
DAVOR DŽALTO

Univerzitet u Nišu, Fakultet umetnosti, Niš; Westfälische
Wilhelms – Universität Münster, Theologische Fakultät, Germany

UDK 316.773.2:141.78
316.324.8:316.77

KULTURA KAO FANTAZAM

Apstrakt: U radu istražujem odnos pojmova “spektakl” i “simulakrum” u kontekstu savremene umetnosti i kulture. Savremena (zapadna) kultura se pojavljuje kao kultura spektakla i simulacija, barem u svom najvećem delu. Ova dva pojma, štaviše, postaju gotovo sinonimi, odnoseći se na isti kulturni fenomen. Radi što potpunijeg shvatanja njihovog značenja i značaja u savremenoj kulturi, pojmovi su objašnjeni i sa aspekta same njihove geneze. U radu se posebno ističe niz paradoksa koji se otkrivaju savremenom kontekstualizacijom ovih pojmova.

Ključne reči: spektakl, simulacija, umetnost, predstava, ideologija, biće

Savremena (zapadna) kultura se, u svom dominantnom izrazu, može okarakterisati kao *kultura spektakla*.

U *The New International Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language*, pojmovi “spektakl” i “spektakularno” se odnose na paradu ili predstavu ali i na nešto izloženo javnom pogledu uopšte, nešto pretenciozno, grandiozno i glamurozno.¹ Reč potiče iz latinskog jezika, od glagola *specto* – “gledati” ili “videti”, pa otuda *spectaculum* – “izložba”, “predstava” i *speculum* – ogledalo.

Na značaj spektakla kao specifične kulturne pojave, koja je u stanju da da pečat čitavom savremenom društvu, prvi je ukazao Gi Debor (Guy Debord) u, sada već antologijskoj, knjizi *Društvo spektakla* (*La*

¹ Up. Read A. W. (ed), *The New International Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language*, Cologne 2004, str. 1205.

Société du spectacle, 1967). On upozorava da se čitav život u društvima u kojima su dominantni moderni principi (masovne) produkcije predstavlja kao velika akumulacija *spektakla* – sve što se nekada neposredno živelo postaje samo *reprezentacija*.² Već u ovoj konstataciji se krije bitna komponenta *spektakla* – *reprezentacija* – koja postaje moćan instrument širenja i uticaja *kulture spektakla* i svega što ulazi u njen korpus: marketinga, kapitala, ideologije i, možda najznačajnije, manipulacije.

Debor upozorava da *spektakl* ne bi trebalo razumeti prosto kao skup *reprezentacija*, tj. (vizuelnih) predstava, već kao “društvenu relaciju među ljudima koja je posredovana slikama”.³ Otuda, *spektakl* je pre svega čulna i (dominantno, premda ne isključivo) vizuelna predstava koja ima sugestivan, glamurozan i javan (masovan) karakter.

Ako se vratimo na svojstvo *spektakla* da reprezentuje (što bi pri tome trebalo shvatiti ne samo kao predstavljanje, u smislu dočaravanje, već i kao surogat, zamenu za) neposredno životno iskustvo, postaje jasno da je *spektakl* kao kulturni fenomen nemoguće odvojiti od pojma *simulakruma* i *simulacije*, kao ključnih pojmova pozne dvadesetovekovne umetnosti i kulture. Oba pojma, po mom mišljenju, predstavljaju ključne modele pomoću kojih je moguće shvatiti ne samo “klasično postmoderno” društvo i kulturu (pozne 1970-te i 1980-te) već i savremeno društvo i kulturu početkom 21. veka.

Termin *simulakrum* takođe vodi poreklo iz latinskog jezika, od reči *similis* – “sličan”, “koji podseća na”, pa otuda i *simulatio* – “pretvarati se” i *simulare* – “načiniti kao”, “imitirati”, ali i “prived” ili “fantazam”.⁴ U savremenoj upotrebi, pojam se vezuje pre svega za filozofiju Mišela Fukoa (Michel Foucault), Žila Deleza (Gilles Deleuze) i Žana Bodrijara (Jean Baudrillard).

