

Racionalno argumentiranje je vojna

O METAFORI

Nasilje je kulturni in komunikacijski fenomen. Ker je tehnologija komuniciranja postala nepogrešljivi del zahodne kulture in njene globalizacije, ga moramo, če hočemo razumeti njegovo današnjo vlogo, premisliti v kontekstu množičnega komuniciranja.

Medij ene najbolj razširjenih oblik sporazumevanja med ljudmi, za katero sociološka fenomenologija šteje, da je prisilna, je jezik. "Kot znakovni sistem ima jezik značaj objektivnosti. Z njim se soočamo kot z zunanjo dejanskostjo, ki je v bistvu prisilna" (Luckmann, 1987, str. 44). Čeprav hermenevitični jezik, v katerem se dogaja postmoderna diskurz, razkraja takšno realnost, ostaja ena temeljnih metafor, ki jo uporabljajo jeziki zahodne kulturne sfere, prav nasilje. Če sem še malo natančnejši: boj (npr. za obstanek) in vojna sta metafori, ki določata temeljni mišljenjski vzorec zahodne kulture. George Lakoff in Mark Johnson sta v knjigi z naslovom "Metafore, s katerimi živimo" pokazala, da metafore tvorijo globinsko strukturo vsakega jezika (Lakoff & Johnson, 1980). Določajo latentno raven mišljenja. Zato so kognitivna, estetska in moralna raven jezika le projekcije majhnega števila temeljnih prispodob.

Stavek "Da bi spoznali, kakšen okus ima hruška, jo je treba preobraziti z žvečenjem" je recimo izjava, ki jo razumemo neposredno ali pa na podlagi ene ali dveh metafor, ki so v

naši kulturi v konstantni uporabi. Ti sta: IDEJE SO RASTLINE ali/in IDEJE SO HRANA. V tem drugem primeru gre za *posredno razumevanje*, v katerem si svoje čustveno in družbeno izkustvo pomagamo predstaviti z besedami drugačnih, fizičnih entitet in izkušenj. Razumevanje ene vrste entitet in izkušenj z besedami druge vrste entitet in izkušenj je razumevanje skozi metaforo.

Tako nam metafore na podlagi osnovnih telesnih funkcij pri-
skrbijo nekatere osrednje koncepte, kot so: gor-dol, levo-desno, v-izven, pred-za, svetlo-temno, toplo-hladno, moško-žensko itd., ki so podlaga za konceptualizacijo občutkov, časa, dela, institucij pa tudi fizičnih stvari, ki so brez inherentnih meja. Lakoff in Johnson menita, da pri posrednem razumevanju uporabljamo iste vire kot pri neposrednem. To so: struktura stvari, orientacijska struktura, izkustvene dimenzije, predpripravljene (*gestalt*) izkušnje, podlaga, poudarjanje, interakcionalne lastnosti in prototipi. Za namen pričujoče raziskave je zanimivo predvsem to, da se v posrednem razumevanju: a) struktura stvari in njenega bistva vzpostavlja skozi *ontološko metaforo*, b) orientacijska struktura skozi *orientacijsko metaforo*, c) da *strukturalna metafora*, ki nastane iz prvih dveh, omogoča izkustvo dimenzije, vzpostavlja predpripravljeno (*geštalt*) izkustveno strukturo in da ta igra vlogo podlage metaforičnega razumevanja ter d) *metafore nekatere lastnosti*, ki sodijo v njeno dimenzijo, poudarjajo *druge pa spregledajo*.

Nove metafore so nove zato, ker *osvetlujejo stvari, ki jih stare spregledajo*. Konvencionalna, temeljna ontološka metafora zahodne kulture izhaja iz izkustva sebe kot entitete, ki je ločena od ostalega sveta – sebe kot posode z notranjostjo in zunanostjo. Prav tako neposredno, kot se pojavijo koncepti: gor-dol, svetlo-temno itd., naj bi se pojavili tudi koncepti: objekt, bistvo in vsebovalec. Z uporabo dveh metafor o času: ČAS JE GIBAJOČI SE OBJEKT in ČAS JE VSEBOVALEC, ki ga "prostorsko" zamejujeta, pa izkustvo časa prevedemo v dogodke in dejanja ali vsebujoče objekte. Vendar izkustvo časa omogoča človeku tudi drugačno, izvirnejšo zamejitev. In sicer biti/ne biti. Realnost, ki vznikne na podlagi te zamejitve, je znanost, zato ker temelji na metaforiki Platona in Aristotela, spregledala. Čeprav je ontološko izvirnejša, je znanost s takšno realnostjo v postmoderni dobi prvič seznanjena.

Iz temeljnih ontoloških in orientacijskih metafor (ki so same po sebi revne, vendar brez njih ne moremo funkcionirati) izhajajo, kot rečeno, strukturalne metafore, ki so najbogatejši vir razdelave. Taki sta, na primer, tudi dve kompleksni strukturalni metafori, ki funkcionirata kot temeljni metafori zahodnih industrijskih družb: DELO JE BOGASTVO in ČAS JE BOGASTVO. Obe temeljita na (kulturalnem!) izkustvu naravnih (materialnih) bogastev, ki jih je moč kvantificirati in ovrednotiti pa tudi namensko uporabiti.

Kar nam omogoča, da delo in čas kvantificiramo, torej izmerimo, ovrednotimo in uporabimo v različne namene, je uporaba ontološke metafore. DELO JE BOGASTVO uporablja ontološko metaforo DEJAVNOST JE BISTVO, ČAS JE BOGASTVO pa ontološko metaforo ČAS JE BISTVO. Naj poudarim, da sta ti metafori le osrednji metafori naše kulture, ki določene zadeve poudarjata, druge pa skrivata. Nimata nobene univerzalne vrednosti! Če, na primer, vidimo delo kot *določeno* vrsto aktivnosti, ga lahko identificiramo in ločimo od tega, kar ni delo. Produktivno dejavnost ločimo od neproduktivne, delo ločimo od igre. Če, dalje, delo vidimo kot vrsto dejavnosti, ki je neodvisna od izvajalca, nam ostaja skrito tudi to, kako ga izvajalec izkuša. Skriva, da je lahko delo zanj nesmiselno, nehumano in da mu ne prinaša nobenega zadovoljstva. Časovna kvantifikacija dela pa, skupaj s predpostavko, da mora imeti določen smoter, proizvede tudi prosti čas. Celotna industrija, ki je namenjena prostočasnim aktivnostim, se je razvila prav zato, ker se v naši kulturi smatra, da neaktivnost nima nikakršnega smotra. Zato je prosti čas postal bogastvo, ki ga lahko pametno izkoristimo, koristno zapolnimo, zapravimo itd.

Kar metafori o delu in času kot bogastvu skrivata, pa je, da obstajajo tudi drugačne vrste njune konceptualizacije. V mnogih kulturah (tudi nekaterih zahodnih subkulturah) obstajajo namreč predstave o delu kot igri, o produktivni neaktivnosti in celo predstave o nesmotnosti dela.

RACIONALNO ARGUMENTIRANJE JE VOJNA

Kot eno izmed temeljnih strukturalnih metafor zahodne kulture navajata Lakoff in Johnson tudi metaforo: RACIONALNO ARGUMENTIRANJE JE VOJNA (vseh proti vsem) (Lakoff & Johnson, 1980, str. 61). Ta nam, na podlagi fizičnega konflikta, pomaga konceptualizirati, kaj je racionalni argument in prav zaradi nje se zahodnjaku cel svet kaže kot nenehen boj (za hrano, seks, teritorij, nadzor itd.).

Z institucionalizacijo nasilja je zahodna kultura ustvarila temeljno razliko med družbo in naravo. Nasilje je institucionalizirala kot navzven, proti naravi ali drugim (ne)kulturam obrnjeno vojno, druga oblika institucionalizacije nasilja, ki naj bi (znotraj družbe) omogočila dobiti željeno, ne da bi se pri tem podvrgli nevarnosti fizičnega konflikta, pa je institucija verbalnega argumenta. Zato se verbalno argumentiranje, če ne doseže željenega, v vsakdanjem življenju marsikdaj sprevrže v bolj nazorno, fizično nasilje.

Zahodnjak, ki razmišlja na ta način, se smatra za politično žival. Prehod od pogajanj k pretepu doživlja kot prehod iz

političnega v naravno. Proti naravi pa se bojuje z njenimi, torej fizičnimi nasilnimi sredstvi. Tak način razmišljanja je tudi danes prej pravilo kot redkost, čeprav so že moderne družbe z naravo sklenile faustovsko pogodbo in fizično nasilje uvrstile med politična sredstva. Najbolj jasno je to novost sformuliral pruski general in vojaški teoretik Carl von Clausewitz v svoji znani frazi: "Vojna je nadaljevanje politike z drugačnimi sredstvi."

Zaradi institucionalizacije nasilja gre, tako v vojni kot v jeziku, za družbeno zmago ali poraz, za napadanje in obrambo. Zaradi metafore RACIONALNO ARGUMENTIRANJE JE VOJNA najdejo znanstveniki v besednih sredstvih iste elemente kot pri preučevanju spopadov med živalmi: zastraševanje, sklicevanje na avtoriteto, žaljenje, omalovaževanje, izogibanje (temam), barantanje, izzivanje avtoritete in dobrikanje. Vsa ta sredstva so tako zraščena z našim vsakdanjim življenjem, da jih pogosto niti ne opazimo.

