

MEDIJI I POSTMODERNA STVARNOST

Media and Postmodern Reality

ABSTRACT *The paper tackles the ideas of key postmodern theoreticians on the role of the media in contemporary societies. The aim is to show that according to postmodern theory the media have become the leading factor in contemporary social processes marked by the loss of sense of historical continuity in everyday human experience. Postmodern theoreticians claim that, since the media system, which has come to wholly encompass reality at the turn of this century, is unable to reclaim the past, human existence has found itself in the ceaseless schizophrenic present. Simulations of events that once were and come back to us today like a string of anachronistic media notions about the past, bring us into the state of historical amnesia. The media, and cinema above all, are the main catalyst of this process, as well as of what postmodernists call the new superficiality and shallowness of social life. Postmodern reality is characterised by a simulation of history which didn't happen; today people are exposed to pseudo-experience emerging from constant exposure to the simulacrum of historical events. In place of conclusion, Baudrillard's interpretation of the Gulf War as a virtual media event is offered.*

KEY WORDS *media, film, postmodern, simulation, simulacrum, history*

APSTRAKT *Rad tematizuje ideje ključnih teoretičara postmoderne misli o ulozi medija u savremenim društvima. Cilj rada je da se pokaže da su mediji, prema postmodernoj teoriji, postali vodeći faktor u savremenim društvenim procesima, koji su označeni gubitkom osećaja istorijskog kontinuiteta u svakodnevnom ljudskom iskustvu. Postmoderni teoretičari tvrde da je usled nemogućnosti medijskog sistema, koji je okupirao stvarnost početka XXI veka, da prizove prošlost došlo do toga da se ljudska egzistencija zatekla u neprekidnoj šizofrenoj sadašnjosti. Simulacija događaja koji su nekad postojali i koji nam se danas vraćaju kao niz medijskih anahronih predstava o prošlosti dovodi nas u stanje istorijske amnezije. Mediji, a pre svega kinematografija, jesu glavni katalizator ovog procesa i onoga što postmodernisti zovu novom površnošću i plitkošću društvenog života. Postmodernu stvarnost karakteriše simulacija istorije koja se nije desila, ljudi u savremenom svetu izloženi su pseudo-iskustvu nastalom usled stalne izloženosti simulakrumima istorijskih događaja. Na kraju rada, umesto*

¹ ljubomir_masirevic@yahoo.com

zaključka, ponuđena je Bodrijarova interpretacija Zalivskog rata kao savremenog virtualnog medijskog događaja.

KLJUČNE REČI *mediji, film, postmoderna, simulacija, simulakrum, istorija*

Uvod

Bez namere da se zapadne u tehodeterminizam ili da se medijima pripíše prevelik značaj, u ovom radu o medijima i postmodernoj stvarnosti biće pokazano da se savremena društva menjaju ili trpe ogroman uticaj razvoja novih tehnologija, a pogotovo informacionih. Društva se, kako sociološke teorije tvrde, razvijaju i menjaju u kompleksnoj interakciji kulturnih, ekonomskih i političkih elemenata. Ipak, XX vek beleži sve važniju ulogu medija kao dela društvene stvarnosti, što se polako odražava i na društvenu teoriju. Klasična društvena misao nije pridavala značaj medijima, da bi se to promenilo početkom XX veka sa Valterom Benjaminom i Frankfurtskom školom, pa zatim dolazi do drastičnog uvećanja značaja medija u razumevanju stvarnosti sa Maršalom Mekluanom i britanskim studijama kulture. Konačno, ceo proces evoluirao u teorijama o postmodernom, postindustrijskom i informacionom dobu, ka smeštanju informacionih tehnologija u osnovne činioce, koje simuliraju i supstituišu društvenu stvarnost, koja sve više postaje neuhvatljiva, uprkos činjenici da njenih odraza ima sve više i više na televizijskim kanalima.

Sa jedne strane, pojedini teoretičari postmodernizma tvrde da su savremena društva s novim tehnologijama i novim vidovima kulture označila raskid sa modernim formama života. Postojanje mnoštva televizijskih kanala, kompjutersko surfovanje po sajber-prostoru interneta i igranje video-igara predstavljaju drastičnu novinu u ljudskim životima, donoseći im virtualne doživljaje iz sajber-sveta, iskustvo kakvo ranije generacije nisu mogle ni da zamisle. Prema ovom gledištu, dolazi do nastanke nove ere u kojoj mediji, tehnologija, informacioni procesi i zabava postaju glavni organizacioni princip društva namesto ekonomije. S druge strane, Manuel Kastels, zastupnik klasičnog pristupa u sociologiji i najznačajniji teoretičar informacionog umreženog društva, ostaje pri tradicionalnom pristupu proučavanja društva uz istovremeno pridavanje velike pažnje medijima. On tvrdi da se pod uticajem informacionih tehnologija (ali i očigledno postmodernih i poststrukturalističkih teoretičara), svi oblici komunikacije zanivaju na proizvodnji i konzumiranju znakova. On tvrdi da je stvarnost oduvek bila virtualna, jer smo je oduvek opažali kroz znakove i simbole. Ono što je za današnji svet karakteristično, a razlikuje ga od prethodnih, jeste da mediji ne proizvode virtualni svet, nego svet stvarne virtualnosti. Kastels tvrdi za svet stvarne virtualnosti:

To je sustav u kojem je sama stvarnost (to jest ljudsko materijalno/simboličko postojanje) u potpunosti obuhvaćena, posve uronjena u virtualnu postavu slika,

u izmišljen svet, u kome pojave ne postoje samo na ekranu pomoću kojega se iskustvo komunicira, već same postaju iskustvo. U medij su uključene sve vrste poruka, jer je medij postao tako obuhvatan, raznovrstan i prilagodljiv da u isti multimedijски tekst apsorbira čitavo prošlo, sadašnje i buduće ljudsko iskustvo ... (Kastels, 2000: 400).