Međutim, sama ideja o simulaciji/simulakrumu se može pratiti već od antičke Grčke. Od svog nastanka ovaj pojam je, slično pojmu *spektakla*, bio vezan za

² Up. Debord G., *The Society of the Spectacle*, New York 1995, str. 12.

³ Isto.

⁴ Up. Kamil Kamil M., *Simulakrum*, u: *Kritički termini istorije umetnosti*, priredili Nelson S. R. i Šif R., Novi Sad 2004, 59-60.

oblast vizuelnog i perceptivnog (čulnog), ali i za javnu dimenziju fenomenâ čija je čulna percepcija moguća. Već Platon, u *Sofistu*, govori o simulaciji kao jednom od načela (vizuelnih) umetnosti. Prvo načelo je *mimēza*, podražavanje, koje je prisutno kada umetnik imitira neki original, pravi sliku ili skulpturu sa ciljem da bude što sličnija originalu. Drugo načelo umetničke delatnosti je prisutno kada umetnik pravi namerno iskrivljenje u odnosu na realnost, sa ciljem da posmatrač gledajući tu sliku ili skulpturu iz određenog ugla ima utisak da je reč o skladnom i uverljivom prikazu, iako to zapravo nije slučaj. U ovom drugom primeru, određena *predstava* zapravo *simulira* da *jeste* ono što *nije*. Primer kojim se ovako shvaćena simulacija može ilustrovati jeste izrada zidne skulptorske ili slikarske dekoracije. Kada vajar treba da napravi skulpture koje će ukrašavati neku zgradu i nalaziti se na velikoj visini, onda on svesno pribegava deformacijama pri izradi tih skulptura kako bi one kada budu postavljene na zgradu, na određenoj visini, delovale posmatraču koji se nalazi u podnožju zgrade proporcionalno i skladno.

Već ovo, krajnje sažeto pojašnjenje pojma, nam na upečatljiv način pokazuje sve glavne odlike savremenog teorijskog modela “simulakruma”, kojim se opisuju znatno složenije socijalne i kulturne pojave od proste vizuelne reprezentacije. Te odlike su: 1. pojavljivanje “slike” (tj. vizuelne ili neke druge predstave) koja se javlja kao eksponent “nulte ontologije”, tj. formalnog reprezentovanja nepostojeće (suštine) stvari – simulakrum je “kopija bez originala”, reprezent bez reprezentujućeg (što simulaciju razdvaja od proste obmane, fikcije ili laži); 2. predstava deluje sugestivno i efektno, ona je tu u odnosu na posmatrača sa ciljem da ga zavede i u nešto ubedi; 3. predstava deluje manipulativno (1.+ 2. odlika), budući da predstavlja “namerno iskrivljenje” koje dovodi posmatrača u zabludu, prestajući da bude “neutralna” i počinjući da služi kao okvir koji je moguće ispuniti najrazličitijim ideološkim sadržajima.

Instruktivna je paralela što se u ovom smislu može povući između *mimetičkog* i *simulatorskog* načina prikazivanja određenog narativa. U mimetičkoj strategiji, slika prikazuje neki motiv pre svega s obzirom na “objektivni” izgled određene stvari ili pojave (sa ciljem da se napravi kopija slična originalu) ili s ob-

zirom na umetnikovo viđenje “objektivno” postojećih stvari. Pogled posmatrača nema zapravo nikakav uticaj na proces izrade neke slike ili skulpture, niti artefakt nužno podrazumeva posmatračev pogled. Predstava poseduje “biće” sama po sebi, budući da je njeno “biće” (prisustvo) utemeljeno na originalu kao metafizičkom garantu. Ali pored ove, “istine” odlike mimetičke predstave (težnje da se određeni sadržaj prikaže *verno*), mimetička predstava ima i određenu *autoritarnu* crtu. Njeno prisustvo je nametljivo, i sama predstava postaje nužno prisustvo za posmatrača, pošto on nema nikakvog udela u procesu njenog nastanka, niti pak u kreiranju njenog značenja. “Smrt posmatrača”, da parafraziramo Rolana Barta, se ne dotiče same predstave, koja postoji nezavisno od njega i, na određeni način, provocira njegovu smrt. Drugim rečima, predstava *ontološki prethodi* posmatraču.