Obstajajo pa tudi družbeni svetovi, v katerih so takšne taktike prepovedane. V akademskem, pravnem, diplomatskem, cerkvenem in novinarskem svetu naj bi spoštovali "višjo" obliko racionalnega argumentiranja. V teh svetovih naj bi veljala specifična logična pravila. Vendar tudi z logičnimi argumenti pozicije utemeljuješ in braniš, v besednem dvoboju lahko zmagáš ali izgubiš, nasprotnika napadaš in poskušaš sesuti ali pobiti njegove argumente. Če si popolnoma uspešen, ga uničiš. Čeprav se morda nikoli v življenju nismo niti stopili, kaj šele vojskovali, konceptualiziramo in izvajamo racionalnost kot fizični spopad.

Zato tudi racionalna prisvojitve časa, kakršna je moderna zgodovina, ne more biti nič drugega kot razvrstitev vojnih dogodkov. Da je takšna prav zaradi formalizacije fenomena življenja in izkušenj, v skladu z metaforičnimi predpostavkami naše kulture, potrjujejo tudi raziskovanja Haydna Whita, ki je v 70-ih letih razvil poetiko in hermenevtiko historiografije (Leitch, 1983, str. 125-129).

Vprašanje, ki se postavlja, je: kaj se z nasiljem zgodi, ko se zavemo, da je zgodovina političnih in vojnih dogodkov samo ena izmed mnogih zgodovin, ki jo pišejo zmagovalci, da bi v zgodovinski podobi ohranili samo to, kar legitimira njihovo moč. Kakšen status dobi nasilje, ko se takšni – metafizični – perspektivi zoperstavi zgodovina življenjskih slogov, ki afirmira estetske in retorične izkušnje resničnosti? In kaj bi se, dalje, zgodilo, če "hermenevtičnega instrumentarija ne bi usmerjali zgolj k razpiranju zgodovinskih horizontov, ampak bi ga uporabljali za dešifriranje mnogoznačnih in večplastnih vsebin sodobne vednosti: od znanosti prek tehnike in umetnosti do vednosti, ki prihaja na dan prek *množičnih medijev*, kakor nam predlagata Gianni Vattimo in Hans Georg Gadamer? (Vattimo, 1988, str. 165.)

NASILJE V JEZIKU PODOB

Da današnja teorija svojega smisla ni prisiljena iskati v metafizičnih predstavah grških mislecev, je zdaj že jasno. Ker živimo v McLuhanovi galaksiji, v kateri je človeško izkustvo posredovano prek slik in sporočil elektronskih medijev, je to, o čemer se moramo vprašati, narava medijske "resničnosti", ki ne niha med resničnim in lažnim. Estetska izkušnja te resničnosti, menijo nekateri, nam omogoča nemetafizično perspektivo, v kateri se resničnost ne kaže kot objekt, ki si ga prilajčamo, ampak kot horizont in polje.

* * *

Zamisel, da se okoli zvena orfične lire zbirajo in umirjajo vizije nasilja, ni nobena novost. Kako ta zamisel funkcionira v modernih družbah, je premislil Theodor W. Adorno (Adorno, 1993). Ugotovil je, da živimo v – orfični nasprotni – dobi dionizijske glasbene zavesti.¹ Isto kot za glasbo velja po Adornovem mnenju za vse moderne oblike komuniciranja med ljudmi. Prav tako kot posamezni trenutki v današnji glasbi ne predstavljajo nikakršne "zmage" individualne svobode nad kolektivno prisilo, so tudi vsi drugi "kritični momenti" osebne svobode žrtvovani reificirani unitarni sintezi moderne družbe. Tišina je izginila iz praznih prostorov med ljudmi. Tudi Adornov sodobnik Herbert Marcuse je ugotovil podobno: "Obstoječe vrednote postajajo lastne vrednote ljudi: adaptacija se spreminja v sposobnost, avtonomijo, izbira med družbenimi nujnostmi pa se pojavlja kot svoboda" (Marcuse, 1972, str. 143).²

Vendar množično komuniciranje ni izključno moderni pojav. Že v predmodernih časih so obstajale različne oblike prenašanja kompleksnih sporočil. Pesmi, stavbe, slike, kovanci, raznovrstni rituali... so ravno tako kot sodobna komunikacijska sredstva prenašali svoja sporočila precej širokim množicam. Brez omenjenih medijev bi, navsezadnje, neka lokalna italijanska cerkev brez vojske in velikega bogastva nikoli ne mogla postati najvplivnejši fevdalni dvor v Evropi.

Zato ne moremo mimo dejstva, da je jezik podob, ki nam govori skozi elektronske medije, vpet v tradicijo evropske kulture. Resničnost, ki jo posreduje, moramo premisliti vsaj v primerjavi s podobami resnice iz Platonove votline. In prav to je, v svoji knjigi o rojstnem kraju današnje podobe sveta – fotografiji, storila Susan Sontag (Sontag, 1993). Razkrila je delo fotografa, v katerega senci teče današnja trgovina med umetnostjo in resnico. Fotografa, ki ne fotografira tako kot slikar, torej ne kot umetnik, ampak kot "navaden" človek, ki mu moderna tehnologija obljublja, da si bo s prevodom izkustev v

¹ Adornovo razlikovanje implicira Nietzschejevo interpretacijo tragedije kot igre dionizičnega in apoloničnega principa. Dionizičnemu nasprotno apolonično načelo nastopa kot pogoj tragične individualizacije, ki je značilna za helenško kulturo.

² Kljub temu stavi na tehniko, ki bo pripomogla k umetniškemu oblikovanju resničnosti. Osvobojena družba naj bi izšla iz Estetskega etosa in njegove moči, da, nasprotno kot Mitos, prepreči agresijo (Marcuse, 1972, str. 153).

podobe prisvojil (imaginarno) preteklost in prostor, v katerem se počuti negotovega. Množična proizvodnja fotoaparatorov je umetnost snemanja spremenila v družbeni ritual, v obrambo pred strahom in tudi v orodje moči. Vsaka uporaba kamere namreč implicira agresijo, ker vsak fotograf vsiljuje merila svojim subjektom.

Vendar je (ravno tako kot agresija z impotenco) snemanje vedno povezano z določeno distanco, odmaknitvijo pogleda. Čeprav je uporaba fantazijske naprave, kakor kamero imenuje Sontagova, morda zasužnjevalska, pa vsekakor ni smrtonosna. "Kamera ne posiljuje ali celo poseduje, čeprav lahko domneva, vsiljuje, zlorablja, izkrivlja, izrablja in, če pripeljemo metaforo do skrajnosti, mori" (Sontag, 1993, str.13). Kamera je torej po njenem mnenju sublimirana puška, ki odpira možnost, da agresijo kanaliziramo v simbolično prilaščanje.

Fotografski posnetki so bili po letu 1839, ko je bila izumljena fotografija, preliti najprej na papir in v albume meščanskih salonov, nato na celuloidni trak in z njim na zaslone kinodvoran ter nazadnje še v elektronsko komunikacijsko živčevje celotnega planeta. Prav globalizacija govornice posnetkov pa v marsičem spreminja zamejitve našega sveta – votline. Posnetki nas učijo novega jezika – jezika podob. Toda, ali je ta zares, ravno tako kot jezik besed, še vedno psevdoprezenca in simbol odsotnosti hkrati?

Ker jezik podob, še veliko lažje kot jezik besed, sprejemamo v njegovi samoumevni "naravnosti", ne moremo mimo vprašanja o njegovi ideološki funkciji. Že Althusser nas je namreč opozoril, da gre ravno v analogiji med "To je očitno" in "To je resnično" iskati ključ do generalne funkcije ideologije. Še preden se lotimo vprašanja, ali je nasilje, najstrašnejše grozote, s katerimi nas vsakodnevno zasipajo množični mediji, le metafora v jeziku podob, s katerim zahodna kultura vzdržuje svojo identiteto, si moramo razjasniti, kako sploh funkcionira ta novi – vizualni – kod, ki smo se ga začeli učiti s fotografijo. Je vizualna informacija elektronskih podob res kodirana enako kot tista, ki jo zahodnjak neutrudno ponavlja že dve tisočletji in pol?

