



Monitor ISH (2008), X/1, 95-122
1.01 Izvirni znanstveni članek
prejeto: 1. 5. 2008, sprejeto: 12. 8. 2008

ZDENKO VRDLovec¹

Vprašanje fikcije

Izvleček: Po obravnavi pojmov *mimesis*, mimetizmi in fingiranje se ta prispevek osredotoča na vprašanje pragmatičnega pristopa k fikciji, po katerem fikcijske reprezentacije ne karakterizira toliko njen logični status, kot jo določa njena uporaba. Fikcija je “onstran resničnega in lažnega”, se pravi, da postavlja v oklepaj vprašanje referenčne vrednosti in ontološkega statusa svojih reprezentacij. V fiktivnih svetovih je princip verifikacijske relacije nadomeščen s principom notranje koherence. Ko stopamo v fikcijski svet, se ne sprašujemo o njegovi referencialnosti v logičnem smislu. Preden se sprašujemo o odnosih fikcije z realnostjo, se moramo vprašati, kakšne vrste realnosti je fikcija sama in kako fikcija deluje v realnosti oziroma v našem življenju.

Ključne besede: *mimesis*, mimetizem, fingiranje, “pripoznano fingiranje”, fikcija, realnost, reprezentacija, mimetično modeliranje

UDK: 7.01:165.4

The Question of Fiction

Abstract: After introducing the concepts of *mimesis*, mimetism, and feigning, the article concentrates on a pragmatic approach to the question of fiction, claiming that fictional representations are characterised not so much by their logical status as by their use. Fiction is “beyond true and false”, suspending the questions of the referential value and ontological status of its representations. In fictional worlds, the principle of verification is replaced by the principle of intrinsic coherence. Entering a fictional world, we do not ask about its referentiality in the logical sense. Instead of inquiring into the relation of fiction to reality, we must ask what kind of reality fiction is in its own right, and how it functions in the reality of our lives.

Key words: *mimesis*, mimetism, feigning, “acknowledged feint”, fiction, reality, representation, mimetic modelling

¹Zdenko Vrdlovec je doktorand na *Institutum Studiorum Humanitatis*, Fakulteti za podiplomski humanistični študij v Ljubljani, smer Zgodovinska antropologija likovnega, in novinar dnevnik. E-naslov: zdene.vrdlovec@dnevnik.si.





ZDENKO VRDLOVEC

UVOD

V neki zgodbi Marcela Ayméja se deklici spoprijateljita s prijaznim volkom, ki obžaluje, če je kakšen njegov daljnji prednik morda res kdaj storil kaj takega, o čemer pripoveduje grozljiva pravljica, toda on pomni samo čase, ko je edino in prav človek volku najhujši volk. Nekega dne mu deklici predlagata, da bi "se igrali volka", namreč volka iz Rdeče kapice: nekaj časa se imenitno zabavajo, nazadnje pa se volk, ki igra "volka", tako vživi v svojo vlogo, da deklici raztrga in požre.

Ta zgodba uprizarja tudi nekatere pojme, ki se običajno povezujejo s fikcijo in zlasti z mimetičnimi umetnostmi: pojem *podobnosti*, tukaj prignane do ontološke istovetnosti med imaginarnim likom in njegovim realnim interpretom (v tem primeru med "volkom" in volkom), pojem *posnemanja* (tukaj malo posebnega, ker gre za "igralčevo" posnemanje samega sebe) in pojem *ludičnega fingiranja*, igrivega pretvarjanja ("resnični" volk naj bi se samo pretvarjal, da je hudobni volk iz pravljice).

Zgodba pa prav tako ponazarja ambivalenten odnos do mimetičnih dejavnosti, v katerem se prepletata očaranost in nezaupanje: očaranost, saj sami aktivno iščemo simulakre vseh vrst in nam nič tako ne ugaja kot to, da se pustimo zapeljati igri ali da nasedemo iluziji (v elizabetinski dobi so po neki legendi gledalci bežali iz gledališča, ko se je na odru pojavil hudič, a nič drugače ni bilo nekaj stoletij pozneje, ko so, spet po legendi, obiskovalci prve, tj. Lumièrove kinematografske predstave, zbežali iz dvorane, ko so na platnu zagledali vlak, ki je vozil "proti njim"). In nezaupanje, ki se porodi potem, ko očaranost popusti in je čas za vprašanje: "Ali ni nekaj motečega v dejstvu, da se tako zlahka prepustimo videzom in iluzijam?" Njihova privlačnost se zdi neubranljiva: čeprav dobro vemo, da gre za simulakre, se jim vseeno prepustimo. Mar ni ta sposobnost simulakov, da nevtralizirajo našo "racionalno kontrolo", že zadosten razlog, da ne zaupamo nobeni imitaciji, niti umetniški? Tako se je prvi vprašal Platon, za njim pa še mnogi. Posledice tega vprašanja se poznajo tudi v samih umetnostih, zlasti tistih, ki uporabljajo simulakre in obenem poskušajo preprečiti njihovo učinkovitost s postopki ironičnega distanciranja, prekinitve učinka realnosti ali dekonstrukcije mehanizmov odtujitve.

V zahodni kulturi se to nezaupanje ponavlja vse od antične Grčije, kjer ga je najmočnejše formuliral Platon, tako da so vse poznejše antimimetične polemike v glavnem samo premlevale njegove argumente. Antimimetična pozicija je bila nešteto krat reaktivirana: z bizantinskim ikonoklazmom, janzenističnim zgražanjem nad gledališčem, z diskvalificiranjem fotografije, v 20. stoletju pa so bili





njeni glavni glasniki pripadniki abstraktne umetnosti; navzoča je bila tudi v Brechtovem epskem gledališču in na področju literature spodbujala antirealistične polemike (s kritiko učinka realnosti in pojma verjetnega). Antimimetični diskurz je pedagoški, ko se nanaša na prebivalce platonske votline, zaslepljene s sencami, ali družbene zatirance, ki sami ne znajo odkriti mehanizmov družbene alienacije, ki jo mimetična identifikacija reproducira in krepi; ali na "široko občinstvo" hollywoodskih filmov in tudi na "postmoderne subjekte", lobotomizirane z digitalnimi tehnologijami. To je tudi obtožujoči diskurz, katerega tarča je "volk posnemovalec", Platonov pesnik ali slikar, janzenistični gledališki igralec, hollywoodski producent itn., ki kvari duše in zamegljuje razum. In ker mimetični učinki veljajo za cenene in celo vulgarne, je antimimetični diskurz tudi diskurz distinkcije, ki nam omogoči načrtati mejo med umetnostjo v plemenitem smislu in celoto vseh teh bolj ali manj sumljivih praks posnemanja, čeprav prva prav tako kot druge temelji na *mimesis*.