Nasuprot tome, simulirana predstava postoji isključivo *s obzirom na posmatrača* i na određeni ugao (perspektivu) iz koga će predstava biti posmatrana. Tako, bez posmatrača i određenog *pogleda* (konteksta) sama predstava nema nikakav smisao, ali ni postojanje. Da bi bila postojeća, ona mora biti percipirana na način *kao da jeste stvarna*, iako to u stvari nije. Tu dolazimo do interesantnog paradoksa koji se ispostavlja kao težak teorijski problem – naime ovakva, “lažna” predstava uključuje posmatrača; ona nema “biće” bez njega. Nasuprot *totalitarizmu* “istine” predstave, stoji *demokratičnost* “lažne” predstave. Ne upuštajući se u dalju razradu ovog problema, napomenuću samo da se ova ionako složena jednačina može učiniti još složenijom ako u nju uključimo tezu (koja bi se, mislim, mogla uspešno pravdati) da pojmovi “totalitarnosti” i “autoritarnosti” ne mogu biti okarakterisani pridevom “istinit” (a da taj pridev ne bude visoko ideologizovan i manipulatorski, dakle *lažan*), dok se, s druge strane, “demokratičnost” može dovesti u vezu sa “istinitim” i samom “istinom”.

Nakon ovog ekskursa, videćemo da u dvadesetom veku koncept simulacije i simulakruma nije više samo mogućnost određene (naivne) reprezentacije (koja to u stvari nije), već postaje neophodan model za razumevanje kulture u kojoj živimo, i daleko van granica (uže) umetničkog.

Žil Delez u simularkumu vidi “sliku bez sličnosti”⁵ koja modifikuje tradicionalan odnos prema slici (najšire shvaćeno) kao kopiji, uvek zasnovanoj na određenom originalu što je njen izvor, bit i opravdanje. Delez čak i čoveka shvata kao svojevrsnu simulaciju, ukoliko se postavi u biblijsku (judeo-hrišćansku) perspektivu:

“Katehizam, uveliko nadahnut platonizmom, učinio nam je ovu ideju veoma bliskom. Bog je stvorio čoveka po svojoj slici i nalik sebi samom. Međutim, čovek je kroz greh izgubio sličnost, zadržavši samo sliku. Mi smo tako postali simulakrumi. Odrekli smo se moralne egzistencije kako bismo stupili u estetsku egzistenciju.”⁶

Ova ideja biva proširena kod Fukoa i Bodrijara. Za Fukoa nadrealističko i metafizičko slikarstvo, pre svega Renea Magrita (René Magritte), predstavlja korišćenje strategije simulacije u umetnosti dvadesetog veka. Magrit u svom radu *Ceci n'est pas une pipe* predstavlja jednu lulu na hiperrealistički način, ispisujući ispod nje tekst: *ovo nije lula*. Time se problematizuje status umetničkog dela (slike) u odnosu na njegov original, kada slika nečega ne pretenduje više da implicira original niti da sa njime stoji u vezi *sličnosti*. Magritova slika zapravo zbunjuje posmatrača u pogledu svog statusa. Njen hiperrealizam uzrokuje konfuziju po pitanju realnosti slike nekog predmeta i samog predmeta. Tekst razrešava nedoumicu ukazujući da to nije lula, iako mi pred sobom vidimo lulu, tj. vernu sliku lule. Ovakvim pristupom se zapravo raskida sa teorijom slike (ikone) kako je ona definisana još u srednjovekovnoj teoriji (teologiji) ikone. Sv. Jovan Damaskin, argumentujući u prilog ikona, kaže: “Slika cara je car, slika Hrista je Hristos, slika svetitelja je svetitelj”,⁷ ne u smislu poistovećivanja njihove prirode (priroda slike i prototipa je različita, oni *nisu isto*), već poistovećivanja lika (tj. preko *sličnosti* – mimeze). Margitova strategija raskida upravo ovu vezu slike i prototipa, čime podvlači razliku između sveta pojavnosti i sveta stvarnosti.

⁵ Citirano u: Kamil, isto, 61.