Sa pojavom filma, radija i televizije, a kasnije i kompjutera i interneta, medijske slike, zvuci i predstave počele su da postaju sastavni deo realnosti svakodnevnog života, a mediji sila koja sve snažnije utiče na oblikovanje političkog mišljenja, provođenja slobodnog vremena i formiranja sopstvenog identiteta. Film, radio, novine, časopisi i stripovi su započeli invaziju medijske kulture na čovekovu svakodnevnicu u prvoj polovini XX veka, da bi ona konačno postala preovlađujući oblik kulture sa pojavom televizije nakon Drugog svetskog rata. U savremenom svetu pojedinac je prvi put u istoriji izložen neprekidnom protoku slika i zvukova ne samo u domu nego i na javnim mestima, nalazeći se tako u virtualnom svetu medijskih predstava koje, kako će biti pokazano, menjaju percepciju prostora i vremena i dezintegrišu razlike između stvarnosti i medijskih sadržaja. Zbog svega navedenog mediji direktno utiču na oblikovanje dominantnih shvatanja o stvarnosti i vrednostima kojima treba težiti, preko njih se neretko pokušavaju servirati gotova mišljenja o događajima u svetu o kojima većina gledalaca nema osnovnih predznanja. Posredstvom medija, koji su počeli da zamenjuju klasične institucije socijalizacije kao što su škola, crkva i porodica, nude nam se modeli kako se treba ponašati i oblačiti da bismo izazvali utisak muškosti, dopadljivosti ili pripadnosti nekom društvenom sloju. Vizuelne predstave na filmskim platnima, televizijskim i kompjuterskim ekranima prikazuju mitove i simbole koji su, zbog sveprožimajućeg karaktera medija, počeli da formiraju globalnu svetsku popularnu kulturu. Nadalje, vizuelna medijska kultura u velikoj meri je zamenila klasične oblike kulture, kao što je književnost, zahtevajući sticanje novih oblika medijske pismenosti zarad adekvatnog tumačenja medijskih sadržaja, ali i korišćenja samih medija.

Medijska kultura je istovremeno i kultura visoke tehnologije, koja primenjuje najsavremenija tehnološka dostignuća. Ona predstavlja važnu oblast ekonomije, jedan od najprofitabilnijih njenih segmenata, i to onaj koji dobija sve više globalni značaj. Medijska kultura tako predstavlja oblik tehno kulture, koja spaja kulturu i tehnologiju u nove oblike konfiguracije, stvarajući nove tipove društva u kojima mediji i tehnologija postaju organizacijski principi (Kelner, 2004: 6).

Interesantno je zapažanje Volfganga Velša da se postmoderna i informacione tehnologije kod različitih teoretičara nalaze u međudnosu na tri načina: pozitivnom, negativnom i kritičkom. Prema njemu, negativno povezivanje karakteristično je za

one poglede, kao što je Habermasov, koji postmodernu vide kao neokonzervativizam, dok je, s druge strane, pozitivno vezivanje karakteristično za autore koji doba postmoderne vide kao period univerzalne komunikacije između ljudi, kultura i kosmosa (gde se kompjuterska tehnologija shvata kao sredstvo komunikacije sa kosmosom). Kritičko preispitivanje odnosa postmoderne i tehnologije karakteriše stanovište da savremene komunikacione inovacije stvaraju privid kulturnih pojava, reflektujući samo odraz tehnoloških promena bez ikakvih kritičkih potencijala. Mislioci koje on ubraja u kritički odnos prema tehnologiji i čije će ideje biti analizirane u ovom radu su Fredrik Džejmson, Žan Liotar i Žan Bodrijar. Prema Velšu, nesumnjivo je da tehnološki razvoj spada u pretpostavke postmoderne. Doba koje je omogućilo brza putovanja sa jednog na drugi deo sveta i telekomunikaciju, stvorilo je uslove da heterogeno postane lišeno rastojanja, što dovodi da istovremenost neistovremenog postane moguća. Velš smatra ovo uniformnim procesom do kojeg dolazi usled tehnološkog totalitarizma naše savremenosti. Međutim, postmoderna daleko nadilazi tehnološko doba i predstavlja obrazac sveobuhvatnijeg tumačenja, jer ona obuhvata tehnološko, ali u sebe uključuje i ostalo. Čak se postmodernizam suprotstavlja tehnološkom totalitarizmu, kao i svakom drugom, koji se javlja u savremenom svetu. Suštinska razlika jeste da postmoderna uvažava pluralitet, dok tehnološko doba predstavlja monokulturu.