PLATONSKA IN ARISTOTELSKA *MIMESIS*

Platon napade *mimesis* z dveh različnih strani: v nekaterih pasusih *Države* predlaga samo omejitev tipov vedenja ali oseb, ki jih je dovoljeno posnemati – ta pozicija torej dopusti neko pozitivno funkcijo *mimesis*, če je izbira njenega objekta dobra. Na drugih mestih pa Platon trdi, da je imitacija že kot takšna škodljiva, torej neodvisno od izbire predmeta posnemanja. Poleg tega pojem *mimesis* uporablja tako za primere poezije in tragedije kot za likovno umetnost. Zadeva se še bolj zaplete, ko obsoja literarno fikcijo (oziroma poezijo in dramatiko), obenem pa dopušča rabo lažnivih pripovedi, kadar so v službi politike filozofov vladarjev. In končno ga njegova kritika principa umetniške *mimesis* prav nič ne ovira, da ne bi razvil teorije spoznanja, ki je sama teorija posnetka oziroma podobnosti in imitacije.

Platonu se zdi najnevarnejše, da lahko posnemanje okuži samo realnost, tako kot v Ayméjevi zgodbi, kjer je bila finalna katastrofa posledica tega, da je posnemovalec res postal to, kar je posnemal, kjer se je torej "nezaresno" spreobrnilo v "zaresno". Toda na tem mestu pri Platonu vendarle še ne gre za kakšen načelen argument zoper posnemanje, marveč le za svarilo glede izbire predmeta posnemanja – nevarnost naj bi torej izhajala iz predmeta posnemanja, ne pa iz samega dejanja posnemanja. Tako naj bi zadostoval dober model posnemanja oziroma posnemanje hvalevrednega vedenja in že morebitni prehod od "nezaresnega" k "zaresnemu" ne bi več vseboval nobene nevarnosti, marveč bi bil celo zaželen. In





ZDENKO VRDLOVEC

prav to predlaga Platon: če imajo mimetične dejavnosti vlogo modeliranja, je imitacija sprejemljiva pod pogojem, da se nanaša le na moralno neoporečna vedenja, ki so lahko zgledi. Ta princip je za Platona tudi vodilo pri izbiranju sprejemljivih mimetičnih dejavnosti pri vzgoji čuvarjev v idealni državi.

Učinek okužbe, ki ga lahko izzovejo mimetične dejavnosti, naj bi zadeval le izvajalca umetniške *mimesis*, npr. igralca, ki prevzema različne vloge. A že pri Platonu (in še bolj v antimimetični tradiciji) je ogroženo tudi občinstvo, pravzaprav še bolj kot izvajalec *mimesis*. Oba namreč tvegata, da se zgedujeta po fiktivnih modelih: občinstvo sicer ne posnema, toda s tem, da naklonjeno spremlja vedenja, ki jih igralec posnema, tvega, da jih bo kdaj zares posnemalo v resničnem življenju, prav kakor igralec, ki fingira, da nekaj počne, krepi svojo dispozicijo, da bo to kdaj tudi zares počel. Pri Platonu je namreč meja med fikcijo in realnostjo "okužena" s prepustnostjo.

Kadar se zastavi vprašanje možnih učinkov fikcije na resnično življenje, je treba, kot trdi Jean-Marie Schaeffer (1999), ločiti dvoje: problem "imerzije" (potopitve ali vstopa) v svet fikcije oziroma prepustnosti meje med fikcijo in realnostjo ter problem "zgedovanja" oziroma modeliranja realnosti prek fikcije. "Možnost popolne potopitve v simulaker, torej potopitve, v kateri bi fikcijo imeli za realnost, se nikakor ne prekriva z možnostjo prenosa fiktivnih svetov v realnost, torej prenosa, v katerem bi naša vedenja modelirali po vedenju fiktivnih oseb."²

Ko sem soočen s fikcijo, sem lahko žrtev "referencialne iluzije" (ta je najmočnejša v filmu, že zaradi analoškega značaja filmske podobe), ne da bi zato tudi dejansko posnemal fiktivna vedenja; in obratno, lahko se zgedujem po fiktivnih vedenjih, pri čemer dobro vem, da gre za fikcijo. Po Schaefferju sta identifikacija prek "potopitve" v fikcijo in identifikacija v smislu prevzemanja modela izključujoči se psihični dejavnosti: prva je varianta kognitivne pozornosti, druga pa pripada snovanju naših dejanj. Toda edino prva je značilna za mimetične dejavnosti, medtem ko druga zadeva tako "resne" kot mimetične dejavnosti – vsaka dejavnost, še zlasti kakšno grajevredno vedenje v realnosti, lahko tako kot njegova ludična imitacija spodbudi zaresno posnemanje. Če fingirana vedenja lahko izzovejo "učinek zgedovanja", je tako zato, "ker že v življenju kot takšnem naša vedenja in naše etične norme veliko dolgujejo imitacijam 'resnih' vedenj, ki jih opažamo pri sorodnih bitjih".³ Prav in edino zato, ker je večina naših vedenj pridobljena

² Schaeffer, 1999, 39.

³ Schaeffer, 1999, 40.



z imitacijo, ki oblikuje navade, in ker je večina naših etičnih vrednot sprejeta z identifikacijo z ideali, lahko mimetična reprezentacija teh vedenj in vrednot eventualno spodbudi prevzemanje modelov v realnosti.

Iz tega izhaja, da je "učinek z gledovanja", ki ga izzove fikcija, vselej šibkejši od tistega, ki ga izzove sama realnost; seveda se dogaja, da življenje kdaj posnema umetnost, vendar pri tem posnema le tisto, kar že v sami umetnosti posnema življenje, ki se nenehno posnema.

Primer takšnega "medsebojnega posnemanja" umetnosti in življenja bi lahko bilo "romaneskno", ki se ne omejuje le na literaturo oziroma ne označuje le načina reprezentacije življenja, marveč tudi sam način življenja. Tako zastavlja vprašanje možnih odnosov med obema domenama, se pravi: ali je življenje tisto, ki posnema svojo reprezentacijo, ali pa literarna kategorija romanesknega temelji na analizi nekega eksistencialnega etosa. Pri čemer je zanimivo, da je – po Thomasu Pavelu (1988) – za romaneskno literarno tradicijo značilen prav razmik med "čistostjo predstavljenih aksiologij" (v romaneskni literaturi so namreč ljudje bodisi modeli kreposti ali pa utelešenja zla) in vedenjem v bralčevem svetu: "*Romani romaneskne tradicije protestirajo proti relativni aksiološki ohlapnosti našega vedenja in si izmišljajo svetove, v katerih so vrednote in norme jasne in trdne ter tipizirane v vedenjih.*"⁴ Romaneski svet torej ni toliko različen od bralčevega, kakor pa se v njem ljudje drugače obnašajo kot v bralčevem svetu. In prav kot takšen dokazuje, da fikcija ni nujno le model realnosti, marveč je lahko tudi model proti realnosti. In obenem model, ki ne presega le literature (danes je glavni predstavnik romanesknega film), marveč tudi meje fikcije, če romaneskno označuje tudi življenjski stil.