⁶ Isto.

⁷ Damaskin J., *Prilozi Prvoj reči u odbranu svetih ikona* (PG 94, I, 1256 A), citirano u: Leonid Uspenski, *Teologija ikone*, Hilandar 2000, str. 84-85.

Međutim, simulakrum ne predstavlja samo iščezavanje kopija, već dovodi i do iščezavanja originala, odnosno same stvarnosti. Tu konsekvencu izvlači Žan Bodrijar, razvijajući dalje pojam simulacije i simulakruma. Bodrijar smatra da se u današnjem svetu i ne može više raditi o kopiranju, ili imitaciji, već o umetanju znakova kao supstituciji same stvarnosti. “Iluzija više nije moguća, jer stvarno više nije moguće”,⁸ ističe Bodrijar. Simulacija zapravo markira nestanak stvarnosti kao takve, usled čega i kopija stvarnosti ili njeno *predstavljanje* postaje nemoguće. Važi i obrnut princip, simulakrumi, kao slike bez sličnosti (kopije bez originala), zapravo razaraju samu realnost, budući da, bez pravog bića, nastoje da zauzmu mesto realnosti.

Iz sfere “visoke” umetnosti, simulakrum se prenosi na širu (popularnu) kulturu. Od sofisticiranih Magritovih slika, simulacija postaje strategija široke kulture preko “pop-art” umetničkih pristupa, kao što je to slučaj kod Endija Vorhola (Andy Wahol) ili Roja Lihtenštajna (Roy Lichtenstein).

Primer visoko razvijene simulakrumske strategije u popularnoj kulturi pruža nam najčuvenija ekranizacija Šerloka Holmsa (Sherlock Holmes), sa Džeremi Bretom (Jeremy Brett) u glavnoj ulozi. Teško je reći da li je ova ekranizacija učinila Breta svetski poznatim licem, ili je on, već uveliko poznatu priču, učinio još prisutnijom i popularnijom u gotovo čitavom svetu. Kada danas vidimo Bretov lik, sa karakterističnim šeširom ili lulom, na pitanje *ko je to?* većina posmatrača odgovara: *to je Šerlok Holms*. Međutim, ne samo da to nije Holms, već Holms uopšte nema biće, budući da je reč o fiktivnom junaku pripovedaka Artura Konana Dojla (Arthur Conan Doyle), koje su poslužile kao tekst za izradu televizijskog lika. To međutim nije prepreka da u Londonu, u čuvenoj ulici Bejker (Baker Street), u kojoj je Holms “živeo” (br. 221b, što je, takođe, nepostojeća adresa), postoji muzej Šerloka Holmsa. Čak je Holmsu moguće pisati, što mnogi ljudi i čine šaljući dopise sa problemima i misterijama koje ih muče, tražeći pomoć. U toj ulici se može videti “Holmsov” radni kabinet, kao i sva oruđa koja su Holms i njegov kolega Dr. Votson (Watson) koristili za svoje poduhvate. Ovde prisu-

⁸ Citirano u: Kamil, isto, 65.

stvujemo još jednom paradoksu simulacije: sposobnosti da daje “biće” nečemu što ne postoji. Time, ukoliko metafizička terminologija ovde uopšte ima smisla, pojava nečega ontološki prethodi samom (ne) biću. Time jedan fantazam stiče (prividnu) egzistenciju i realno prisustvo u svetu.

Izuzetan primer upravo ovakve, razvijene strategije simulacije, pruža film *Simona* (Simone), reditelja Endru Nikola (Andrew Niccol), sa Al Paćinom (Al Pacino), Ketrin Kiner (Catherine Keener) i Rahel Roberts (Rachel Roberts) u glavnim ulogama.

Kompjuterski generisana slika čiji je tvorac Viktor Taranski (Al Paćino) postaje medijska super-zvezda po imenu “Simona” (sam naziv dolazi od imena kompjuterskog programa putem kog je “Simona” napravljena *Simulation One*). Simona se pojavljuje samo na ekranu, komunicira sa javnošću putem ekrana i virtuelnih studija u kojima sedi, “dajući” intervju.