DIGITALNO KODIRANJE

Teoretik vizualnega komuniciranja Bill Nichols je prepričan, da je tako (Nichols, 1993). Ob predpostavki, da je zajemanje posameznih enot izkustvenega kontinuuma izvajanje osnovne oblike digitalizacije, je zamejevanje podob kot enot ali znakov vizualnega jezika definiral kot digitalno kodirano branje realnosti. Takšna definicija se navezuje na številne kulturološke in družboslovne raziskave, ki binarno kodiranje štejejo za temelj družbe in kulture (npr. antropološke študije Edmunda Leacha,

ki je ugotovil, da vse kulture temeljijo na binarnih nasprotjih: npr. črno-belo, čisto-nečisto, dobro-zlo, ali pa sistemska teorija Niklasa Luhmanna, ki je za pogoj funkcioniranja avtonomnih družbenih sistemov predpostavil njihove binarne kode: npr. resnično-lažno, lepo-grdo itd.).³

Ob uvedbi gibanja v vizualni jezik pa se poleg meje med posameznimi podobami, ki je vir binarnih izbir v imaginarnem, jasno pokaže še druga pomembna ločnica – ločnica med podobo in podlago. Ta ne pripada ne podlagi ne podobi, pač pa ravni organizacije posnetka, ki je odvisna od tistega, ki snema. Snemalec izbira mejo ravno tako, kot je novoveški slikar izbiral točko, iz katere je pričaral *iluzijo resničnosti*. Pogled skozi snemalne leče pričara ikonične znake, za katere se nam zdi, da reproducirajo nekatere bistvene lastnosti predstavljenega predmeta. Kot denotati, ki predstavljajo prisotnost z odsotnostjo, so lastnost vizualnega koda. Ker si referenčnost prisvajajo v komunikaciji, pripadajo kulturi. Z drugimi besedami, *smisel jim je že podeljen*.

Realistični posnetki so objektivacije. Informacija, ki jo prinašajo, recimo posnetki morij v Bosni, je smiselna le, če ustreza določenemu načinu zaznavanja. Še drugače: smiselna je le, če jo procesiramo v določenem kodu. Če podobe zremo skozi politično prizmo, nas podobe prepričajo o svoji "naravnosti" in krvava realnost postane samoumevna. Spremenljivost vsakdanjega sveta začnemo sprejemati v skladu s kodi, ki jih posredujejo posnete podobe. Njihove reference spremenijo okolje v tekst, ki se ga bere kot vsak drug tekst. Njihovo nepoznavanje pa nas spremeni v nepismene otroke, ki se gibljejo skozi nerazumljiv svet (Nichols, 1993 str. 28).

Virtualni posnetki, narejeni z optičnimi napravami letal, ki so napadla Irak, pa so *kodirani estetsko*. So "kodirana konstrukcija vizualnega, v katerem poteka orientacija s pomočjo estetike" (Strehovec, 1991, str. 84), le da njihova estetika ni klasična, kantovska in nezainteresirana, ampak demonska, temelječa na užitku ob lepem uničevanju.

Čeprav so z analitičnega vidika kodi le konstrukcije tistega, ki analizira, je vizualno kodiranje, funkcionalno gledano, *algoritmiranje nezavednega*. Funkcionalni kod vizualnega jezika je internalizacija, ki, še temeljiteje kot kod pisanega/govorjenega jezika, prikrija, da je sporočilo metaforično. Vendar je po Nicholsovem mnenju ravno to! Vizualni kod ohranja konstante, ki označujejo odnose med gibajočimi se entitetami, kar pomeni, da je odnos med njimi metaforičen.

Gledalec je deležen užitka šele ob spoznanju identitete. Šele ob prehodu skozi zrcalno fazo (skozi negativno povratno zanko, ki potrjuje paradoksalno nihanje med binarnimi izbirami v imaginarnem) se lahko postavi v vlogo subjekta in sprejme simboliko,

³ *Glede na tezo, da komunikacijska tehnologija globalno prevzema osnovne kulturne funkcije, je na tem mestu pomembno opozoriti, da digitalni računalniški sistemi, ki funkcionirajo po principu DA/NE ali 0/1, torej s pomočjo binarne koda, izpodrivajo analogne, ki omogočajo simulacijo realnih pojavov brez posredovanja števil in računanja. Digitalizacija je torej specifična oblika simulacije, ki predpostavlja racionalizacijo in numeralizacijo (beseda ratio izhaja iz besede rear - računati). Zato se v kulturnem kontekstu digitalizacija kaže kot ustvarjanje sintetičnih svetov, ki se proti smrti postavlja na tipično zahodnjaški, racionalističen način.*

ki ne označuje entitet, ampak odnose med njimi. S tem, ko zaslon predstavi že smiseln svet, ko proces podeljevanja smisla skriva za masko "naravnega" ali "samoumevnega" smisla podobe, skriva proces njegovega družbenega konstruiranja. Na ta način si lahko razložimo tudi spoznanje o neizbežnosti vojne na tleh nekdanje Jugoslavije kot samospoznanje, ki vznikne na zaslonu, za katerim je skrita ideološka konstrukcija realnosti.

Vizualni jezik torej ne opušta konstantnega spominjanja na nasilje. Osnovna funkcija vojne kot metafore je ohranitev identitete zahodne kulture in ohranitev njene specifične – politične – oblike družbene organizacije.

NASILJE V VIRTUALNI RESNIČNOSTI

Končna resnica temelji na veri vanjo! Vera, ki se je selila iz mita v religijo, iz religije v znanost in nazadnje, ko je že kazalo, da se je iztrošila, še v medije, je bila v zgodovini Zahoda vedno sredstvo politične manipulacije. Skrivnost, ki se je levila iz filozofskih v teološke in kasneje še v strokovne, znanstvene spopade, je danes zakamuflirana v dejstva, podatke in dogodke, ki jih posredujejo mediji. Zato ker so dejstva takšna, kot jih posredujejo mediji, je treba ravnati na določen način. Konkretno: ker v Bosni divja vojna, se moramo uriti v bojevanju in oboroževati. Danes je torej medijska realnost ta, ki diktira, v kaj moramo verjeti in kako ravnati.

Medijska institucionalizacija realnosti je postala najvidnejša oblika današnje dogme. Vendar ta nima nobenega vrhovnega štaba in nobene končne avtoritete več. Moderna, ki se je rodila kot nasprotovanje lahkoverni izenačitvi vidnega in realnosti, je proizvedla (delokalizirajočo) tehnologijo, ki vizualizira, v kaj je treba verjeti. Čeprav brez vrha, postaja medijska fikcija, ki definira namene in cilje, najpomembnejša referenčna točka postmodernega sveta.

Zadnja (de)lokalizacija vere na obzorju je torej *simulaker*. Simulaker je po Jeanu Baudrillardu, teoretiku, ki je razmislek o učinkih komunikacijske tehnologije na kulturo zaostрил do skrajnosti, *nasprotje iluzije*, s katero se vsaka kultura zoperstavlja realnosti. Znanstveno in tehnološko simuliranje je po njegovem prepričanju izganjanje iluzije z najbolj dovršenimi tehničnimi sredstvi. Simulaker je sredstvo znanstvene in tehnološke "realizacije", orodje, s katerim se iluzija spreminja v realnost (Baudrillard, 1993a, str. 184).

Po tej interpretaciji vera v medijsko generirano resničnost ne temelji na nevidni drugosti, ki je skrita za znaki, saj gledalci vedo, da so simulakri manipulacije. Za realnost jih priznavajo zato, ker simulaker kot zadnje sredstvo institucionalizacije

realnosti uporablja citiranje. Michel De Certeau pravi: "Citirati pomeni podeliti simulakru moč realnosti, ki izhaja iz vere, da drugi verjamejo vanjo, ne da bi se pri tem oskrbeli z objektom, v katerega verjamemo" (de Certeau, 1993, str. 154). Simulaker se ves čas sklicuje na aktivnosti, ki so po konvenciji kulturne: politiko, umetnost, spolnost..., (re)citira in kopira jih, a se izvirnik pri tem izgubi. Takšno situacijo je Baudrillard imenoval: "Kserokсна stopnja kulture" (Baudrillard, 1993b, str. 9).

Se pravi, da mediji ves čas (re)citirajo golo nasilje, kljub temu da je cesar izginil z ekrana. In zato je z nasiljem v medijih ravno tako kot z ljubeznijo v pornografiji.

* * *

Resničnosti digitalnega videza se je prijelo ime *virtualna resničnost*. Ta je, kot je zapisal Marjan Kokot, "logični nasledek in zadnja stopnja človekove zgodovine zavojevanja novih prostorov" (Kokot, 1992, str. 6). Brez spiritualnih strojev, kakor je računalnike imenoval Umberto Eco, pa si materializacije duha, prisvajanja tega, kar so religije postavljale v zagrobno življenje, ni mogoče predstavljati. Neposredna priključitev človeka na digitalno tehnologijo omogoča tosvetno odrešitev binarnih izbir, ki jih človeku nalaga telo. Priključitev na virtualne stroje, torej take, ki namesto "materije" v tradicionalnem smislu predelujejo podatke (računalniki, avdio in video naprave, informacijski vmesniki itd.), in se, nasprotno kot stroji industrijske dobe, prilegajo telesu (Strehovec, 1992), obljublajo človeku tosvetno odrešitev. "Posameznik sliši, vidi, tipa in okuša več, kot mu omogočajo njegove naravne 'danosti' (telo)" (Strehovec, 1991). Virtualni stroji naredijo iz človeka freudovskega "protetičnega boga", "ustvarjajo tele-telo in so tako cesarjeva nova telesa, nova telesa duha" (Weibel, 1992, str. 91).