Drugi Platonov argument glede *mimesis* je usmerjen proti mimetični dejavnosti kot taki (torej ne gre več le za to, da se ogibamo posnemanja grajevrednih vedenj, marveč da se vzdržimo mimetičnih dejavnosti kot takih). Zakaj? Ker za Platona posnemanje ni spoznanje. *Mimesis* ne izhaja iz spoznanja niti ne poraja nobenega spoznanja, ker deluje z afektivno okužbo, ne pa z racionalnim prepričevanjem: "*Tako lahko rečemo, da tudi posnemajoči pesnik gradi v duši vsakega posameznega državljana slabo državo, ker se klanja nerazumskemu delu duše in ker ne razločuje, kaj je veliko, kaj majhno, ampak predstavlja iste stvari zdaj kot velike, zdaj kot majhne, in ker izdeluje le podobe podob, od resnice pa je neizmerno daleč odmaknjen.*"⁵ V tem antimimetičnem argumentu torej ne gre več za problemati-

⁴ Pavel, Thomas, 1988, 56.

⁵ Platon, 2004.



ZDENKO VRDLOVEC

to fingiranja, marveč za vprašanje *mimesis* kot gnoseološko in ontološko nične (v Državi se najnižja od štirih stopenj spoznavanja nanaša na vse tisto, kar je posredno zaznano in meji na nèbit: sence ali odsevi na vodi in zrcalu, pa tudi umetniška *mimesis*, umetniški svet podob). Po Schaefferju je prav v tem glavna omejitev Platonove antimimetične pozicije – namreč v zavračanju spoznavne vrednosti *mimesis*, ki pa je lahko “celo bolj temeljna, kot je dialektika ali racionalno prepričevanje”.⁶

Tudi za Aristotela so “*epsko pesništvo in pesnjenje tragedij, dalje komedija, sestavljanje ditirambov, pretežni del glasbe na piščal in lutnjo /.../ vrste posnemanja*”,⁷ toda posnemanje (*mimesis*) je ljudem “*prirojeno že od otroških let*”, s posnemanjem “*se ljudje tudi razlikujejo od drugih bitij*” in s posnemanjem se človek “*dokoplje do prvih spoznanj*”.⁸ V nasprotju s Platonovim stališčem je za Aristotela *mimesis* kognitivna operacija in kot umetniška *mimesis* je to celo v dvojnem smislu: v tem, da uprizarja neko spoznanje, in v tem, da je sama vir spoznanja.

Po Aristotelu je za *mimesis* značilna posebna reprezentacijska struktura naracije, ki predstavlja oziroma “posnema” dejanja, ki so bodisi nujna, verjetna ali možna. V vsakem primeru pa je ta struktura ločena od dejstvenega diskurza: “[P]esnikova naloga ni pripovedovati, kaj se je v resnici zgodilo, temveč kaj bi se lahko zgodilo, se pravi, kaj bi se po zakonih verjetnosti in nujnosti utegnulo zgoditi.”⁹ Kategoriji “splošnega” in “posameznega”, s katerima Aristotel ločuje mimetično reprezentacijo od dejstvene (“*poezija govori bolj o splošnem, zgodovinopisje pa o posameznostih*”), kažeta na to, da *mimesis* ne pojmuje v smislu posnemanja kot platonskega slepila, “podobe podobe”, ampak v smislu posnemanja kot modeliranja. S tem, ko Aristotelov pesnik gradi pripoved na podlagi nujnega, verjetnega ali možnega, izdeluje “*kognitivni model*”,¹⁰ katerega veljavnost presega realnost, ki jo posnema, in sicer tako, da iz nje abstrahira “*aktancionalno strukturo*”,¹¹ ki jo lahko zasedejo številne empirične inkarnacije (“*[t]o je lepo razvidno iz komedije, kjer pesniki iz vrste verjetnih dogodkov sestavijo mitos, nato pa dajo osebam poljubna imena*”).¹² V nasprotju s Platonom Aristotel popolnoma zaupa v recipročno imunizacijo sveta fikcije in sveta zgodovinske real-

⁶ Schaeffer, 1999, 45.

⁷ Aristotel, 1982, 61.

⁸ Aristotel, 1982, 65.

⁹ Aristotel, 1982, 75.

¹⁰ Schaeffer, 1999, 53

¹¹ Schaeffer, 1999, 54

¹² Aristotel, 1982, 75.



nosti – medtem ko dopušča možnost fikcionalizacije resničnih dogodkov, pa nikoli ne upošteva nasprotni možnosti, namreč te, da bi pesnik svojo fikcionalno iznajdbo poskušal prenesti v realnost (kar je prav tisto, kar je Platona najbolj motilo, namreč možnost kontaminacije realnosti z *mimesis*).

Po Schaefferju je prav aristotelovski model *mimesis* z vlogo katarze (tragedija “s tem, da zbuja sočutje in grozo, doseže očiščenje takšnih občutij”¹³ – kolikor ta implicira predstavitev realnih konfliktov na čisto reprezentacijsko raven, na kateri pride tudi do njihove razrešitve – bistven za razvoj “javne ludične mimetične dejavnosti”¹⁴ oziroma fikcije kot forme, ki temelji na “posebni kulturni in psihološki kompetenci” ter “potrebi po pomiritvi človeških odnosov prek ludičnega distanciranja od realnih konfliktov”.¹⁵

MIMETIZMI

Beseda fikcija je izpeljanka iz latinskega glagola *fingere*, ki je v italijanščini dal *fingere*, v angleščini *feign*, v francoščini *feindre* in v nemščini *fingieren*, v vseh teh jezikih, ugotavlja Käte Hamburger (1976), pa je ohranil isti pomen “lažnega predstavljanja, simuliranja, imitiranja”. Iz tega glagola so nastali samostalniki *feint* (angl.), *feinte* (fr.), *finta* (it.) in *Finte* (nem.), ki pomenijo pretvezo, zvijačo ali hlimbo. Iz latinskega *fingere* je nastal tudi samostalnik *fictio*, ki pomeni izmišljotino in “v živih jezikih nima tako pejorativnega pomena kot *fingiranje*”,¹⁶ čeprav tako kot slednje pomeni tudi nekaj irealnega. Pojem fikcije je tako povezan na eni strani s pretvarjanjem, varanjem in imitiranjem, na drugi z izmišljanjem, v vsakem primeru pa z nerealnim.

Vse to so atributi, ki so se pojavljali že v zvezi z *mimesis*, Schaeffer pa tudi meni, da sta “nejasnost in spornost” pojma fikcije “že dve tisočletji povezani z izrazom *mimesis*”, ki se je s prevodi Platona in Aristotela v latinščino in druge jezike znašel v različnih semantičnih kontekstih in postal “prava ropotarnica”. (Navsezadnje tudi Käte Hamburger načinja problem fikcije v poglavju z naslovom *Fikcionalni ali mimetični kod.*) Tako so pojmi “posnemanje”, “reprodukcija”, “reprezentacija”, “fingiranje” in “podobnost”, pa tudi “fikcija”, “simulaker” in “podoba” v zahodni kulturi v različnih zgodovinskih trenutkih in kontekstih

¹³ Aristotel, 1982, 69.

¹⁴ Schaeffer, 1999, 59.

¹⁵ Schaeffer, 1999, 55.

¹⁶ Hamburger, 1976, 78.



ZDENKO VRDLOVEC

nastopali kot sinonimi za *mimesis*, se pravi, da je reproducirati pomenilo isto kot imitirati in fingirati isto kot reprezentirati (roman je zdaj "posnemal", zdaj "reproduciral življenje", fikcija je zdaj "predstavljala", zdaj "fingirala realnost").