Žan-Fransoa Liotar

Liotar u *Postmodernom stanju* tematizuje status znanja u informatizovanim društvima. On piše: „S pravom se može zaključiti da umnožavanje informatičkih mašina deluje, i dalje će delovati na optičaj znanja onako kao što je to učinio najpre razvoj saobraćajnih sredstava za ljude, a zatim prenos zvukova i slika putem medija“ (Liotar, 1988: 10). Preobražaj prirode znanja pod uticajem novih tehnologija može dovesti do preispitivanja javne vlasti i njegovog odnosa prema civilnom društvu. Takođe, postoje loše posledice infomatizacije znanja, a to je uniformnost, koja se rađa zato što znanje ostaje samo ono što se može preneti u informativne kvante. Međutim, čini se daleko interesantnijim ono što je Liotar napisao, o mogućem razvoju medija i tehnologije, u svojoj knjizi koja je izašla pod nazivom *Neljudsko*, desetak godina nakon pojavljivanja *Postmodernog stanja*. U pitanju su sada mediji (pre svega kompjuteri) i tehnologije i futurologija. Najavljujući mogući sumorni kraj čovečanstva, Liotar kreće od analiza savremenosti 1980-ih, perioda kada je pisao knjigu. Liotar tvrdi da računari u zapadnim društvima upravljaju sve većim područjem društvenog postojanja, počevši od prostih operacija do aviona koji ne zahtevaju pilote i kompjuterski programiranih nuklearnih centrala, i da je taj proces otišao danas već toliko daleko da su ljudi postali irelevantni za delovanje navedenih strojeva. Liotar tematizuje postojanje veštačke inteligencije, jer kako navodi, ljudi su već smislili računare koji ne zahtevaju nikakav unos podataka, a da su pri tome na

izvestan način sposobni za samoreprodukciju. Na primer, kompjuterski virusi imaju sposobnost transformacije na neverovatan broj načina, što je u svakom slučaju nagoveštaj inteligencije i sposobnosti reprodukcije. Kada kritikuje nauku, izlažući svoje strahove za ljudski rod koji bi mogao izgubiti dominaciju nad planetom i svim njenim resursima, Liotar, pre svega, misli na napredak u razvoju veštačke inteligencije.

Teorija složenosti sugerirala bi da na određenom stupnju razvoja, sustavi umjetne inteligencije (baš kao i većina prirodnih sustava) mogu spontano mutirati pomoću takozvanih nastajućih procesa, do viših stupnjeva organizovanosti – možda čak svesti i samosvesti. Na tom stupnju govorimo već o umjetnom životu, a postojanje virusa podupire koncepciju alternativnih oblika života (Sim, 2001: 23-24).

Liotar smatra da, ako tehnologija nastavi da se razvija u pravcu koji je već započeo, čovečanstvo može dobiti još većeg neprijatelja od metanarativa koje je opisao u *Postmodernom stanju*. Mogućnost preuzimanja vlasti od strane kompjutera, nakon toplotne smrti Sunca, ugasilo bi ljudskost. Ne postoji mogućnost zamene ljudskosti mašinama, jer one teže potpunoj i totalnoj kontroli, što ne ukida samo različitost na kojoj on insistira već i vreme. Predodređena budućnost znači da nismo ljudi, da nestaje čovek, jer iz nepredvidivosti budućih događaja proizilazi preduslov mišljenja. U slučaju nepostojanja događaja na koje bismo reagovali, nestao bi i kontekst mišljenja, a upravo savremena tehno-nauka pokušava sa razvojem veštačke inteligencije to da sprovede u delo. Liotar je vrlo jasan kad tvrdi da misao ne sme biti odvojena od telesnosti, a ako se to jednog dana ipak dogodi, onda bi to trebalo da se dogodi na način kojim bi se imitiralo bitisanje unutar tela koje poseduje pol.

Fredrik Džejmson

Ni Fredrik Džejmson ne vidi medije i tehnologiju i njihovu ulogu u savremenom društvu u pozitivnom svetlu, premda se nije bavio futurističkim prognozama kao Liotar. Treba dodati, kad je u pitanju tematizovanje medija, da su Džejmson i Bodrijar, ali i postmoderni teoretičar Pol Virilio, daleko značajniji od Liotara koji je, sa druge strane, nezaobilazan kad se govori o detektovanju fenomena postmoderne, a pogotovo njegovom ispoljavanju u umetnosti. Bodrijar i Džejmson su razvili teoriju simulacije, dok je Virilio na kritici njihovih gledišta razvio sličnu teoriju o supstituciji stvarnosti. Simulacija je ključan termin za razumevanje postmoderne medijske kulture. Kada Fredrik Džejmson razmatra medije, on to radi u kontekstu svojih ideja o savremenom stanju u kulturi. Prema njemu, došlo je do

gubitka osećaja istoričnosti, usled nemogućnosti sistema da prizove sopstvenu prošlost, tako da danas ljudska egzistencija boravi u neprekidnoj sadašnjosti, bez tradicije kakva je nekad postojala. Ključna je uloga medija u nastajanju ovih procesa, jer oni čitave nizove informacija neprimetno potiskuju. Osnovna funkcija medija sastoji se u tome da nam omoguće zaboravljanje, to jest da postanu mehanizam za ostvarenje istorijske amnezije. Radi se o procesu gde je došlo do transformacije realnosti u slike i fragmentacije vremena u seriju sadašnjosti. Mediji doprinose stvaranju onoga što Džejmson zove novom površnošću i plitkošću. U književnosti je deljenje modernog pisanja u najrazličitije privatne stilove ujedno praćeno raspadom samog društvenog života, dovelo do tačke na kojoj su pale sve norme i književnost je konačno svedena na neutralan medijski govor. Raniji modernistički stilovi postaju samo postmodernistički kodovi. Džejmson tvrdi „... danas se razvijene kapitalističke zemlje nalaze u polju stilističke i diskurzivne heterogenosti bez norme“ (Džejmson, 1995: 31). Ono što je veoma važno za ovaj rad iz Džejmsonovog teoretisanja jeste da prošlost polako biva potisnuta, ostavljajući nas jedino u prostoru drugih tekstova.