Spiritualni "stroji so postali nujno potrebni za vzdrževanje in rast naše kulture" (Weibel, 1992, str. 75). Zaslona fraktalne pojavnosti torej ne tvorijo samo televizijski ekrani, ampak celotno komunikacijsko živčevje našega planeta (s čimer Baudrillard razume tudi mreže, električne napeljave, perforirane trakove, magnetne trakove, modele simulacije, vse naprave za snemanje in nadzor ter vse površine, ki so namenjene zapisovanju), ki se napaja z vseprisotno električno energijo. Ker digitalna tehnologija omogoča prevod algoritmov fraktalnega jezika v realnost, nekateri ljudje, ki se ukvarjajo z neposrednim priključevanjem človekovega telesa na računalnik, že blodijo o vrednotah neodvisnosti, samospoštovanja in upora avtoriteti, ki naj bi izhajale iz tega, da lahko človek aktivno izpelje, kar vidi pri svojih idolih na televiziji (Leary, 1992, str. 14). Zaradi vse številnejših vmesnikov med čutili in ekranom, ki ukinjajo dis-

tanco med gledalcem in prizoriščem, že vidijo, kako se duh materializira. V prihodnost, ki bo omogočila konstruirati nove objekte zgolj z mislijo in ki bo spremenila strukturo duha, so se napotili preko neposredne povezave elektronskih poti z našim nevronskega omrežjem (De Kerckhove, 1992).

In res, računalnik je namesto človeka začel opravljati naloge kalkulativnega mišljenja sveta, ki ni sposobno samo analize, ampak tudi sinteze. Omogočil je paradoksalno spoznanje, da so sintetizirani, umetni svetovi, ki izhajajo iz simbolov kalkulativnega mišljenja (ki ga je Descartes postavil za edino zanesljivo pot do resnice), torej algoritmov, prav tako resnični ali pa prav tako lažni kot ves svet, ki nas obdaja. "Naš eksistencialni problem je v tem, da moramo vse, z nami vred, razumeti kot digitalni privid" (Flusser, 1992, str. 65). Realno je postalo mreža bitov, materija pa nič drugega kot bloki zamrznjenih digitalk. Spoznanje, da videz in resnica nista ločena, pa pomeni, da nam kot edini sprejemljiv kriterij resnice ostaja lepota.

Vse skupaj spominja na učenje Pitagore in Platona, ki sta trdila, da za vsemi strukturami pojavov stojijo števila in da njihova razmerja tvorijo harmonijo. Prav zaradi njunega učenja se še danes za izraz dovršene harmonije smatra idealno številčno razmerje zlatega reza, ki mu je avra božanskosti pripadla iz čisto estetskih razlogov. Bistvena razlika med realnostjo, ki so jo živeli grški misleci, in virtualno resničnostjo postmoderne dobe pa je v tem, da so zaradi neposredne priključitve na "spiritalne proteze" sintetizirani računalniški svetovi postali dobesedno otipljivi. Zaradi tega so postali čuti prvi pogoj orientacije v prostoru in času. Resnica estetskega koda, ki ukinja distanco med opazovalcem in predmetom, je zato bistveno drugačna od resnice, ki jo govori institucija evropske umetnosti. Ukinitvev razlike med resnico in videzom, med znanostjo in umetnostjo pa ukinja tudi metafiziko, ki temelji na metafori nasilja.

POLITIKA IZGINJANJA

Najbrž res. Vendar se moramo takoj vprašati, ali se iz sveta, ki je kodiran estetsko, z metaforo nasilja umika tudi nasilje samo. Odgovor je: Nikakor ne! Sintetizirani alternativni svetovi so še vedno le zamisli vladajoče elite (Flusser, 1992).

Čeprav se napredovanje mnogim operaterjem medijev in tvorcem mišljenja, kar oblikovalci digitalnih svetov so, že kaže kot vse hitrejšo drvenje po strmih ovinkih navzdol, še vedno razmišljajo le o nadzoru. Mnogim izmed njih kaj drugega kot hierarhična struktura z vrhom in centrom, ki omogoča koordiniranje in usmerjanje spodnjih nivojev (ki sicer sami razrešujejo probleme svoje kompleksnosti), ne pride na misel (glej npr.

intervju Marka Košnika z Rokom Sosičem v: Košnik, 1992, str. 37-42). Ustvarjajo čudovite virtualne svetove in, prav tako kot klasični gospodarji, odločajo, kaj v njih bo in kaj ne. Zato tudi v današnjem svetu – kjer namesto s tribun v bleščeče slike apolonskih mask Sofoklovih junakov (Nietzsche, 1983b, str. 71) zremo v svetlobo digitalnih alternativnih svetov in si z njimi osvetljujemo zevanje praznine, ki nas obdaja (Flusser, 1992, str. 68) – nasilja še nismo opustili.

Čeprav ne živimo več v linearnem času (ki ga razmejujejo vojne), se prostorsko-časovna vez še vedno ohranja s pomočjo vojne. V jeziku podob poteka “vojna slik in tonov, ki nadomešča vojno projektilov” (Strehovec, 1992, str. 44). Vzorec zahodnega mišljenja se ohranja v neki obliki vizualnega opažanja, ki je glede na ljudi avtonomno. Sateliti nepretrgoma snemajo, kartografirajo in določajo mesta objektom, računalniki neprestano in sami od sebe analizirajo situacijo, ljudje pa, ne glede na to, ali so znanstveniki, verniki ali politiki, na to samomorilsko dogajanje s svojo voljo kakor da ne morejo vplivati (Virilio, 1989, str. 53).

Nova estetika – *estetika izginjanja* – v kateri so stvari toliko bolj prisotne, kolikor hitreje se izmikajo zavesti in izpuhtevajo, se je po Viriliovem mnenju rodila hkrati s kinematografijo. “Vendar je estetika izginjanja postala tudi *politika izginjanja*” (Virilio, 1989, str. 54). Danes, ko je ves svet izpostavljen pogledu kamer, ni medijem prav nič težko najti podob koncentracijskih taborišč, gulagov in pobijanja, kjer ljudje izginjajo kot v kakšni čarovniji.

Tako je elektronska tehnologija naši realnosti podelila dimenzijo mitskega. “Živimo v mitskem, mislimo pa še vedno fragmentarno in v posameznih sklopih” (McLuhan, 1964, str. 39). Marshall McLuhan, ki se je zavedal, da za medije velja isto kot za znanost ali orožje – da je namreč samo s stališča tehnološkega idiota možna izjava, da šteje le (dober ali slab) način njihove uporabe (McLuhan, 1964, str. 32), je razvil optimistični model komunikacijske skupnosti. Globalna vas, ki človeštvu ponuja možnost, da se znebi strahu pred grožnjo zunanjega sovražnika, stoji na strategiji igre in humorja. Kljub temu so proti izgradnji komunikacijske tehnologije naperjeni številni etično utemeljeni argumenti, ki terjajo drugačen način “obvladovanja sveta”.

Takšno, fundamentalistično držo je Peter Goltz poimenoval *etično motivirani minimalizem* (Goltz, 1993, str. 1368). Najresnejši argument minimalistov je nemara ta, da utegne imeti naveza moderne oblasti na medijsko tehnologijo zares pogubne posledice. Predstavljajmo si samo, kako učinkovito bi utegnil Heinrich Himmler s svojim gestapom uporabiti sodoben komunikacijski sistem, kakršen je, recimo, CNN. Tudi Goltz

priznava, da argumenti minimalistov v primerjavi z zdravo-razumskim stališčem množic vzdržijo. Vendar so množice na pritisk kulturne kritike, ki se sprašuje, kam vodi presežna akumulacija informacij, imune.

Zato je Neil Postman razvil McLuhanovi nasprotno, pesimistično vizijo globalne vasi. Imenoval jo je Tehnopolis (Technopoly). Tak naslov nosi njegova knjiga s podnaslovom "Vdaja kulture tehnologiji" (Postman, 1992), v kateri dokazuje, da birokracija, strokovno znanje in tehnologija, od moderne pododovani sistemi, v novih razmerah opravljajo več funkcije selekcije informacij. Ker gre za sklenjene tokove, količino informacij le še povečujejo, kar vodi v razpad sistema. Podobno (ne enako!) je na podlagi McLuhanove formule, medij = sporočilo, zaključil tudi Jean Baudrillard. Njegov prevod omenjene formule je: *informacijski mediji uničujejo smisel*.

BREZUMNA REALNOST

Ko se zavemo, da je realnost, v kateri smo se znašli, v marsičem drugačna od tiste, v kateri kot metafizični predpogoj družbenosti nastopa realno nasilje, moramo malce postati in se premisleka o njem lotiti na nov način. Če poleg tega vemo, da iz modernega stanja ne izstopamo s kritičnim preseganjem, ampak tako, da ga izpeljemo do skrajnih konsekvenc, potem je skoraj nujno premisliti, kakšno mesto ima nasilje v postmoderni dobi. Kakšne možnosti nam nudi planetarno gospostvo razvite tehnologije? V odgovoru bi veljalo še enkrat štartati od fotografije – tokrat z razmišljanji Rolanda Barthesa (Barthes, 1992).

* * *

Kodi, o tem ni dvoma, usmerjajo branje fotografije. Fotografije lahko nalepimo v album, lahko jih zložimo v vrsto (kakor ikone v pravoslavnih cerkvah), lahko jih vključimo v ritual in jih ujamemo v film. Vendar Barthes, ki piše o svoji lastni izkušnji s fotografijo, meni, da v primeru, ko se prepustimo kodom, zavestno zanemarimo "neznosno polnost" posamične fotografije, ki edina zares zadene. Zato je prepričan, da o fotografiji ni mogoče govoriti nasploh. Prav v drugačni govorici o praznini in dejstvu fotografije pa se nam odpirajo novi horizonti.