Toda medtem ko sta se v estetskih teorijah pojma fikcije in imitacije oziroma *mimesis* pogosto mešala ali si izposojala attribute, pa so v nekaterih drugih disciplinah, zlasti etologiji (nauk o navadah in načinu življenja živali), razvojni psihologiji, teoriji učenja, kognitivni psihologiji in umetni inteligenci, mimetične dejavnosti dovolj natančno opredeljene.

Kadar pojem imitacija uporabljajo biologi ali etologi, mislijo na mimetična dejstva s slepilno funkcijo, kot je mimikrija, ki je zelo razširjena tako v rastlinskem kot živalskem svetu, pa tudi pri ljudeh. Učinki mimikrije so povsod isti, ugotavlja Pierre-Marie Baudonnière: "[P]osnemovalskemu organizmu koristijo bodisi v odnosu do napadalcev bodisi v odnosu do njegovih žrtev."¹⁷ "Najprimitivnejša" slepila so fenotipska, nastala v evoluciji posamezne vrste (npr. podobe v obliki oči ptic roparic, ki krasijo krila nekaterih vrst metuljev in jih varujejo pred plenilci, tj. pred pticami, ki so tako naravne plenilke metuljev, kot so same naravne žrtve roparskih ptic, katerih oči so imitirane na krilih metuljev). Druga slepila so povezana z reakcijskimi mehanizmi, ki se sprožijo odvisno od okolja (npr. pri kameleonu). Najkompleksnejša slepila so vedenjska, s katerimi neka žival posnema drugo, da bi prevarala svojega napadalca ali svojo žrtev (obstajajo nestrupene kače, ki posnemajo drže strupenih, kadar so napadene). Vedenjska slepila so se najbolj razvila pri ljudeh, ki pa poznajo tudi "številne druge registre interakcije z okoljem".¹⁸ V odnosih, ki jih ima človek do drugih ljudi, je s slepili najbogatejši register simbolnih sistemov, med njimi pa zlasti jezikovni: laž npr. ni nič drugega kot jezikovno slepilo, saj lagati pomeni jezikovno dejanje, ki posnema iskreno izjavo, ne da bi to res bilo, njegov namen pa je prevara poslušalca ali bralca.

Toda kljub veliki razdalji med obema ekstremoma slepil (na eni strani fenotipska, na drugi tista, ki so proizvod zavestne strategije) je njihova funkcija ista: tistega, ki mu je slepilo namenjeno, zmesti oziroma zapeljati v zмотo. Laži in vedenjska slepila imajo isti učinek kot fenotipski mimetizmi in v tem se – v Schaefferjevem prvem približku definiciji fikcije – tudi razlikujejo od fikcije, ki "ne temelji na agonistični relaciji, temveč na principu sodelovanja".¹⁹

¹⁷ Baudonnière, 1997, 45.

¹⁸ Baudonnière, 1997, 51.

¹⁹ Schaeffer, 1999, 66.



V razvojni psihologiji uporabljajo pojem mimitizma za "zrcalno" reprodukcijo elementarnih motoričnih vedenj (takšna vedenja opažajo pri dojenčkih, ki že zelo zgodaj reproducirajo obrazne gibe staršev); nasprotno od prejšnjega tipa mimitizma ta podobnost med posnemanim in posnemajočim dejanjem nima funkcije slepila.

Psihološke študije poznajo tudi "posnemanje prek opazovanja", kjer opazovanje nekega vedenja pri opazovalcu spodbudi posnemanje tega vedenja – to je mimitično dejstvo v pravem pomenu. Spodbuda k posnemanju lahko izhaja iz opazovanega dejanja oziroma vedenja samega ali pa iz njegovih učinkov: ko otrok odkrije, da je drug otrok nagrajen, če je dosegel neki cilj, bo tudi sam poskušal doseči ta cilj. Ta tip mimitizma iga pomembno vlogo pri tvorbi družbenih konformizmov, tj. pri "mehanizmih, ki povečujejo homogenost motivacij znotraj družbenih skupin in s tem njihovo koherenco".²⁰

V kognitivni psihologiji z izrazom posnemanje označujejo fenomene učenja z opazovanjem (*observational learning*) in družbenega priučevanja (*social learning*). Učenje s posnemanjem obstaja v dveh različnih oblikah: nanaša se bodisi na fenomenologijo vedenja (*surface form of behaviour*) ali pa na njegovo organizacijsko strukturo; "v prvem primeru sledi linearni sekvenci vedenjskih dejanj, v drugem pa hierarhični organizaciji globalnega vedenjskega programa"²¹ (Baudonnière). Akulturacija otrok se v največji meri izvaja prav z učenjem s posnemanjem in ne toliko z eksplicitnim prenašanjem norm: otrok posnema vedenje odraslih, s čimer ponotranja norme, ki so vsebovane v teh vedenjih.

Na področju umetne inteligence je pojem imitacije zamenjan s simulacijo, ki pomeni ustvarjanje kognitivnih modelov, pri katerem je izključena tako vsaka intenca slepila kot tudi vsaka komponenta simulakra. Simulacija v kognitivnem smislu je homologna realni entiteti, ki jo nadomesti z realizacijo virtualnih izkušenj, te pa je potem mogoče ponoviti v sami realnosti. Simulacija oziroma modeliranje pomeni prehod od opazovanja neke realnosti k rekonstrukciji njene strukture in njenih podtalnih procesov. Tako razumljena simulacija Schaefferja spominja na aristotelsko pojmovanje *mimesis*, ki v nasprotju od zgodovine, temelječe na denotacijski reprezentaciji (tj. takšni, ki poroča o tem, kar se je "resnično" zgodilo), pripoveduje o stvareh z modalnostjo možnega in verjetnega ter tako ustvarja globlje in širše pomene: "kogni-

²⁰ Baudonnière, 1997, 75.

²¹ Baudonnière, 1997, 76.



ZDENKO VRDLOVEC

tivna potencia mimetičnega modeliranja je torej večja od zgodovinske reprezentacije dejstev”.²²

Ta raznovrstna mimetična dejstva je mogoče povzeti v tri tipe mimetične relacije:

- a) *mimesis* kot imitacija v tehničnem smislu izraza, tj. kot proizvajanje nečesa, kar je podobno nečemu drugemu in kar “kopira” to stvar tako, da je posnemovalno dejanje (delna ali popolna) obnova posnemanega dejanja (značilen primer te mimetične relacije je učenje z opazovanjem);
- b) *mimesis* kot fingiranje, tj. kot proizvajanje nečesa, kar velja za posnemanostvar samo, čeprav ni njena obnova (tipičen primer je mimikrija);
- c) *mimesis* kot reprezentacija, tj. kot produkcija mentalnega ali simbolnega modela, zasnovanega na kartografiji, ki je izomorfna realnosti, ki jo hočemo spoznati (primeri: simulacija, mimetično modeliranje, učenje z opazovanjem).