Stoga je i modifikovana sama prošlost: ono što je jednom, u istorijskom romanu kako ga definiše Lukacs, bilo organska genealogija građanskog kolektivnog projekta ... u međuvremenu je i samo postalo velikom zbrkom predstava, mnogostrukim fotografskim nadomestkom. Snažna parola Guya Deborda sada je još prikladnija „predistoriji“ društva lišenog sveg istorijata, čija je navodna prošlost nešto više od skupa prašnjavih spektakla. U zlokobnoj podudarnosti sa poststrukturalističkom lingvističkom teorijom, prošlost kao referentna biva postupno stavljena u zagrade, a zatim zatrana ostavljajući nas bez ničega osim tekstova (Džejmson, 1995: 33).

Najbolji primer za sve procese o kojima piše Džejmson pronalazi u *filmu nostalgije*. Džejmson, ali i Bodrijar, film vide kao najparadigmatičniji medij za detekciju savremenog društvenog stanja, jer je on, prema njima, zbog svoje prirode uspeo gotovo savršeno da uhvati postmoderni senzibilitet. *Film nostalgije* jeste vrsta filma koja menja čitavu strukturu pastiša i projektuje ga na društveni nivo, gde se može uočiti očajničko nastojanje da se prisvoji prošlost koje nema. Džejmson se osvrće na filma Džordža Lukasa (George Lucas) *Američki Grafiti/American Graffiti* (1973) koji pokušava da prizove *hipnotičku* realnost ere kada je predsednik Amerike bio Ajzenhauer. Film sugerise da su pedesete godine, barem kada je reč o Americi, privilegovani i ponovo nedostupan predmet želja. To vreme je bilo vreme blagostanja, stabilnosti i prosperiteta američkog društva, rokenrol kao muzički pravac nalazio se u svojoj nevinoj početnoj fazi, a sam film daje potpuno idealizovanu sliku tog perioda vraćajući gledaoce u prošla bezbrižna vremena. Ovim prodorom ka prošlosti i drugi istorijski periodi su se počeli otvarati estetskoj

kolonizaciji, a filmove koje Džejmson navodi i koji spadaju u *filmove nostalgije* su *Kineska četvrt/Chinatown* (1974, Roman Polanski) i *Konformista/Il conformista* (1970, Bernardo Bertolucci). Prema Džejmsonu, pokušaj da se kroz taj novi diskurs predstavi prošlost, koja izmiče individualnom pamćenju ili da se predstavi sadašnjost, jesu zanimljivi i problematični.

S obzirom na to da se suočio sa društvenom, istorijskom i egzistencijalnom sadašnjošću i prošlošću, koja je svedena na referent, Džejmson piše: „... postaje dramatično vidljivom nespojivost postmodernističkog umetničkog jezika 'nostalgije' i *genuine* istorijskog“ (Džejmson, 1995: 35). Ipak, dešava se da sažimanje pokreće taj model u kompleksnu i interesantnu potpuno novu formalnu domišljatost. Džejmson tvrdi da *film nostalgije* nikad nije bio staromodni način predstavljanja istorije, već je on prošlosti pristupao stilistički i idealizujuće, prenoseći je doteranim kompozicijama slike na način na koji su mediji 30-ih ili 50-ih to radili. Postepenom analizom Džejmson dolazi i do drugog ključnog pojma za razumevanje postmodernog filma, a to je intertekstualnost. On konstatuje da je neosetna kolonizacija sadašnjosti modusom nostalgije prisutna u rimejku filma *Poštar uvek zvoni dvaput/The Postman Always Rings Twice* (1981, Bob Rafelson) i da on ne može biti nazvan rimejkom. Razlog tome se nalazi u činjenici što su naša svest o prethodnim ekranizacijama romana, ali i sama egzistencija romana, u stvari konstitutivni i bitan deo filma i njegovog razumevanja. Film se razume intertekstualno, kroz već postojeće tekstove. Džejmson to izražava na sledeći način: „Nalazimo se u 'intertekstualnosti' kao hotimičnoj, ugrađenoj osobini estetskog efekta i operatoru nove konotacije 'prošlosti' i pseudoistorijske dubine, u kojoj istorija estetskih stilova zamenjuje 'realnu' istoriju“ (Džejmson, 1995: 35).

Čitave gomile estetičkih znakova počinju da nam vremenski udaljavaju savremene predstave. Na primer, imitiranje klasičnog holivudskog sistema zvezda u novim filmovima, stari način pisanja tekstova za špice filma, takođe klasično uvođenje likova u film i oponašanje starog načina snimanja otvaraju mogućnost igranja istorijskim aluzijama koje se razumeju u intertekstualnom okviru. Filmovi, snimani u malim gradovima, u kojima se ponavlja već mnogo puta viđen dekor, a izmiče neboderima iz osamdesetih, omogućuju smeštanje radnje u večne tridesete godine XX veka. Ovaj *hipnotički* novi estetski modus i sam se pojavio kao simptom gubljenja istorijata, naše mogućnosti da osetimo i živimo istoriju na delatan način. Džejmson zaključuje svoja razmatranja konstatacijom da nas ova situacija onemogućava da dođemo do prikaza vlastitog tekućeg trenutka.