Kar človeka na posamezni fotografiji zares zadene v živo, kar ga smrtno rani, je po Barthesovem mnenju *punctum*, presenetljivo naključje, ki je vezano izključno na spomin opazovalca. Vendar *punctum* ni kodiran, ne sloni na metafori, njegova sila je metonimična. Ta je čisto naključna in izven smisla. Nobene kulture ni v njej, nobene dialektike, ki bi omogočala

refleksijo, nobene tragike, ki bi omogočala katarzo. Čeprav je njeno doživetje vezano na spomin gledalca, fotografija sama ni spomin. Je čisti mimohod praznine, brez posrednika. Zato navzočnost stvari na fotografiji ni nikoli metaforična. Takšna fotografija, ki jo Barthes piše z velikim F, ni več znak, ampak stvar sama. Ne vzpostavlja na novo, kar je bilo nekoč odpravljeno.

Zato tudi nasilje Fotografije ni v tem, da kaže nasilje, ampak v tem, da na njej ni mogoče ničesar zavrni ali spremeniti. Ponuja politično prezenco, ki je preprosta in butasta kot metafizika satorija, politična pa v smislu, da se tako kot vsaka druga umetnost (saj Fotografijo konsumiramo estetično, ne politično, op. R. B.) s pomočjo podobe udeležuje sodobnih dogajanj. Gre za nov način soočanja s smrtjo, ki je popolnoma asimbolično, zunaj religije in obredja. Fotografija namreč ne vzpostavlja samo odsotnosti objekta (ali podobe ničnosti objekta, kot temu pravi fenomenologija), ampak hkrati tudi gotovost, da je njen objekt zares obstajal. Fotografski referent je, meni Barthes, nujno realna stvar, brez katere ne bi bilo fotografije. Zato Fotografija ni prezentacija, ampak retencija preteklosti.

Prav ta – brezumna – halucinacija, ki je, s tem da preteklost zadržuje v sedanjosti, napačna na ravni percepcije in resnična na ravni časa, je razlog, da jo družba poskuša udomačiti skozi umetnost ali s posplošitvijo. Umetnost, recimo filmska, ali pa umetnost digitalne manipulacije posnetkov spreminja brezumno norost fotografske halucinacije v njeno nasprotje – iluzijo. Posplošeno imaginarno spreminja svet v podobe. Na filmu pride do bistvene spremembe, do obrata, v katerem človeški svet konfliktov in želja postane ilustriran in s tem tudi popolnoma derealiziran. Zato Barthes končuje svojo knjigo takole: “Brezumna ali modra? Fotografija je lahko prvo in drugo: modra, če njen realizem ostane relativen, umirjen s pomočjo estetičnih ali empiričnih navad (listati revijo pri frizerju, zobozdravniku); brezumna, če je realizem absoluten in, če lahko tako rečem, izviren, ki v zaljubljeno in prestrašeno zavest priključuje črko časa: čisto revulziven vzgib, ki obrne tok stvari in ga bom za konec imenoval *fotografska ekstaza*.”

To sta dve poti fotografije. Izbira je moja: njen spektakel lahko podredim civiliziranemu kodu popolnih iluzij ali pa se v njej soočim s prebujenjem nepopustljive realnosti.” (Barthes, 1992, str. 101.)

BAUDRILLARDOVO SOOČENJE Z EKSTATIČNO REALNOSTJO

Za drugo pot, za *soočenje z ekstatično realnostjo*, se je odločil Jean Baudrillard. Upošteva Nietzschejevo spoznanje, da iz modernega stanja ne moremo izstopiti z namenom, da bi ga presegli, ampak da ga moramo izpeljati do skrajnih konsekvenc, se je odločil za metodo napredovanja v smer totalne ekscentričnosti – k temu, kar je bolj drugo od Drugega, v radikalno drugost. “To drugo je mesto naše skrivnosti, vsega v nas, kar ne pripada kraljestvu (ang. *realm*) resnice. To drugo zato ni, kot v ljubezni, mesto naše podobnosti, niti, kakor v odtujenosti, mesto naše difference; ne idealna podoba tega, kar smo, ne obscuren model tega, kar nam manjka. To drugo je prej mesto tega, kar nam uhaja (...), za katerega bi kdo (toda ne mi) lahko dejal, da je mesto svetljenja biti.” (Baudrillard, 1993b, str. 174.)

To, o čemer Baudrillard govori na enak način kot Barthes o fotografiji, je virtualna resničnost, hiperrealnost, ki ni preprosta negacija realnosti (kakršna je iluzija), ampak simulacija realnosti, ki ima mitološke razsežnosti. “Realnost ne izginja v korist imaginarnega, temveč v korist bolj realnega od realnosti: hiperrealnosti” (Baudrillard, 1991a, str. 10). Hiperrealni svet je sproduciran z *gadgeti*, protetičnimi igračkami (televizija je le najbolj razširjena med njimi), ki ukinjajo dialektiko realnega in imaginarnega. Med nami in elektronskimi napravami ni več nobene distance, nobene igre realnega in imaginarnega. Zasloni nas zato ne pošiljajo nazaj v realno! Skupaj z njimi smo ujeti v mitično hiperrealnost virtualnega sveta. Vendar mitološka razsežnost našega življenja ni enaka predracionalni, čeprav se kaže prej v podobah kot v racionalnih diskurzih. Današnja podoba resničnosti je digitalno generirana in v takšnem razmerju do predracionalnega kot hiperrealistična umetnost do pred-abstraktne.

Čeprav je Baudrillard McLuhanova spoznanja o globalnosti in mitovornosti medijske družbe pripeljal do skrajnosti in zaključil, da informacijski mediji uničujejo smisel, se pravi tudi imaginarno in družbeno (Baudrillard, 1983), bi težko trdili, da je njegov pogled pesimističen. Navsezadnje se je skozi brezumno obscenost vizualnega, v kateri se resnica sveti z močjo lažnega, napotil v sublimno obliko iluzije, v *skrivnost zapeljivega*, kjer se iluzija sveti z vso močjo resnice. Kritično distanco teoretika sprevrča v ironijo, ki skupaj s smislom teksta zaigra proti sistemu nesmisla (Baudrillard, 1993a, str. 138). Prav zato vzbuja njegova govorica o katastrofi več optimizma kakor poduhovljene vizije odrešenja, ki ga človeštvu obetajo množični masakri.

* * *

Baudrillard zanika literarnost svojega dela, a je le-to vseeno estetsko. Vsaj v smislu estetike izginjanja, o kateri govori Paul Virilio. Torej v tem, da si Baudrillard v teoriji privoščiči "čudovite efekte izginjanja" (Baudrillard, 1993a, str. 115), ki razkrajajo princip realnosti. Zato njegovega dela ne gre meriti kritično, v okviru analize ideologije ali kot destruktivno metaforo, marveč ravno kot *umetnost izginjanja* (obstajajo namreč trije načini izginjanja: 1. digitalno izginjanje subjekta v sistemu kloniranja, ki eliminira smrt, 2. polarno izginjanje v smrti, ki je metaforična oblika subjekta, ter 3. dualno izginjanje v igri). Njegova teorija je simulacija resnice, ne pa objektivacija stvari, ki spreminja svet. Je igra okoli praznega mesta resnice, izdelovanje praznine, zapeljevanje, ki drugega provocira in napeljuje k temu, da bi padel vanjo. V Baudrillardovi teoriji torej ne gre za proces zavojevanja in osvajanja, ampak za implozivni proces igre, v kateri drugega izziva, da bi izginulo znova potrdil (Baudrillard, 1993a, str. 124-125).

"Po mojem mnenju je teorija preprosto izziv realnemu" (Baudrillard, 1993a, str. 122), le da realno ni objektivno stanje stvari, ampak točka, na kateri teorija ne more storiti ničesar enostavno zato, ker so zaradi rabe diskurza, ki je v domeni metafore, stvari vedno za korak pred teorijo. Edino, kar teorija lahko stori, je, da sledi ekstatični realnosti. "Ekstaza je" namreč "lastnost, ki je dana vsaki stvari, ki se vrti okoli sebe vse do izgube smisla ter potem izžareva iz svoje čiste in prazne oblike" (Baudrillard, 1991a, str. 9). Ekstaza družbenega so množice, ekstaza resničnosti je simulacija, ekstaza lepote je moda, ekstaza resnice model, ekstaza nasilja pa teror. Umetnost izginjanja je umetniška praksa hiperrealnega sveta digitalnega videza, ki so jo, s pospešenim kroženjem smisla, proizvedli elektronski mediji.

