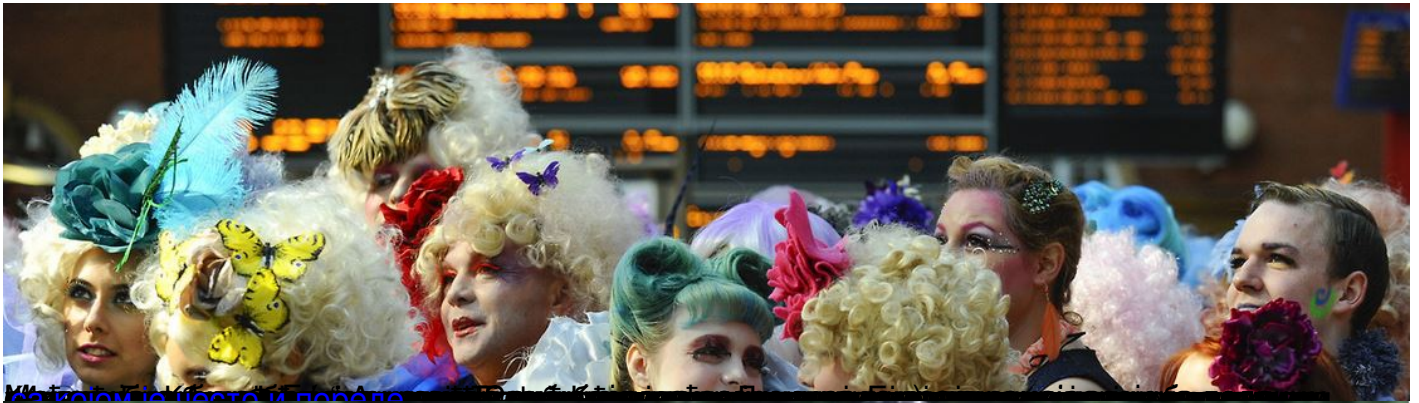
недеља, 14 децембар 2014 09:39



Игре глади – озбиљна антиутопија скривена иза тинејџерске фикције

Пише: Никола Танасић

недеља, 14 децембар 2014 09:39



Игре глади – озбиљна антиутопија скривена иза тинејџерске фикције

Пише: Никола Танасић
недеља, 14 децембар 2014 09:39