Žan Bodrijar

Žan Bodrijar jeste prema mnogima jedan od najznačajnijih teoretičara koji je tematizovao medije tokom poslednje četvrtine XX veka. Njegovo delo se

nadovezuje na tradiciju misli u kojoj su savremene komunikacije zamenile proizvodnju kao glavni stožer društva, a pri tome on nije imao pozitivan odnos prema medijima već kritički neutralan. U savremeno doba, koje on ne naziva direktno postmodernim, ušli smo simulacijom stvarnosti, dobijajući na taj način svet hiperrealnosti. Ne postoji više predstavljanje kakvo smo znali ranije, stvari koje su bile projektovane psihološki i mentalno sada se nalaze u hipersvetu. Simulacija nije predstava nekog objekta iz stvarnog sveta, nekog bića ili supstance, ona je proizvodnja nečeg bez porekla u stvarnosti. Tokom prelaza u novi prostor koji ne pripada ni stvarnom ni istini, otpočinje era simulacije likvidacijom svih referencijala i njihovom imitacijom sistemom nepostojećih znakova. Prema Bodrijaru, radi se o zamenjivanju stvarnog njegovim znacima, o operaciji zamenjivanja stvarnih procesa njihovim dvojnicima jednom nepogrešivom mašinom, koja nam nudi oznake stvarnog. Stvarno je ostalo bez prilike da se ikada više proizvede, a to je funkcija medijskih slika u sistemu smrti stvarnosti. „To nadstvarno sada je već zaštićeno od imaginarnog i od svakog razlikovanja između stvarnog i imaginarnog, ostavljajući još mesto jedino orbitalnom vraćanju modela i simuliranom stvaranju razlika“ (Bodrijar, 1991: 6-7).

Težište razmatranja Bodrijarove misli u ovom radu biće prenešeno na direktan uticaj medija na stvarnost, tačnije filma kao najboljeg primera za postmodernu simulaciju stvarnosti. Bodrijar je, kao i Džejmson, pisao dosta o filmu. U knjizi *Simulakrumi i simulacija* nalaze se dva poglavlja o filmovima *Apokalipsa sad/Apocalypse Now* (1979, Frensis Ford Kopola) i *Sudar/Crash* (1996, Dejvid Kronenberg). Ipak, poglavlje njegove knjige pod nazivom *Istorija kao retroscenario* otkriva najviše o njegovim pogledima o međuodnosu filma i stvarnosti. Proterani mit iz stvarnog silom istorije nalazi utočište na filmu, mediju koji je osvojila sama istorija proterana od strane društva na ekrane, shodno istom procesu kojim su na ekranima oživljavani izgubljeni mitovi. Bodrijar zaključuje da je rezultat ovog procesa činjenica da je istorija izgubljen referencijal ili drugim rečima mit. Istorija smenjuje mitove na ekranu, ali to nije vest kojoj bi se trebalo radovati, tvrdi Bodrijar.

Sveprisutan i nezaobilazan događaj savremenosti je agonija snažnih referencijala, agonija svega stvarnog i racionalnog koja nas sve uvodi u eru simulacije. Dok su generacije pre nas živele na tragu istorije, prateći krupne i značajne događaje, danas se stiče utisak da se istorija povukla, ostavljajući *indiferentnu nebulozu*, koja je ispsecana različitim tokovima, ali odsečena od sopstvenih referenci. Ova praznina biva ispunjena fantazmima prošle istorije u vidu retrolepeze događaja, zarad oživljavanja vremena u kome je barem bilo istorije koja uključuje svakodnevne rizike života i smrti. Sve što nam se prikaže ima za cilj da se nadomesti nedostatak istorije. Svi događaji iz prošlosti oživljeni su bez kriterijuma zarad proizvođenja osećanja nostalgije. Na delu je proces fetišizacije istorije koja prethodi savremenom ireferencijalnom dobu. To je direktan razlog upečatljivijoj

opsesiji prikazivanja fašizma i ratova u *retro filmu* (kod Džejmsona *film nostalgije*). Istorija je tako posthumno ušla u film, ali njeno ponovno dešavanje na ekranima televizora ili platnima bioskopa nema nikakvu vrednost osveščivanja, nego stvaranja utisaka nostalgije za jednim izgubljenim referencijalom.

Istorija koja nam se sada vraća posredstvom filma nema nikakvog odnosa sa istorijskom stvarnošću, onom koju nam prikazuje. Svi istorijski filmovi, čije je savršenstvo dobijeno montažom i kamerom, deluju onespokojavajuće na nas kao savršene rekonstrukcije. Ključno je to što nas ostavljaju ravnodušnim. Bodrijar navodi primer Bogdanovičevog (Peter Bogdanovich) filma *Poslednja bioskopska predstava/The Last Picture Show* (1971) koji nam govori o vremenu 1950-ih, samo bez psiholoških, moralnih i sentimentalnih nedostataka filmova iz tih godina. Film je suviše dobar da bi bio snimljen 1950-ih. Bogdanovičev film je *retro film* iz sedamdesetih, koji je savršeno prečišćen, izglačan i predstavlja nadstvarnu rekonstrukciju filmova iz perioda o kome govori. Pojavljuju se ponovo nemi filmovi i sa njima cela jedna generacija filmova koji će prema onima koje smo nekad znali biti ono što je android prema čoveku. Bodrijar tvrdi da je većina filmova koje je gledao u vremenu pisanja njegove knjige, početkom 1980-ih, već takvo. Međutim, tokom kasnijih godina pojavili su se mnogo drastičniji primeri *filmova nostalgije* ili *retro filmova*, koji se danas nazivaju postmodernim filmom. Reditelji poput Tima Bartona (Tim Burton), Roberta Rodrigeza (Robert Rodriguez), Dejvida Linča (David Lynch), braće Koen (Koen Brothers) i Kventina Tarantina (Quentin Tarantino) snimili su filmove u retro stilu koji prizivaju nostalgiju slikom, zvukom i glumom, ali se sastoje i iz citata već snimljenih filmova koje Bodrijar i Džejmson navode kao retro i nostalgичnim. Ovim je proces simulacije stvarnosti otišao do tačke o kojoj Bodrijar piše kao nepostojanju stvarnog referenta u medijskim slikama. Ako retro filmovi nisu predstavljali istoriju, već iluziju jedne izgubljene istorije, onda filmovi Koenovih, Linča, Bartona, Rodrigeza i Tarantina predstavljaju citatna dela proizašla iz tih filmova, koji su još davno simulirali istoriju. Bodrijar piše: „Mi, međutim, ulazimo u jednu eru filmova, koji zapravo nemaju smisla, koji su velike sintetičke tvorevine s varijabilnom geometrijom“ (Bodrijar, 1991: 47). Istorija filma postepeno potvrđuje da su se Bodrijarova predviđanja ostvarila, ali u jednom još radikalnijem obliku nego što se tada moglo predvideti.