Gre za svet, v katerem je metafora postala stvar. Prav nazorno nam takšno stanje sveta predoča vojaško nasilje, ki ga iz dneva v dan, kot nadaljevanko, ponujajo mediji. Enako kot je Barthes dejal za Fotografijo, bi lahko rekli tudi za vojne, ki jih spremljamo na TV zaslonih: onemogočajo refleksijo, so izven dialektične logike, v njih ni nobene tragike in onemogočajo katarzo. Nobene kulture ali koda ni v njih. Le da – nasprotno kot fotografija – TV posnetki delujejo v trenutnosti. V elektronsko omrežje svetovnih medijev so poslani v istem trenutku, ko so posneti. Dogodki "so takoj ujeti v univerzalno difuzijo in prav v njej izgubijo svoj smisel, svoje reference in svoj prostor-čas, tako da so nevtralizirani" (Baudrillard, 1993a, str. 84). Prav to je digitalna oblika izginjanja, ki fascinira kot črna luknja. Nobene zrcalne faze ni v njej, nobene igre in nobenega izziva.

Ekstaza (medijske) komunikacije je proizvedla absoluten prostor brez metafore. Vse kar smo nekoč živeli kot duševno ali metaforično sceno, je projicirano v hiperrealnost (Bau-

drillard, 1987, str. 80). Ko je televizijski ekran metaforo izgnal iz realnosti, je na njeno mesto stopila totalna metonimija (Baudrillard, 1993b, str. 7).

TRANSPOLITIKA

Izginjanje na TV zaslonih spreminja ves bivalni prostor v arhaični okvir (Baudrillard, 1987, str. 81). In če na zaslonu vlada popolna zamenljivost, kakšno je potemtakem razmerje med umetnostjo izginjanja in politiko izginjanja, ki jo je nakazal Virilio?

Politiko izginjanja bi lahko označili, kakor nam sugerira Janez Strehovec, tudi kot "zainteresirano estetiko", estetiko, ki nas navaja, da bi privzeli gospodarjev, digitalno generirani pogled in njegovo destruktivno željo (Strehovec, 1991). Paul Virilio in Jean Baudrillard sta jo imenovala *transpolitika* in jo razčlenila vsak s svojega zornega kota. Njuna skupna ugotovitev je, da je ta, kot se da sklepati že iz samega imena, do skrajnih konsekvenc pripeljana politika, absolutna moč medsebojnega zastraševanja, ki se ne dogaja v realnem, ampak v virtualnem prostoru. Transpolitika ni nasilna. Nasilje je le realni učinek njene totalne (virtualne) grozljivosti (ang. *terror*). Vsaka konvencionalna politika (nacionalnih držav), ki se dogaja v realnem, je v hipu posrkana v hiperrealni prostor, kjer izgubi kakršenkoli smisel. Nemoč vojaškega razreda, da bi se uprl hiperrealnemu terorju, vodi v njegovo samouničenje, pri čemer žre svojo civilno družbo.

Virilio in Baudrillard se torej strinjata, da v hiperrealnem terorju transpolitike, v njeni estetiki, izginjata tako politika kot njen referent. Razlika med teoretikoma je v tem, da se prvi osredotoča na apokaliptični proces v realnem, medtem ko je za drugega apokalipsa mitološki termin in intelektualni zastavek. Z Baudrillardovimi besedami: "Mene bolj kot vojaški hardware zanima njegov software. Relevantna se mi zdi oblika njegove ideje." in "Če bi (jedrska, op. S. G.) apokalipsa nastopala kot absolutni termin v domeni realnosti, potem bi pri priči nehal, sploh ne bi več pisal" (Baudrillard, 1993a, str. 116). Baudrillard je transpolitično, fašizmu podobno, izvotljeno in potencializirano formo politike, ki je ni mogoče razložiti s političnim, označil kot "mit, ki se ga ne da opisati na logičen, koherenten in sprejemljiv način, ker je podivjan" (Baudrillard, 1993a, str. 118). Virilio mu je zaradi tega zameril, češ da mu primanjkuje čut za tragično.

V svetu totalne metonimije, kjer so vse individualne kategorije, kot seks, politika, biznis, šport..., zamenljive med seboj, ni torej prav nič narobe, če Baudrillardovo ugotovitev, da: "Seksualnost ne izginja v sublimaciji, represiji in morali, ampak najbolj zagotovo v najbolj seksualnem vsakega seksa: v porno-

grafiji" (Baudrillard, 1991a, str. 10), apliciramo na nasilje. Tudi nasilje ne izginja v sublimaciji, represiji in morali, ampak v svoji ekstatični obliki – v terorju. Vendar terorja ne gre enačiti s terorizmom, čeprav se je v času, ko je Baudrillard pisal o njem, zares najbolje kazal prav v terorizmu in šovinističnem nasilju nogometnih huliganov. Terorizem, ki bi bil nemogoč, če ne bi bilo medijev (kjer ni medijev, ni terorizma; Baudrillard, 1993), je bil le začetna stopnja fuzije nasilja. Kjer mediji obsojajo izrabljanje strahu za politične namene, hkrati propagirajo brutalno fascinacijo s terorističnim nasiljem. To velja tudi za medijsko kampanjo proti ksenofobiji.

Baudrillard je prepričan, da teror, kot ekstatična oblika nasilja, izrablja novo konstelacijo strahu: ne gospodar/suženj, ampak terorist/talec. Ljudje smo postali talci samih sebe in svojih držav. Logiko, po kateri samega sebe vzameš za talca, da bi uresničil svoje zahteve, morda najbolje ponazarja prav vojna v bivši Jugoslaviji. Zato, da bi se ohranila, se je država obrnila proti lastnim ljudem, proti lastnemu referentu. Cela mesta so postala talci na muhi države. "Države so se lotile uničevanja svojih lastnih mest, svojih lastnih pokrajin, svoje lastne substance in, prav zares, samih sebe z besom, ki ga lahko primerjamo samo z besom, ki so ga nekoč usmerjale v uničevanje svojih sovražnikov" (Baudrillard, 1993b, str. 79).

Vendar, to je treba poudariti, pri tem ne gre za arhaično vrsto nasilja! Ne gre za entuziastično žrtvovanje, ampak za hipermoderno nasilje, ekshibicionizem, ki prihaja z ekrana. "Mediji so vedno na prizorišču pred terorističnim nasiljem" (Baudrillard, 1993b, str. 75). Spomnimo se samo, kako je CNN že ob poročanju o zalivski vojni prikazoval zemljevid Jugoslavije. Ne gre torej za iracionalne zgodbe iz življenja naše (z državnimi mejami označene) družbe, ampak za nekaj, kar je v popolnem skladu z globalnim izginotjem družbenega v praznino. Gre za implozijo. Nasilje je v luknji, ki jo ekran odpira v mentalnem. Mentalni prostor sodbe se je pred njim znašel brez kakršnekoli zaščite.

Prav omenjeni padec nasilja v črno luknjo pa je, meni Baudrillard, za zahodno družbo poguben (Baudrillard, 1993b, str. 75). V družbi, ki je svoje ljudi izpostavila srepemu pogledu tehnologije, so ti ostali brez kakršnekoli možnosti, da bi se uprli njenemu žarčenju; "in so, posledično, obsojeni tudi na beljenje (izpiranje) vseh aktivnosti – na prebeljene družbene odnose, na prebeljena telesa, na prebeljen spomin – skratka, na popolnoma aseptično belino. Nasilje je pobeljeno, zgodovina je pobeljena, vse kot del velikanskega podviga lepotne operacije, na koncu katere ne bo ostalo nič drugega kot družba, za katero, in posamezniki, za katere bosta vse nasilje in vsa negativnost striktno prepovedana" (Baudrillard, 1993b, str. 44-45).

Nasilje se ohranja s tem, da ga neprenehoma izganjamo. Ohranja se tako, da izginja na zaslonu. Poskus medijev, da bi dokončno izprali in očistili vojno, sta tudi nadaljevanki "Spopad v Zalivu" in "Masaker v Bosni". In prav zaradi poskusa, da bi hudiča nasilja dokončno izgnali, se to spreminja v vseprisotni teror. Politika medsebojnega zastraševanja (ang. *deterrence*; pri nas se ji reče "odvracanje sovražnika"), ki jo je Baudrillard imenoval "konsenzualni sistem medsebojnega terorja", pravzaprav ni več politika. Zato samouničevanja visoke tehnologije ne moremo videti drugače kot akt izganjanja vojnega zla (Baudrillard, 1993a, str. 185).

Vendar, naj to poudarim še enkrat, vojne nadaljevanke niso simbolične. V njih ne gre za politični – simbolični – umor. Tehno-realistična mašinerija s svojimi nesimboličnimi sredstvi popolnoma ukinja iluzijo. Nobene skrivnostnosti ali žrtvenega obreda ni v njih. Samo goli medijski ekshibicionizem. Ker so moderne, racionalne družbe likvidirale obredne in magične oblike nasilja, so ostale brez simboličnih obrambnih sil.

Simbolično pa vedno zmaguje nad realnim (Baudrillard, 1991 b). Zato kljub transpolitičnemu terorju sodobne tehnologije (ki sovražnika zgolj nevtralizira, ne pa tudi premaga) nasilje ni izginilo. Pojavlja se kot zavrnitev politike, ki je edina kultura Zahoda. Današnje nasilje je zavrnitev eklektične politične kulture, ki je vase sprejela črepinje vseh drugih kultur in v kateri ni nič več nesprejemljivo. Gre za nasilje, ki mu je gnusno vse, kar bi utegnilo biti politično. Gre za gnus množic do političnega reda, ki se samo pretvarja, da ima moč. Kajti prava moč, oblast "je, prav tako kot resnica, tisto prazno mesto, ki ga je treba znati *ne zasesti*, temveč pripraviti za drugega, da v njem propade. Oblast, ki zavzame to mesto, oblast, ki predstavlja oblast, obscena in gnusna, se bo slejko prej zrušila v krvi ali pa bo podvržena posmehu." (Baudrillard, 1991a, str. 67.) Žal se je jugoslovanski oblasti zgodilo prvo.