Simona, iako realno nepostojeća, u društvu doživljava potpunu afirmaciju. Njen lik se pojavljuje na naslovnim stranama novina, plakatima i spotovima, svi žele razgovor sa Simonom... Simona se nigde fizički ne pojavljuje, nju “licem u lice” niko nikada nije video, ali to ne umanjuje opšte uverenje da Simona realno postoji. Izvor njene “realnosti” i “postojanja” (bića) jeste određena funkcija koju zauzima u društvu, a za koju je vezana čitava jedna industrija, čitav niz odnosa u kome Simonino realno biće (ili ne-biće) postaje u potpunosti irelevantno. Iako je Simona nepostojeća, njeno prisustvo je toliko intenzivno da ona postaje u očima publike čak realnija od samog njenog tvorca i “menadžera”. Kada on (Taranski/Al Pacino) pokušava da ukloni Simonu objavljajući njenu smrt i izvodeći njenu sahranu, biva uhapšen i optužen za Simonino ubistvo. Samo sticajem srećnih okolnosti koje dovode do ponovnog pojavljivanja Simone na ekranima (njenom simboličnom *vaskrsenju*) i glavni glumac biva oslobođen optužbi. Simona kao simulacija postaje hiperrealna, neuništiva i praktično “realnija” od same realnosti. Ovaj primer kao da ilustruje igru o kojoj Delez i Bodrijar govore: realnost iščezava a na mesto nje dolazi hiperrealnost ili simulacija realnosti. Simona čak poseduje i odraz u ogledalu što je privilegija koju su tradicionalno imale samo “realne” stvari i bića (vampiri, setimo se, nemaju odraz u ogledalu). Uvođenje Simoninog odraza

ukazuje na nameru režisera da simulaciju predstavi kao nešto što u potpunosti pretenduje na biće, iako sama simulacija prebiva u domenu nebića. U filmu je prisutan i kadar sa premijere na kojoj postoji mesto rezervisano za Simonu. Budući da se ona ne pojavljuje, na njenom mestu stoji fotografija koja je reprezentuje.⁹ Fotografija je ovde “zloupotrebljen” medijum, budući da ono što *predstavlja* nije bilo kakav original već simulacija. Tu se sada srećemo sa potpuno obrnutim konceptom u odnosu na *mimesis*, pa čak i na klasičan simulakrum. U ovom filmu fotografija postaje *materijalnija* i *realnija* od onoga što je prikazano na fotografiji (prototipa). Izvor “zloupotrebe” se krije u (dokumentarnom) karakteru fotografije kao medijuma, zbog kog mi *verujemo* fotografiji. Mi iz iskustva znamo da fotografija beleži nešto putem svetlosti; tj. nešto što je *realno* bilo prisutno ispred objektiva fotoaparata jeste zabeleženo na fotografskom snimku (čak i u našim ličnim kartama ili pasošima nosimo sopstvenu fotografiju kao dokaz da smo to mi). Ovde imamo korišćenje fotografije kao *dokaza* postojanja i prisustva nečega što zapravo ne postoji.

Upravo ova tematika nas prevodi iz sfere popularnih medija u “stvarni” svet. Igra istinitosti i ubedljivosti se pretvara u igru manipulacije i spektakularnosti. Danas je moguće govoriti istovremeno o “simuliranju” i “spektaklu” kao strategiji koja je inherentna samim medijima masovne komunikacije. Televizija je, na primer, moćan instrument koji može generisati “realnost”, odnosno prikazivati kao realno ono što uopšte ne postoji. Zahvaljujući ubedljivosti televizijske slike, bazirane na njenom primarno *dokumentarističkom* karakteru, ona predstavlja, zajedno sa internetom ili virtuelnom realnošću, tipičan medijum simulacije. Simuliranje je, kao televizijska strategija, često prisutno u kriznim trenucima ili u tendencioznim izveštajima koji bi trebalo da prikažu kao postojeće nešto realno nepostojeće, ili kao nepostojeće ono što postoji.