U knjizi *Simulakrumi i simulacija* Bodrijar tvrdi da je nemoguće snimiti bolji film o simulaciji istorije od Kjubrikovog (Stanley Kubrick) *Bari Lindona/Barry Lyndon* (1975). Međutim, ovo je bila greška, jer iz generacije u generaciju reditelji sve više napuštaju predstavljanje stvarnosti baveći se filmovima o filmu, zatim filmovima o filmu nostalgije, da bi, konačno, Tarantino i Rodrigez snimili film koji ne samo da simulira niskobudžetne filmove prošlih vremena nego i situacije u bioskopskim salama u kojima je oštećena traka ili nedostaje rolna. Danas se, dakle, ne simulira samo nedostatak istoričnosti na platnu, simulira se filmom cela praksa gledanja filmova u bioskopima u vremenima koja su prošla. Kuda će ovaj proces

igranja medijem dovesti teško je reći, ali je sigurno da se on neće zaustaviti sa Tarantinovim filmovima, koji će, kao što je i Kjubrikov *Bari Lindon*, biti najverovatnije po kriterijumima postmoderne simulacije prevaziđeni.

U Bodrijarovoј teoriji film prolazi kroz fazu fantastičnog, mitskog, realističkog i stiže do hiperrealističkog. Kinematografija se sve više približava apsolutno stvarnom, u njegovoj potpunoj banalnosti, u očišćenosti, u dosadi, a istovremeno u svirepoj pretenziji da bude stvarno. Prema Bodrijaru, ovo je najluđi poduhvat jedne kulture ka naivnoj, čistoj i terorističkoј viziji upotrebe znakova. U pokušaju da bude stvarno film se približava apsolutnoj koincidenciji sa samim sobom, što nije protivrečno, to je čak definicija nadstvarnog.

Film sebe plagira, sebe kopira, obnavlja svoje mitove, ponovo pravi nemi film, savršeniji od onog izvornog ... sve je to logično, film je fasciniran sobom kao izgubljenim objektom isto, kao što je, (kao i mi), fasciniran stvarnim kao ugroženim referencijalom. Film i imaginarno (romaneskno, mitsko, nestvarno, uključujući i delirantno korišćenje sopstvene tehnike) bili su nekad u živom, dijalektičkom, punom, dramatičnom odnosu. Odnos koji se danas uspostavlja između filma i stvarnog je obrnut, negativan odnos: on proističe iz gubitka specifičnosti i jednog i drugog. Hladno povezivanje, cool promiskuitet, aseksualna veridba dvaju hladnih medija koji u asimptotičkoј liniji evoluišu jedan ka drugom: film pokušava da se ukine u apsolutnom stvarnom, a stvarno je odavno apsorbovano u kinematografskom (ili televizijskom) nadstvarnom (Bodrijar, 1991: 48).

Konačno, Bodrijar zaključuje raspravu o filmu konstatujući da film može, ali bezuspešno, pokušati da se stavi u službu oživljavanja onoga što je njegovo postojanje likvidiralo. Ako pokuša da oživi istoriju on će stvarati samo utvare u kojima će se gubiti. Simulacija je jedino što proizvodi, gušćći stvarnost. Bodrijar na mnogo većem broju strana i daleko detaljnije opisuje proces simulacije stvarnosti od Džejmsona, međutim, ostaje primetiti da prema Bodrijaru *retro film* stvara niz referenci prema nepostojećim referentima (slikama očišćenim od značenja), dok kod Džejmsona *film nostalgije* namesto istorije nudi niz referenci prema drugim tekstovima. Iako je Bodrijarova analiza simulacije osnovno polazište, čini se da je Džejmsonovo uvođenje intertekstualnosti preciziranje kuda taj proces vodi, barem kada je o postmodernoј kinematografiji reč. Pre zaključivanja rada o medijima i stvarnosti, treba spomenuti čuvenog teoretičara Pola Virilia, ali i za kraj ostaviti čuvenu kontraverzu oko Zalivskog rata koju je podstakao Bodrijarov članak pod provokativnim naslovom *Rat u Iraku se nije ni desio*.