NASILNO IN NENASILNO ZOPERSTAVLJANJE MEDIJSKEMU TERORJU

"Nasilne so le še zavrnitve – projekti pa ne več" (Baudrillard, 1993b, str. 72). Moč ni v rokah politike, ampak v rokah množic, ki zavračajo medijski teror!

Da ne bo pomote – množice v Baudrillardovem pomenu niso seštevki posameznikov, ki bi jih lahko locirali. Njegova teorija, ki izhaja iz analize razvitih družb, se resda nanaša na ves svet (prvega, drugega in tretjega), ki je ves hkrati vstopil v novo, medijsko fazo. Vendar "množica zagotovo ni nekaj, kar bi imelo opravka z 'milijoni posameznikov'. Množica je *oblika*,

vrsta inercije, moč inercije, ki jo ustvarja kroženje informacij na ravni nacionalne televizije, ravni lokalnega videa itd.” (Baudrillard, 1993a, str. 90.) Vsakršna informacija, bodisi “globalna” ali “mikro”, ki je spuščena v omrežje elektronskih medijev, ustvarja neko maso, množico. To je množica, ki, namesto da bi nasedla terorju medijev, njegovo manipulacijo izrablja za to, da izgine v molku. Države, institucije, tehnični in tehnološki sistemi so že tako izpopolnjeni, da jih ne more spreobrniti nobena subverzivna ali revolucionarna strategija. Prav višek njihovih moči proizvaja paradoksalni protiučinek, nerazrešljivo konjunkcijo množic in medijev. Prav tako kot mediji nevtralizirajo smisel in proizvajajo informirano, kar lahko prevedemo tudi kot neformirano (op. J. B.) množico, tudi množica sprejema medijska sporočila, ne da bi se nanje odzivala. “So množični mediji na strani moči in manipulacije z množicami ali pa so s tem, da likvidirajo smisel, da povzročajo nasilje nad smislom in fascinirajo, na strani množic?” (Baudrillard, 1983, str. 105). Na eni strani je politični razred, kulturni razred itd., ki producira smisel, na drugi strani pa množice, ki ga zavračajo. “In to je resnična moč” (Baudrillard, 1993a, str. 88). Množice sistemu vračajo njegovo lastno logiko tako, da jo zrcalijo, ne da bi jo absorbirale.

To strategijo je, nekoč, uprizarjal NSK. Njihova zavrnitev je bila nenasilna in se je dogajala v virtualnem. Nasilne zavrnitve pa se dogajajo v realnem. Za nasilje nasploh velja isto kot za vojno: “Na eni strani je totalna, toda virtualna, orbitalna vojna, na drugi strani pa multiplikacija realnih vojn na zemeljski ravni. Njuni merili sta popolnoma različni in ne podlegata istim pravilom.” (Baudrillard, 1993b, str. 27.) Realno nasilje, ki se razteza v pahljači od skinheadovskih batin vsem, ki ne sodijo v njihov bend, prek spopadov navijaških band, do versko-ideološkega terorizma in lokalnih vojn, potrebuje moč simbolnega. Gre za nasilje, v katerem stopijo namesto igralcev na prizorišče medijev množice, kjer – do konca! – odigrajo tragično igro. Vzamejo si pravico participacije, ki državi služi kot legitimacija za uporabo (povratnega) nasilja. Država in terorizem se na ta način medsebojno podpirata in vzdržujeta v realnem.

Toda: ker je prizorišče, scena njune cirkularnosti obscenost medijskega ekrana, ki uničuje distanco in z njo za teater in politiko značilno logiko reprezentacije, je realnost njenega nasilja v trenutku posrkana v indiferentni transpolitični teror. Kakršnakoli akcija se nemudoma ujame v obsceno objektivnost medijskega pogleda, v katerem simbolično zanikanje realnosti izginja v prazno.

Na ta način biva in se ohranja globalni fraktalni subjekt. Pri njem ne gre za razliko, za diferenco med subjektom in drugim, temveč za neskončno interno razlikovanje enega in istega subjekta (Strehovec, 1990, str. 1643). Kot pristen Narcis biva v

⁴ Poleg magičnega je takšno tudi racionalistično mišljenje, ker daje človeku upanje, da bo z močjo misli premagal kruto realnost vsakdana.

logiki radikalne indifferene. Potrjuje se skozi teror, ki uničuje drugost znotraj njega samega. Ali bi za njegov obstoj sploh lahko našli boljši dokaz, kot sta vojna v Jugoslaviji in ksenofobično nasilje v Evropi?

* * *

Naša kultura se je na neki časovni točki (po odkritju fotografije in računalnika) kakor raketa v ognjemetu razpršila v fraktalni vzorec. Vse njene vrednote in ideje se raztapljajo in izginjajo v nasičeno transparentnost. Če so vrednote v svoji prvi, naravni fazi še imele svojo uporabno vrednost, v drugi, ki je temeljila na splošnem ekvivalentu, svojo menjalno vrednost in v tretji, ki je temeljila na kodu, svojo znakovno vrednost, potem se v svoji četrti, fraktalni fazi razpršijo in izgubijo kakršnokoli referenco ali zakon. Ne ve se več, kaj je resnično in kaj lažno, dobro in zlo, lepo in grdo... In čeprav so vse ideje izginile, stvari še vedno funkcionirajo v svoji samo-referenčnosti. Kakor človek brez sence (Baudrillard, 1993b, str. 3-13).

Nad stanjem stvari, nad položajem človeka kot talca pa vseeno ne gre kar obupati. Prav človek kot talec, kot neizmenljiv in čisti objekt, kot center operacije, ki se ji reče *vsemogočno mišljenje*, se namreč najbolj radikalno postavlja po robu čistemu, fraktalnemu subjektu. Ker je talec kot čisti objekt – fetiš – neizmenljiv (Baudrillard, 1991a, str. 40), je njegova strategija izven komunikacije – v umetnosti. Ne v umetnosti reprezentacije, ki vzdržuje vrednostni sistem politike in teatra, ampak v umetnosti vsemogočnega mišljenja⁴, ki zapeljuje dogodke, da se zgodijo. Moč mišljenja, ki se osvobaja s spoznanjem, da je realnost sveta sestavljena iz znakov, je v tem, da simulira. Zaradi medijev, ki fascinirajo s svojim spreminjanjem resničnosti v sistem znakov, je privilegij umetelne simulacije realnosti pripadel vsem. Zaradi medijske transformacije izmenjave v komunikacijo, zaradi avtonomije sistema podob, ki drži roko nad smislom, se osvobajajo imoralne energije, “ki razbijajo na platonski predstavi utemeljen smisel. Te energije se stapljajo z magičnimi in arhaičnimi, ki so vedno stavile na *vsemogočnost mišljenja proti vsemogočnosti realnega sveta*” (Baudrillard, 1991a, str. 63).

Strategija tega mišljenja pa ni aktivna. Ne postavlja ciljev in sredstev za njihovo doseganje. Moč objekta je v tem, da je brez imaginarnega, da ni ujet v identifikacijo, željo, zrcalo, produkcijo... Ali, kakor Baudrillard pravi sam zase: “Vse kar lahko storim, je, da ustvarim področja strateške indifferene, vendar to ni brez nevarnosti, ker pri tem zastavim življenje. To je ne-militantno, ne-spektakularno žrtvovanje, nasprotje tega, kar ponavadi razumemo z akcijo” (Baudrillard, 1993a, str. 196). To tudi ni heideggerjanska varianta mišljenja, ki jo Baudrillard

imenuje *nekrospektiva* (Baudrillard, 1993b, str. 89). Ni perverzna fascinacija z vračanjem k virom smrti. V svetu, kjer je realnost filtrirana skozi medije, je zgodovinsko razumevanje tragičnih dogodkov preteklosti nemogoče. Edino, kar lahko storimo, da se nam ne bodo, kakor prvotna scena, vedno znova ponavljali, je njihova mitološka rekonstrukcija.

Indiferenca je to, kar Baudrillardovo strategijo loči od metafizike nasilja in akcije. "Indiferenca lahko postane igra, v kateri nasprotnika ujameš v past difference, prav tako kakor ga v perverzности ujameš v past zakona" (Baudrillard, 1993a, str. 192). "Indiferenca je predvsem indiferenca sveta brez kvalitete, vse bolj nediferenciranega sveta, ki nas obdaja, sveta, v katerem ljudje izkušajo in govorijo karkoli; nekemu govoriti karkoli pomeni spremeniti ga v kogarkoli. Ta indiferenca je indiferenca puščave v negativnem smislu. Indiferenca, o kateri govorim jaz, popolna indiferenca želje, pa je puščava duše, kjer odsotnost kvalitete postane nenavadna kvaliteta. Narediti nekoga indiferentnega do samega sebe, rešiti ga njegovih lastnih diferenc, mu odvzeti vlogo igralca, da bi izgubil ravnotežni položaj subjekta ... to je strategija" (Baudrillard, 1993a, str. 191).