Uvođenjem digitalne tehnologije, pojam simulakruma postaje još značajniji za opis digitalno generisane sli-

⁹ Ovakva strategija se (ponovo) može dovesti u vezu sa odnosom ikone i prototipa, tj. sa subverzijom ove relacije, budući da se slika (obraz) upravo koristi kao pokazatelj prisustva fizički odsutnog ali realno postojećeg tela (što je u Rimskom carstvu ili Vizantiji često korišćena praksa: kada car nije prisutan fizički, njega reprezentuje njegova slika).

ke. Za razliku od klasičnog filma gde se uprkos svim procesima montaže ili efektima i dalje suočavamo sa filmskom (celuloidnom) trakom kao materijalnim originalom na kome je uz pomoć svetlosti zabeleženo neko stanje stvari u svetu; u digitalnoj tehnologiji bilo kakav originalni zapis iščezava, budući da ne postoji razlika između kopije i originala. Jedan digitalni (foto ili video) zapis ni po čemu nema svojstva originala (kao što to ima originalni snimak na filmskoj traci), ničim ga ne možemo razlikovati od njegove kopije, pa se samim tim i karakter tog medijuma od *dokumentarističkog* pomera ka *simulatorskom*.

Razmatrajući ove primere, u kojima se veza između umetničkog (fiktivnog) i stvarnog meša do neprepoznatljivosti, uviđamo izuzetnu vezu pojmova spektakla i simulacije. Simulacija nosi spektakularan karakter, a spektakl je po pravilu simuliran. Simulacija je dopadljiva, poželjna, zavodljiva, dok je spektakl takođe reprezentovanje nepostojećeg, ubedljiva predstava čiji je cilj da nešto predstavi kao da jeste (ono što nije).

Ne samo u sferi vizuelnih predstava, već u svakom segmentu savremenog društva i života žive spektakl i simulacija, od (dez)informativne sfere medija, do marketinga, popularne kulture, ekonomije, nauke, ideologije i politike. Simuliranja nije lišena ni privatna sfera, koja u slučaju “zvezda” postaje spektakularna *par excellence*. Medijski generisana slika eksploatiše ne više konkretne ljude, njihove živote i aktivnosti, već na spektakularan način simulira i same te ljude, život i aktivnosti. Na bazi stvarnih ljudi se grade konstrukti koji žive samostalan život i koji su “realniji” (medijski prisutniji ali i aktivniji u društvu) nego što su to stvarni ljudi.

Zanimljiva situacija se dešava i sa tzv. “visokom” umetnošću. Ona takođe postaje spektakularna, a samo njeno “biće” se ostvaruje na planu marketinga, medija, tržišta, i u sferi zabave i konzumacije. Time se umetnost na paradoksalan način vraća svojoj primarnoj mimetičkoj definiciji. Umetnost ponovo postaje mimetična – ona odslikava način funkcionisanja i pojavljivanja društva i “realnosti oko nas”. A ta “realnost” jeste upravo spektakularna i simulatorska. To daje novo značenje Platonovoj definiciji umetnosti – ona ponovo postaje *senka senki*, tj. dvostruko udaljena od istine.

LITERATURA:

Kamil M., Simulakrum, u: *Kritički termini istorije umetnosti*, priredili Robert S. Nelson i Ričard Šif, Novi Sad 2004.

Debord G., *The Society of the Spectacle*, New York 1995.

Deleuze G., *The Logic of Sense*, New York 1990.

Džalto D., *Decem concepti et termini*, Beograd 2009.

Baudrillard J., *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994.

Uspenski L., *Teologija ikone*, Hilandar 2000.

Read A. W. (ed.), *The New International Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language*, Cologne 2004.

Davor Džalto

CULTURE AS PHANTASM

Summary

In this paper I address the relation between the concepts of "spectacle" (the spectacular) and "simulacrum" (simulations), in the context of contemporary art and culture. Contemporary (western) culture appears, in its dominant part at least, as a culture of spectacles and simulations. These two concepts appear almost as synonyms, referring to the same cultural phenomenon. To understand their meaning and significance for contemporary culture, these concepts are also explained in the context of their genesis. Special attention is paid to a series of paradoxes that rise in the analysis of the concepts as contemporary theoretical models.

Key words: *Spectacle, simulation, art, representation, ideology, being*