POSNEMANJE IN FINGIRANJE

Vsako posnemanje implicira odnos podobnosti med posnemajočim in posnemanim. In če fikcija vsebuje mimetične procese, sklepa Schaeffer, prav tako implicira odnose podobnosti. Kognitivna psihologija je ugotovila, da sposobnost prepoznavanja podobnosti igra temeljno vlogo v vseh procesih priučevanja. Obstaja spoznavanje s posnemanjem, se pravi, da obstaja kognitivni proces (torej proces, temelječ na sposobnosti prepoznavanja podobnosti in nepodobnosti), ki se realizira z mimetično dejavnostjo, tj. s produkcijo odnosa podobnosti. In brž ko pojmu podobnosti priznamo pomen, ki ga ima pri spoznavanju sveta, v katerem živimo, tudi “argument proti imitaciji na umetniškem področju izgubi svojo ost”.²³

Imitacija je produkcija odnosa podobnosti, ki pred mimetičnim dejanjem ni obstajal – to dejanje ga je torej povzročilo. Ta kavzalna relacija ima lahko dve obliki: funkcionalno mimetično kavzalnost (npr. mimikrija) in intencionalno mimetično kavzalnost, h kateri spadajo fingirana vedenja oziroma vedenjska slepila, učenje z opazovanjem, reprezentacija s posnemanjem, simulacija – modeliranje, pa tudi fikcija.

“Ko zasnujem neki mimem, to pomeni, da poznam to, kar posnemam” – s tem hoče Schaeffer poudariti, da je imitacija (v nasprotju s tem, kar je o *mimesis* trdil

²² Schaeffer, 1999, 79.

²³ Schaeffer, 1999, 89.





Platon, in bolj v skladu z aristotelskim pojmovanjem) vselej način spoznavanja posnemanane stvari. Imitacija ni nikoli pasiven odsev posnemanane stvari, marveč je konstrukcija modela te stvari, ta model pa temelji na selektivni mreži podobnosti med posnemanjem in posnemanano stvarjo.

Kakor vsaka imitacija implicira relacijo podobnosti, ne da bi bila v njej vsebovana, tako tudi fingiranje implicira imitacijo (in s tem relacijo podobnosti), ne da bi bilo v njej vsebovano. Tako se npr. vernik, ki posnema nekega svetnika ali Kristusa, ne pretvarja (fingira), da je ta svetnik ali Kristus, marveč samo namerava živeti njemu podobno življenje. Tu gre za dejstvo družbenega mimetizma, ki temelji na učenju s posnemanjem: posnemanano osebo vzamem za model in si prisvojim posnemanano vedenje.

Na umetniškem področju najdemo isto distinkcijo: posnemati neko sliko ne pomeni izdelati ponaredek, s katerim bi imitacija veljala za izvirnik (čeprav pravi ponaredek seveda temelji na posnemanju) – ko slikarji, ki se učijo svoje umetnosti, kopirajo stare mojstre, ne delajo ponaredkov njihovih slik, marveč se učijo s posnemanjem.

Distinkcija med imitacijo in fingiranjem tudi pojasni, zakaj imitacija ni nujno toliko boljša, kolikor težje jo lahko razlikujemo od tega, kar posnema, saj bi to pomenilo, da je ideal vsake dobre imitacije slepilo ali ponaredek. Slepilo, poudarja Schaeffer, je dejansko sesutje imitacijske relacije, ker posnemajoče zasede mesto posnemanega, vsaj za njegovega naslovnika ali prejemnika: pojem slepila namreč načinja imitacijo z vidika njene recepcije, ne pa z vidika njenega ontološkega statusa. Slepilo je imitacija, toda imitacija, ki ni prepoznana kot takšna. Nemožnost razlikovanja posnemanja od posnemanega je torej treba razmejiti od vprašanja, ali gre za imitacijo ali ne. *“Dejstvo, da ne moremo razlikovati med imitacijo in posnemanim, še ne pomeni, da je med njima identiteta,”* trdi Schaeffer.

Vzemimo hipotetičen gledališki ali filmski prizor z nekom, ki ga je užalostila resnična izguba ljubljene bitja, in igralcem, ki imitira človeka, žalostnega zaradi izgube ljubljene bitja: gledalec morda ne bi znal razločiti, kdo je resnično žalosten in kdo le fingira žalostnega človeka, a to prav nič ne spremeni samega dejstva, da je nekdo žalosten zato, ker je res izgubil ljubljeno bitje. Simulaker, ki ga ustvari fingiranje, je videti prav tako realen kot realnost, za katero se izdaja, toda med njegovimi lastnostmi je funkcija slepila ali fingiranja, zaradi katere velja za nekaj drugega od tega, kar resnično je, oziroma velja za tisto stvar, ki ji je podoben. Slepilo je lahko učinkovito, če ga ni mogoče razlikovati od tega, kar





ZDENKO VRDLOVEC

posnema, toda to je le učinkovitost dozdevka, ki nekoliko spominja na halucinacijo: tudi ta ni "nèbit", marveč je neka realnost, ki ni vzeta za to, kar dejansko je (namreč neka predstava), marveč za nekaj drugega (percepcija).

Izraz "imitacija" je lahko zavajajoč oziroma vir nesporazuma, če označuje oba tipa mimetične relacije, imitacijo obnovo in imitacijo fingiranje: razlika med posnemanjem nekega vedenja, da bi ga obnovili (npr. v procesu priučevanja), in posnemanjem kot fingiranjem (tj. produciranjem simulakra ali videza) ni zvedljiva na preprosto funkcionalno razliko neke dejavnosti, ki bi v osnovi ostala ista. Kadar res posnemam, proizvedem stvar istega tipa, kot je tista, ki jo posnemam; kadar pa posnemam, da bi fingiral, se samo delam, da proizvajam stvar istega tipa, kot je tista, ki jo posnemam, medtem ko dejansko uporabljam imitacijo le kot sredstvo za doseg nečesa drugega. Ta razlika zadeva sam imitacijski proces: obnova vedenja, ki ga posnemam, realizira vedenje, ki se vpisuje v isti ontološki razred kot posnemano vedenje; nasprotno pa fingiranje vedenja, ki ga posnemam, proizvaja mimeme, katerih celota ustvari vedenje, ki se vpisuje v različen ontološki razred od tistega, ki mu pripada posnemano vedenje (igralec, ki igra Hamleta, ki ubije Polonija, se dejansko ne prepusti dejanju, ki ga izvaja njegov fiktivni model: nima istih ciljev, njegovo vedenje nima istih posledic). In kar velja za ludično, velja tudi za resno fingiranje: hipokrit, ki se dela žalostnega, se ne prepusti istemu vedenju, kot ga pozna resnično žalostni človek, katerega hipokrit posnema.

Vsaka fikcija vsebuje "*dispozitiv ludičnega fingiranja*",²⁴ za katero pa je nujno, da se naznani kot takšno. Veliko ludičnih fingiranj sodi v okvir procesa priučevanja, čeprav je njihova motivacija le ugodje. Po Juriju Lotmanu (1973) ima ludično fingiranje tri funkcije: z njim se lahko naučimo nekega vedenja, ne da bi ga morali preizkusiti v realnosti; omogoči nam modeliranje situacij, ki lahko nastopijo v prihodnosti; in končno nas privaja na neprijetne situacije, ki nas lahko doletijo v realnosti.