Objekt je ogledalo subjekta, ne pa njegova reprezentacija. "Čisti objekt je suveren zato, ker se na njem lomi suverenost subjekta in ker se subjekt ujame v lastno past" (Baudrillard, 1991a, str. 99). Njegova subverzivna moč je v zapeljivosti, ki narekuje pravila igre. Zapeljivost pa ni ljubezen, ker je imoralna in perverzna in ker ne spoštuje sublimacije in idealizacije. Zapeljivost je, v nasprotju z ljubeznijo, poganska in ezoterična, dualna ne pa univerzalna. "Zapeljevanje ugrablja bitja iz kraljestva metafore in jih vrača v kraljestvo metamorfoze" (Baudrillard, 1991a, str. 120). Metamorfoza pa ni nič drugega kakor starodavni način prehajanja iz ene oblike v drugo, ne da bi se šlo skozi sistem smisla.

Zato Baudrillard, ki s svojo umetnostjo izginjanja digitalno relacijo (ki pravzaprav ni več "relacija" ampak digitalni spoj, ludična erotizacija sveta, brez igralnih vložkov) pretvarja v dualno relacijo (ki vlada igri in ritualnemu, v kateri je igralni vložek lastna eksistenca, lastna smrt; Baudrillard, 1991), ni interpret ampak prerok, ki napoveduje usodo. Njegova ironična strategija je prerokba, ki fascinaciji z moderno banalnostjo napoveduje pretvorbo v nasilno ceremonijo. "Vloga kakršnihkoli ritualov ni v tem, da bi se z bajejanjem izognili prvobitni nasilnosti – liturgija ni katarza! *Ceremonija in teorija sta nasilna.*" (Baudrillard, 1991a, str. 148). In čeprav je prepričan, da je teorija dobra le če je radikalna, prav tako kot je bila vedno radikalna ceremonija, ki je striktno ločevala posvečeno od neposvečenega, je zapeljivosti navsezadnje raje pripisal tragični kakor sveti aspekt (Baudrillard, 1993a, str. 110).

UMETNOST ŽRTVOVANJA

Oba, Barthes in Baudrillard si v osmišljanju današnje – ekstatične – realnosti pomagata s koncepti vzhodnih kultur. Morda so za opisovanje digitalno generirane realnosti koncepti neaktivnosti, satorija in pekinške opere zares primernejši od konceptov platonistične metafizike. Tehnološka konstrukcija realnosti je, nemara, bliže vzhodnjaškemu zaslonu ničā, na katerem se odvija igra nasprotij, kakor votlini, v kateri človek opazuje igro svojih senc. Naj to smatramo za dokaz poraza zahodne kulture?

Če razmišljamo na podlagi metafore sveta kot prostora nenehne borbe, potem je odgovor pritrdilen. Če pa, kot Baudrillard, željo, da bi se osvojil prazni prostor borilne veščine (kakor tudi željo, da bi se osvojilo prazno srce resnice), kar počneta zahodna politika in teater, predstavimo kot norost in ji zoperstavimo metaforo sveta kot igre in ceremonije, potem..., no, potem imamo še nekaj možnosti, da svet uzremo v drugačni luči. V tem primeru se bedni svet nekoristnega nasilja, nasilja konfuzije, prikaže kot svet usodnega izginjanja in nastajanja. Lahko ga uzremo kot igro ritualnega, ceremonialnega izginjanja in divje kreativnosti, ki so ji Grki rekli *paideia*.

V tem primeru bomo stavili na umetnost. Le da tokrat v umetnosti ne bo šlo za povezanost smisla, ampak za povezanost pojavov, kjer – kakor v pekinški operi – vsako telo podvaja gib drugega telesa in se prikazuje kot vaba, v kateri najdeva samo praznino. Stavili bomo na zapeljivo ceremonialno lepoto igre, katere pravilo je skrivnostno in neizrekljivo. V tem primeru bomo tudi obsceni medijski prostor uzrli kot sceno, kjer se spreminjajo, kjer v skladu s skrivnostnim pravilom, izginjajo stara in nastajajo nova – znana – pravila igre.

Skrivnostno pravilo pa je kruto. Veliko bolj rigorozno kot Zakon, ki ga je vedno mogoče preseči. Naša želja, da bi zmotili ceremonijo in spremenili usodo, je nasilje, vendar nasilje, ki je predestinirano s krutostjo ceremonialnega reda. Vsaka ceremonija je nasilna, vendar ne v smislu kršenja zakona. Oba, tako ceremonija kot igra, sta namreč brez smisla. Ne proizvajata difference, ki nosi smisel, ampak diskriminacijo, kot najbolj rigorozno in najbolj nasilno obliko označevanja. Ceremonija je *umetnost žrtvovanja*, ki človeku zagotavlja suverenost.

Sašo Gazdić, magister sociologije, raziskovalec na Mirovnem inštitutu v Ljubljani.

LITERATURA

- ADORNO, Theodor W. (1993): **On the Fetish-Character in Music and the Regression of Listening**, v Skelly: **Culture, Communication and Peace**, EPU, Stadtschlaining.
- BARTHES, Roland (1992): **Camera lucida**, Studia Humanitatis, Ljubljana.
- BAUDRILLARD, Jean (1983): **In the Shadow of the Silent Majorities, The End of Social**, Semiotexte(s) Foreign Agents Series, New York.
- BAUDRILLARD, Jean (1987): "Ekstaza komunikacije", **Literatura** št.1, Ljubljana.
- BAUDRILLARD, Jean (1991a): **Fatalne strategije**, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad.
- BAUDRILLARD, Jean (1991b): "Sovražnik je izginil", **Delo** št. 39, Ljubljana.
- BAUDRILLARD, Jean (1991c): "Dualno, polarno, digitalno", **Dnevnik**, Ljubljana, 12. 10.
- BAUDRILLARD, Jean (1993b): **The Transparency of Evil: Essays on Extreme Phenomena**, Verso, London-New York.
- CERTAU, Michel de (1993): "The Jabbering of Social Life", v Skelly: **Culture, Communication and Peace**, EPU, Stadtschlaining.
- De KERCKHOVE, Derrick (1992): "Virtualna resničnost za kolektivno kognitivno obdelavo", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.
- FLUSSER, Vilém (1992): "Digitalni videz", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.
- GANE, Mike (1993a): **Baudrillard Live: Selected Interviews**, Routledge, London-New York.
- GOLTZ, Peter (1993): "Software in suverenost", **Nova revija** št.139-140, Ljubljana.
- KOKOT, Marjan (1992): "VR+ cyberpunk = tehнопoganska revolucija", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.
- KOŠNIK-VIRANT, Marko (1992): "Česa se spominjaš iz prihodnosti, Rok Sosič", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.
- LAKOFF, George & Johnson, Mark (1980): **Metaphors We Live By**, The University of Chicago Press, Chicago and London.
- LASH, Scott (1993): **Sociologija postmodernizma**, Znanstveno in publicistično središče, Ljubljana.
- LEARY, Timothy (1992): "Virtualna resničnost po Timothyju Learyju – intervju", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.
- LEITCH, Vincent B. (1983): **Deconstructive Criticism**, Columbia University Press, New York.
- LUCKMANN, Thomas & BERGER, Peter (1987): **Družbena konstrukcija realnosti**, Cankarjeva založba, Ljubljana.
- McLUHAN, Marshal (1964): **Understanding Media: The Extensions of Man**, The New American Library, New York.
- McLUHAN, Marshal (1967): **The Medium is the Massage: An Inventory of Effects**, Bantam Books, Quentin Fiore-New York.
- MARCUSE, Herbert (1972): **Esej o oslobodenju**, Stvarnost, Zagreb.
- NICHOLS, Bill (1993): "Ideology and the Image; Social Representation in the Cinema and Other Media", v SKELLY, **Culture, Communication and Peace**, EPU, Stadtschlaining.
- NIETZSCHE, Friedrich (1983): **Rođenje tragedije**, BIGZ, Beograd.
- POSTMAN, Neil (1992): **Technopoly: The Surrender of Culture to Technology**, Alfred A. Knopf, New York.
- SONTAG, Susan (1993): "On Photography", v SKELLY: **Culture, Communication and Peace**, EPU, Stadtschlaining.

- STREHOVEC, Janez (1990): "Subjekt umetniške prehodnosti", **Nova revija** št.104, Ljubljana.
- STREHOVEC, Janez (1992): "Umetnost virtualnih strojev", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.
- STREHOVEC, Janez (1991): "Zamenjave paradigem, težave s sedanjostjo", **Literatura** 12, Ljubljana.
- VATTIMO, Gianni (1988): "Konec modernega stanja", **Literatura** 6, Ljubljana.
- VIRILIO, Paul (1989): "Hitrost i poslednji grad", **Delo** 9-12, Beograd.
- WEIBEL, Peter (1992): "Virtualni svetovi: cesarjeva nova telesa", **Časopis za kritiko znanosti** št. 150-151, Ljubljana.