Pol Virilio

Pol Virilio, takođe, kao i njegove kolege postmodernisti, piše o filmu kao mediju od presudne važnosti za savremenost. U knjizi *Informatička bomba* on tvrdi da se na filmu ništa ne zaustavlja i ništa nema smisla, jer se na ekranima svi fizički zakoni izokreću. Kraj može da postane početak, prošlost budućnost ili da desna stana postane leva. U nekoliko decenija svog ubrzanog razvoja, film šalje čovečanstvo, protivno svojoj volji, u eru besmisla, u istoriju bez jasnoće šta je prošlost, a šta sadašnjost. Sa filmom, uništenje celokupnog stanovništva sveta ne bi bila elitistička zabava rezervisana samo za moćnike po ugledu na Nerona. Film unosi uništenje civilizacije u domove svih, kao masovnu predstavu i opštenarodnu razonodu. Satisfakcija gledanja filma prenesena je s darovitosti glumaca i njihove lepote ka rizicima kojima se izlažu kaskaderi po filmovima katastrofa, glumeći u saobraćajnim nesrećama, brzim jurnjavama kolima, skačući sa konja na konja, da bi ceo proces završio u *realiti šou* emisijama, u kojima bi konačno mogli stvarni ljudi poginuti. I to sve na opšte zadovoljstvo „... milijarde televizijskih gledalaca koji su odavno izgubili tlo pod nogama, udavljeni u mas medijima“ (Virilio, 1998: 91).

Međutim, Virilio je mnogo značajniji zbog svog tematizovanja kompjuterske tehnologije i zastupanja teorije o postojanju dvostruke stvarnosti. Nauka je razvojem informacionih tehnologija stvorila mogućnost ulaska u sajber-svet kibernetike. To je paralelni svet onoga što nazivamo realnošću stvarnog sveta. Tragičan fenomen znanja je postao kibernetičko pokretačka snaga, ali ne u pravcu razvoja istorije, nego bezobzirna pokretačka snaga ubrzanja realnosti. Prema Viriliju, samo nekoliko vekova posle Kopernika i Galileja nauka nastanka istine sada postaje nauka nestanka istine, s dolaskom kibernetičkog znanja koje poriče svaku objektivnu realnost. „Prema tome pošto su obilato doprinele ubrzanju različitih načina prikazivanja sveta, sa optikom, elektronikom, pa sve do novije upotrebe prostora virtualne realnosti, savremene nauke se angažuju u pomračenju stvarnosti, u estetici naučnog nestanka“ (Virilio 1991: 9). Simulacija stvarnog iskustva se sve češće u različitim oblastima, kao što je obuka pilota, uzima kao zamena za pravo životno iskustvo. Istovremeno, s druge strane, ljudi celodnevnim igranjem kompjuterskih igara i surfovanjem po sajberprostoru stižu virtualna iskustva, a da za svo to vreme, provedeno u zaronjenosti u sajberprostoru, oni gube na iskustvu iz realnog sveta. Sajbersvet je smrt realnosti, Virilio nagoveštava da virtualni svet postepeno nadomešta pravu realnost.

Dakle, u Viriliovij teoriji, kibernetski prostor ne simulira stvarnost onako kako je to Bodrijar opisao nego ga supstituiše. Živimo u svetu u kome postoje dve realnosti, virtualna i prava. Onaj momenat kada virtualna realnost nadvlada pravu biće katastrofalan po čovečanstvo. Virilio kritikuje Bodrijara smatrajući neprimerenim njegove tvrdnje – kako se jedan stvarni događaj, kao što je Zalivski rat, nije ni desio, nego je bio simuliran savremenom tehnologijom. On smatra da je

rat bio vrlo lokalnog karaktera, ali vremenski globalan, jer je bio medijski potpuno pokriven. Mediji su, stvarajući virtualnu stvarnost, pretvorili rat u Zalivu u igrani film katastrofe, fikciju u kojoj su stvarne žrtve postale nestvarne.

Zaključak: Slučaj virtuelnog ili stvarnog Zalivskog rata

Bodrijar je svoj članak *Rat u Iraku se nije ni desio* napisao inspirisan vestima na CNN-u tokom Zalivskog rata. Naime, novinari iz studija uključili su novinare, koji direktno izveštavaju sa mesta zbivanja, da bi se videlo kako oni sa ratom zahvaćenog područja gledaju isti taj CNN da bi mogli nešto da kažu o trenutnim zbivanjima. Ovo je momet potpunog apsurdna, odvajanja od stvarnog i produkcije hiperrealnosti u kojem vest produkuje vest, takoreći jedini izvor vesti je druga vest. Ono što se dešava jeste da vest, ne samo da produkuje realnost za gledaoce, već i za one koji su na mestu zbivanja onog o čemu se izveštava. Hiperrealna propaganda je ista kao i Hladni rat, još jedan rat koji se nije desio kao sukobljavanje vojnih snaga u stvarnom svetu. Rat se desio, kao mnoštvo projekcija koje su sugerisale šta bi bilo kad bi se sukobila dva bloka, računajući na znanje o trenutnoj moći oružja koje poseduju obe strane. Ovim ratom, koji se nije desio, sjajno se poigrao Stenli Kjubrik snimivši tragikomičan film *Dr. Strangelove* (1964), ponudivši još jednu, ovog puta, filmsku perspektivu o sudnjem danu čovečanstva.