FINGIRANJE IN FIKCIJA

Nemški pisatelj Wolfgang Hildesheimer je leta 1977 napisal biografijo o Mozartu (ki obstaja tudi v slovenskem prevodu: založba Obzorja, Maribor, 1984), leta 1981 pa knjigo *Marbot. Eine Biographie*, biografijo o angleškem estetu in umetnostnem kritiku Andrewu Marbotu (1801–1830), ki je kot neutrudljiv popotnik spoznal

²⁴ Schaeffer, 1999, 103.



znamenite pesnike, slikarje in filozofe svojega časa, Byrona, Delacroixa (ta je Marbota tudi narisal), Goetheja, Leopardija, Schopenhauerja, Turnerja idr.; nanje je naredil vtis zelo inteligentnega in senzibilnega človeka, vendar tudi malo odtujenega življenju – tako je menil zlasti Goethe, kot je razvidno iz njegovega pisma prijatelju Schutzu. Leta 1830 je Marbot izginil, njegovega trupla sicer niso nikoli našli, odkrili pa so pisma, ki so razkrivala njegovo incestno razmerje z materjo, lady Catherine Marbot, zato so domnevali, da je naredil samomor, medtem ko je njegov biograf Hildesheimer mnenja, da je bila Marbotova smrt prej posledica njegovega radikalno pesimističnega pogleda na svet, ki se je še poglobil po srečanju s Schopenhauerjem.

Po izidu knjige so nemški kritiki čestitali Hildesheimerju, da je odkril tako zanimivo zgodovinsko osebnost. Tri leta pozneje je Hildesheimerjeva knjiga izšla še v francoskem prevodu pod naslovom *Sir Andrew Marbot* (1984) in je vzbudila tolikšno zanimanje, da je bila kmalu razprodana. Potem pa je sledilo presenečenje, ko je nekdo odkril, da Andrew Marbot nikoli ni zares obstajal in da je Hildesheimerjeva knjiga potemtakem imaginarna biografija oziroma literarna fikcija. In sam Hildesheimer se je čudil, da tega niso že takoj odkrili:

*“Če se je toliko bralcev in kritikov ujelo v past moje prevare, jim lahko odgovorim le tako, da to ni moja krivda. Res je, da sem imel namen opisati Marbotovo življenje, vendar nikogar nisem hotel preslepiti, čeprav se danes zavedam, da je bila njegova fiktivna narava preveč skrita ali prešibko nakazana. Nekaj indicev pa vseeno obstaja, zlasti v seznamu imen zgodovinskih oseb na koncu knjige, med katerimi ni Marbotovega imena. Predvsem pa se čudim, da kritiki nisio preverili v Encyclopaedia Britannica, ali je Marbot res obstajal: dejstvo, da tega niso storili, priča v prid verjetnosti obstoja Andrewa Marbota.”*²⁵

Hildesheimerjevo čudenje se zdi Schaefferju presenetljivo, saj je tisti “*indic fiktivnosti*”, ki ga omenja, “*tako dobro skrit, da bi ga lahko našel le bralec detektiv*”, predvsem pa je popolnoma zakrit za množico indicev, ki bralca prepričujejo, da ima opraviti z realno biografijo. Kljub temu Schaeffer verjame Hildesheimerjevemu namenu, da bralca ni hotel prevarati, da mu torej ni šlo za resno fingiranje, marveč je želel samo “*maksimalizirati mimetično komponento svoje pripovedi, da bi bralcu olajšal potopitev v imaginarni svet*”.²⁶

²⁵ Hildesheimer, 1988, 145–146.

²⁶ Schaeffer, 1999, 135.



ZDENKO VRDLOVEC

Vprašanje je torej, ali je *Marbot* fikcija ali slepilo. Ali je fikcija, čeprav deluje kot slepilo? Ali slepilo, čeprav je bil avtorjev namen napisati fikcijo? Po Schaefferju je do odgovora mogoče priti šele z odgovorm na tretje vprašanje: ali to delo, ki je bilo sprejeto kot dejstveni, fakturni tekst, medtem ko je bil avtorjev namen fikcijski, ne kaže *a contrario*, kateri pogoji morajo biti izpolnjeni, da fikcijski dispozitiv lahko deluje?

Za prepričljivost svoje fikcije, biografije o fiktivnem Marbotu, je Hildesheimer uporabil ista sredstva, ki so ravno prikrila fiktivni značaj Marbotove biografije. Ta sredstva bi lahko razvrstili v štiri Genettove (1991) kategorije:

Avktorialni (avtorski) kontekst: *Marbot* je sledil *Mozartu*, torej so bralci zaupali podnaslovu "Eine Biographie"; obe knjigi sta tudi podobno zasnovani. Avtor portretira svoji osebi, tako realno kot fiktivno, po tematskih blokih, s čimer se ogne kronološkemu redu, ki je značilen za tradicionalne biografije. Mimetizem med realno in fiktivno biografijo (torej med *Mozartom* in *Marbotom*) se kaže tudi v avtorjevih uvodnih zahvalah raznim strokovnjakom. Poleg tega je Hildesheimer še pred izidom *Marbota* poskrbel za javno seznanitev z njegovim junakom na nekem predavanju, kjer je citiral misli angleškega esteta o glasbi. Avtor je torej naredil vse, da bi dokazal, da ni najtežje vzeti fiktivne entitete za resnične, marveč odkriti fiktivnost tistih entitet, ki so v tekstu vpeljane kot resnične.

Paratekst: prvi paratekstualni element v strategiji fingiranja je podnaslov "Biographie", enako pomemben element pa je ikonografski – na naslovnici je Marbotov portret, o katerem je na zavihku knjige zapisano, da je reprodukcija litografije Eugena Delacroixa (kredibilnost portreta in njegovega avtorja je v pripovedi potrjena z opisom srečanja med angleškim estedom in francoskim slikarjem). Tako kot knjiga o *Mozartu* tudi *Marbot* vsebuje fotografski blok, v katerem so reprodukcije portretov zgodovinskih osebnosti, npr. Leopardija ali Thomasa de Quinceyja, pomešane s portreti Marbotove matere in očeta, torej s portreti fiktivnih likov, ki pa so pripisani realnim slikarjem; tem portretom so dodane še reprodukcije slikarskih platen, ki jih je Marbot videl na svojih potovanjih in jih komentiral. Ta ikonografski element deluje z "učinkom realnega", ki prispeva k samemu ontološkemu statusu osebe: če so slike, o katerih junak govori, realne, kako ne bi bil resničen tudi on sam?

Tretji paratekstualni element je indeks, čeprav je paradoksen – na eni strani deluje kot mimetični element (posnema rabo v dejanski biografiji), na drugi





stran pa je indic fiktivnosti, ker vsebuje samo seznam zgodovinskih oseb, ne pa tudi fiktivnih, pri čemer je prvih veliko več kot drugih. V besedilu vse v indeksu navedene zgodovinske osebe nastopajo skupaj s fiktivnimi, kar pomeni, da se pojavljajo v situacijah, v katerih se kot realne osebe nikoli niso, in so tako še same fikcionalizirane, na drugi strani pa njihova imena delujejo kot točka prešitja med zgodovinskim in fiktivnim svetom.