Bodrijarovi članci o Zalivskom ratu težili su da dokažu da je rat bio hiperrealan i da se u konvencionalnom smislu nikada nije desio. Argumentaciju za to da se rat nije konvencionalno desio Bodrijar nalazi u činjenici da se rat dešavao kao kompjuterska igra koju su preprogramirali Amerikanci. Šta ovo znači? Da u ratu protiv tehnološki slabog protivnika nije postojao nikakav strah od toga da bi on mogao Amerikancima da uzvрати. Svi ratovi do tada imali su barem trunku spontanosti, koja se ogledala u tome da je nešto nepredviđeno moglo da se desi. U Zalivskom ratu nije bili spontanosti, to jest, ništa nije bilo nepredviđeno, sve se dešavalo kao na kompjuterskom ekranu gde je pobjeda i predaja protivnika bila unapred isprogramirana. Dakle, događaj nije ni postojao, pošto događaj uključuje barem jedan stepen neizvesnosti i spontanosti. Rat se nije dogodio, prema Bodrijaru, jer nije bilo nikakvog straha da se nešto neće odigrati po planu, koji je unapred zacrtan. Taj nivo unapred određene sigurnosti ratu je oduzeo događajnost. Liotar je o tome pisao u knjizi *Neljudsko*, kao o nepostojanju neizvesnosti koja produkuje predodređenu budućnost. Prema njemu, ovo znači da prestajemo da budemo ljudi, jer nepredvidivosti budućih događaja donosi preduslov mišljenja.

Dokaz da je rat hiperrealan Bodrijar pokušava da argumentuje činjenicom da, da je on bio stvaran, postojala bi mogućnost nekog apokaliptičnog završetka. Međutim, takva mogućnost se nije javila i pošto je vođen preko kompjuterskog ekrana, kojim su navođene rakete, on je ostao u domenu virtualnog sveta. Virtualni

rat je, prema Bodrijaru, težak za tumačenje, jer je cela kultura uronjena u obmanu sa proizvođenjem virtualne realnosti, koja je čista imitacija stvarnosti. Zalivski rat nema ništa zajedničkog s drugim ratovima koji su vođeni u tradicionalnom duhu. On je rat o sebi, samorefleksivni pokušaj testiranja u cilju provere da li je rat moguć u postmodernom hiperrealnom svetu.

Prema Bodrijaru, postoje četiri faze odnosa slike i stvarnosti. U prvoj fazi slika je bila odraz duboke realnosti, onda je došao period da je ona počela da maskira i izvitoperava duboku realnost, zatim treća faza prikriivanja odsustva duboke realnosti i, konačno, slika je čist sopstveni simulakrum. Ako je u Zalivskom ratu bilo reči o drugoj fazi simulacije, u kojoj stvarnost biva pomešana sa simulacijom, mogli bismo reći da je došlo do nestanka granica između stvarnosti i samog događaja, gde postaje nejasno šta je realnost rata, a šta simulacija medija. U ovom slučaju rat bi bio stvaran, a mediji bi doprineli njegovom iskrivljenju kod globalnog gledališta. Međutim, da bi rat bio stvaran, on bi morao barem u minimalnoj količini, kao što je već rečeno, da sadrži dozu spontanosti, koja bi otvarala mogućnost za izvesne apokaliptične posledice izmicanja samog rata kontroli. Bodrijar smatra ne samo da do ovakve progresije nije došlo, nego je ona bila nemoguća, jer je sve unapred bilo isprogramirano u virtualnom svetu. Svi događaji tokom rata nalazili su se isprogramirani na kompjuteru, ništa se spontano nije desilo, smatra Bodrijar.

Raspravu oko Zalivskog rata komplikuje činjenica koja se sve više obelodanjuje, a koju na primer Daglas Kelner u svojoj *Medijskoj kulturi* opširno argumentuje, da Irak nije ni izvršio invaziju na Kuvajt, što je zvanično uzeto kao povod Zalivskog rata. Američka medijska produkcija i propaganda je prevarom načinila lažne satelitske snimke i dovodila svedoke iračke invazije u Senat (koji u stvari nikad nisu bili u Kuvajtu) stvorivši time simulakrum jedne invazije kome je gotovo ceo svet poverovao. Simulakrum kompjuterske i televizijske virtualne realnosti pokrio je i samu realnost Zalivskog rata, ništa više osim kompjuterske predstave i onoga što je video na CNN-u nije mogao da kaže ni komentator koji se nalazio na licu mesta.

Literatura

- Bodrijar, Žan (1998): *Savršen zločin*, Beograd: Beogradski krug
Bodrijar, Žan (1991): *Simulakrumi i simulacija*, Novi sad: Svetovi
Bodrijar, Žan (1991): *Simbolička razmena i smrt*, Gornji Milanovac: Dečije novine
Castells, Manuel (2000) *Uspon umreženog društva*, Zagreb: Golden marketing
Džejmson, Frederik (1995): *Postmodernizam u kasnom kapitalizmu*, Beograd: Art press
Kelner, Daglas (2004): *Medijska kultura*, Beograd: Clio
Kemper, Peter (1993): *Postmoderna ili borba za budućnost*, Zagreb: August Cesarec

- Lane, Richard (2004): Baudrillard, London – New York: Routledge
- Liotar, Ž. Fransa. (1988): Postmoderno stanje, Novi Sad: Bratstvo jedinstvo
- Liotard, J. Francois. (1990): Postmoderna protumačena djeci, Zagreb: A. Cesarec
- Malpas, Simon (2005): The Postmodern, London – New York: Routledge
- Malpas, Simon (2002): Jean Francois Lyotard, London – New York: Routledge
- Roberts, Adam (2000): Fredric Jameson, London – New York: Routledge
- Sim, Stuart, (2002): Irony and Crisis: A Critical History of Postmodern Culture, Cambridge: Icon Books
- Sim, Stuart (2001): Lyotard i neljudsko, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk
- Velš, Wolfgang (2000): Naša postmoderna moderna, Sremski Karlovci: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića
- Virilio, Pol (2000): Informatička bomba, Novi Sad: Svetovi
- Virilio, Pol (1997): Kritični prostor: Gradac: Umetničko društvo
- Virilio, Pol (1997): Mašine vizije, Novi Sad: Svetovi