Formalni mimetizem: Hildesheimer popolnoma posnema izjavljajno držo biografa in dosledno ostaja pri zunanji perspektivi (ali zunanji fokalizaciji); celo tedaj, ko predstavlja Marbotova mentalna stanja, se pri teh domnevno psiholoških opisih opira na javno dostopna gradiva. Od tod uporaba citatov, katerih viri so vedno navedeni, pa naj gre za citate iz Marbotovih spisov in pisem ali za izjave, pripisane realnim avtorjem. Pri Marbotovih "citatih" je v oklepajih dodan njihov angleški "izvirnik", kar še okrepi formalni mimetizem, medtem ko imajo citati, pripisani zgodovinskim osebam, različen status: nekateri so resnični – to so tisti, v katerih Marbot ni izrecno omenjen, drugi, ki se eksplicitno nanašajo na Marbota, so potvorbe, včasih pa gre za kombinacijo avtentičnega citata in potvorbe. Žanrski okvir resnične biografije in citati se tako medsebojno krepijo: bralec ima citate za avtentične, ker misli, da bere resnično biografijo, ker pa so citati pripisani zgodovinskim osebam, utrjujejo njegovo prepričanje, da bere resnično biografijo; tako je v neki varianti "hermenevtičnega kroga" ujet v past mimetičnega slepila.

Okuženje zgodovinskega sveta s fiktivnim: najmočnejši dejavnik fingiranja so Marbotova srečanja z znanimi zgodovinskimi osebnostmi. V realističnem romanu je strategija okužbe fiktivnega sveta z učinkom realnega v tem, da v izmišljeni svet vpelje referencialne (zgodovinske, geografske ipd.) elemente, medtem ko gre pri Hildesheimerju za nasprotno taktiko, torej za vpeljavo izmišljenih elementov (oseb in dogodkov) v globalno referencialen (zgodovinski) svet: skoraj 90 odstotkov osebnih imen v *Marbotu* pripada ontološkemu razredu zgodovinskih oseb, kar je obratnosorazmerno z večino realističnih romanov 19. in 20. stoletja; prav tako se tudi velika večina opisanih in komentiranih dogodkov opira na realen zgodovinski svet. S tem se Hildesheimerjeva taktika razlikuje tudi od zgodovinskega romana, v katerem gre za fikcionalizacijo zgodovinskih oseb – *Marbot* ima sicer izmišljenega junaka, zato pa, kolikor je le mogoče, omejuje postopke fikcionalizacije zgodovinskih oseb, se pravi, da na eni strani redči njihovo interakcijo z izmi-





ZDENKO VRDLOVEC

šljenimi osebami, na drugi pa množi njihovo število z njihovimi dejanji, citati in opisi vred. Po Dorrit Cohn (1999) se *Marbot* bistveno razlikuje tudi od t. i. fiktivne zgodovinske biografije (*fictional historical biography*), ki uporablja pripovedno tehniko notranje fokalizacije, medtem ko Hildesheimerjeva biografija nikoli ni pripovedovana s subjektivnega vidika neke osebe: “[V] *Marbotu* je življenje izmišljene osebe pripovedovano na jasno nefikcionalen oziroma zgodovinski način.”²⁷

Kljub avtorjevemu (sicer naknadno, tj. po izidu knjige) deklariranemu namenu, da bralca “ni hotel preslepiti”, tj. prepričati, da je *Marbot* zgodovinska biografija, pa je bila njegova knjiga sprejeta prav kot zgodovinska, ne pa fiksijska pripoved. *Marbot* se je torej ponesrečil kot fikcija in uspel kot slepilo ali resno fingiranje, kar je posledica tega, da je Hildesheimer mimetično komponento (tj. posnemanje zgodovinske biografije) prignal predaleč. Po mnenju Dorrit Cohn je Hildesheimer iznašel novi žanr, “*historizirano fiktionalno biografijo*”, vendar je z *Marbotom* napisal verjetno tudi edini primer tega žanra. Cohnovi se zdi bistveni Hildesheimerjev postopek formalni mimetizem, tj. posnemanje oblikovnih postopkov resnične biografije. Ta postopek je nedvomno dosegel, da pripoved ni delovala kot fikcija, ni pa preprečil, da ne bi delovala kot slepilo oziroma kot zgodovinska biografija. Ali z drugimi besedami: če bi Hildesheimer hotel prepričati, da njegova knjiga ne bi delovala kot slepilo, mu ne bi bilo treba prav nič spreminjati mimetične poteze v besedilu, saj bi zadostovala neka eksplicitna paratekstualna indikacija – npr. podnaslov “roman” namesto “Eine Biographie” – in že bi njegova pripoved veljala za fikcijo. Prav s tem, da je mimetično logiko prignal čez pragmatični okvir, ki vzpostavlja prostor fikcije, je Hildesheimer zaprl bralca v past slepila (čeprav morda res nehotenega), vsekakor bolj, kot pa je razvil neko novo formo fikcije.

Hildesheimerjev *Marbot* zato – po Schaefferjevemu mnenju – ni toliko premaknil meje med fiktivnim in aktualnim, kot je padel tostran fikcije v polje mimetične manipulacije: *Marbot* ni fikcija, ki bi uspela destabilizirati meje med realnim in fiktivnim, marveč je enostavno pripoved, ki ji ni uspelo doseči statusa fikcije in tako kaže *a contrario* na temeljno konstitutivno pravilo vsake fikcije: vzpostavitev pragmatičnega okvira za vstop ali Schaefferjevo “imerzijo”, torej potopitev v fikcijo. Hildesheimerjeva pripoved parazitira na repertoarju bralčevih zgodovinskih verjetij, česar fiksijska pripoved ne počne, in to prav zaradi svojega pragmatičnega okvira.

²⁷ Cohn, 1999, 87.



Pragmatični okvir fikcije je tisto, kar John Searle (1979) imenuje “ludično fingiranje” ali “pripoznano fingiranje”. Gre za to, da ne zadostuje, da ima avtor fikcije namen fingirati (kot je bilo v primeru *Marbota*), marveč mora tudi njen prejemnik prepoznati ta namen. Zato fingiranje, ki vzpostavlja javno fikcijo, ne sme biti le ludično oziroma “nezaresno”, temveč mora imeti tudi pristanek prejemnika, kajti ludični status pripada le intenci tistega, ki fingira. Fikcijski dispozitiv, trdi Searle, lahko deluje le pod pogojem intersubjektivnega soglasja.

Če neko delo spodleti kot fikcija, se izkaže kot fingiranje (primer *Marbot*). Fikcija in fingiranje torej le imata nekaj skupnega, in sicer to, da uporabljata ista sredstva, tj. sredstva imitacije, vendar nimata iste funkcije: v fikciji “*mimemi*”, kot Schaeffer imenuje imitacijska sredstva, omogočijo vstop v imaginarni svet, ki je identificiran kot tak, pri fingiranju pa so namenjeni preslepitvi prejemnika. Z genealoškega vidika si fikcija sposoja svoja sredstva pri fingiranju, kajti “v *biološki evoluciji dejavnosti ‘resnega’ fingiranja predhajajo ludičnemu ali pripoznanemu fingiranju*”.²⁸ Toda razlika ostaja: kadar resno fingiram, je moj namen, da dejansko prevaram tistega, ki mu je moje fingiranje namenjeno, pri ludičnem fingiranju pa to ni moj namen. Resno fingiranje se posreči le tako, da ni prepoznano kot takšno, ludično fingiranje pa tako, da je prepoznano.

To Schaefferjevo razlikovanje med fikcijo in fingiranjem je v neki meri sorodno tistemu, ki ga je vpeljal Jeremy Bentham (“Fragment o ontologiji”) med različnimi vrstami fikcij. Po Benthamu je temeljna “*logična zvrst fikcij*”, katerih smoter in učinek “*nista nič več in nič manj kot vzdrževanje človeškega občevanja, se pravi vzdrževanje takšnega sporočanja in izmenjave misli, kot sta možna samo med ljudmi*”. Poleg teh fikcij, ki dolgujejo svoj obstoj “*prav jeziku in samo jeziku*”, pa Bentham pozna še dve podzvrsti, fikcije pesnikov ter fikcije duhovnikov in pravnikov. “*Fikcije pesnika /.../ so brez vsake neodkritosti, njihov smoter in učinek sta zgolj zabavati*”, medtem ko je smoter in učinek fikcij duhovnika in pravnika “*varati in z varanjem vladati, z vladanjem pa zastopati resnične ali namišljene interese tistega, ki nagovarja, na škodo naslovljenca*”.²⁹ Te Benthamove duhovniške in pravniške fikcije bi torej ustrezale Schaefferjevemu pojmu resnega fingiranja.

Fikcijski dispozitiv je po Schaefferju primer “*ludične interakcije*”, do katere lahko pride le na hoten način. In kakor vsaka igra tudi fikcija postavlja svoja lastna pravila, ki vsebujejo začasno in delno suspenzijo tistih pravil, ki veljajo

²⁸ Schaeffer, 1999, 147.

²⁹ Bentham, 1991, 116.



ZDENKO VRDLOVEC

zunaj prostora igre. Ali drugače oziroma z vidika logičnega statusa fikcije: v primeru fikcije ni toliko pomembno vedeti, ali njene reprezentacije imajo referencialni domet ali ne, kot pa sprejeti intencionalno držo, ki si ne zastavlja vprašanja referencialnosti.

FIKCIJA IN REPREZENTACIJA

Vsaka fikcija vsebuje dispozitiv ludičnega fingiranja, obenem pa so vse vrste fikcij tudi oblike reprezentacij. Tako mentalna kot simbolna reprezentacija imata "strukturno nanašanja, se pravi, da se na nekaj nanašata",³⁰ in ta referencialna oziroma nanašalna struktura definira reprezentacijo neodvisno od tega, ali predmet, na katerega se nanaša, dejansko obstaja. Treba je torej opustiti idejo, sklepa Schaeffer, po kateri bi obstajali dve vrsti reprezentacije, fiktionalna in referencialna – obstaja le ena, namreč referencialna, in sicer zato, "ker je reprezentacijska sposobnost nevrološka struktura, ki se je razvila kot vmesnik med našim osrednjim živčnim sistemom na eni strani ter zunanjim okoljem in našimi lastnimi telesnimi in duševnimi stanji in dejanji na drugi strani".³¹ Četudi meri na neobstoječi predmet, si ga reprezentacija torej ne more predstavljati kot neobstoječega, kajti predstavljati si nekaj pomeni postaviti to stvar kot vsebino reprezentacije.

Kar velja za reprezentacije na sploh, velja tudi za fiktionalne reprezentacije, ki postavljajo prav takšne "razrede referentov"³² kot druge reprezentacije: zunanje okolje, telesna in duševna stanja in dejanja. Ne glede na razlike na ontološki ravni predmeta so vse reprezentacije enakovredne z vidika svoje vsebine (konj je enak predmet reprezentacije kot pegaz). Seveda je pomembno, da znamo razlikovati med reprezentacijami, ki so povezane s percepcijami, in tistimi, ki nimajo zaznavnega predmeta, toda "dejanski obstoj ali neobstoj tega, kar si predstavljamo, ne pomeni nobene razlike na ravni notranje konstitucije reprezentacije".³³ Ta konstitucija se veliko bolj razlikuje po "reprezentacijskih prenosnikih" (kot so percepcija, imaginacija, jezikovni znak, analoška figuracija ipd.) kot po virih vsebine reprezentacij.

In prav zato, ker fiktionalna invencija lahko zgradi svoj svet le tako, da uporabi "kanonsko reprezentacijsko strukturo", in ker obenem postavi v oklepaj "vpra-

³⁰ Schaeffer, 1999, 153

³¹ Schaeffer, 1999, 109.

³² Schaeffer, 1999, 154.

³³ Schaeffer, 1999, 155.



šanje *transcendentne reference*”,³⁴ ki je funkcionalni korelat reprezentacijske strukture nanašanja, mora nujno vsebovati element “kakor da” oziroma fingiranja. V fikcionalni invenciji so reprezentacije rezultat “*avtoafekcije reprezentacijske sposobnosti*”,³⁵ avtoafekcije, ki postane možna, ko reprezentacijski sistem doseže refleksivni proces. Funkcija ludičnega fingiranja je namreč, da ustvari imaginarni svet in da prejemnika zvabi, da vanj vstopi, ne pa, da bi ga navajala k verjetju, da je ta imaginarni svet realen. Ludično fingiranje se globoko razlikuje od resnega fingiranja: slednje s svojimi mimemi poskuša preslepiti verjetja oziroma zavest, ki ureja naše interakcije z realnostjo, vloga fikcionalnega dispozitiva pa je, nasprotno, da ustvari reprezentacijsko obliko prepoznanega fingiranja, pri katerem vemo, da gre za mimeme.

V primeru *Marbota* je zaradi odsotnosti situacije prepoznanega fingiranja pripoved delovala kot slepilo dejanske biografije, kar je dalo iste učinke kot v primeru resnega fingiranja, ki nas hoče prevarati. Iz tega bi lahko sklepali, da je prepoznano ludično fingiranje nezdružljivo z učinki slepila, vendar je odnos bolj zapleten. Prav *Marbot* je dokazal, da je mogoče proizvesti slepilo – tj. neke vrste kratki stik med mimemom in realnostjo, ki jo posnema – brez namena fingiranja, še bolje pa se to vidi pri mimetični reprezentaciji, temelječi na analoški relaciji, ki se prav tako lahko spremeni v slepilo brez vsakega namena fingiranja. In obratno, slepilo lahko spodleti, čeprav obstaja namen fingiranja, kot dokazujejo tisti, ki ne znajo lagati. Treba je torej razlikovati med produkcijo slepila kot posebno mimetično relacijo in namenom (resnega) fingiranja.

Ta distinkcija je pomembna, ker je vstop v fikcijo povezan z učinki slepila, pri katerih ne gre za namen fingiranja. Takšna slepila so inherentna zlasti filmu, pri katerem je že sam tehnični razvoj težil k produciranju t. i. “hipernormalnih mimemov” (ta izraz so sicer iznašli etologi), ki lahko delujejo kot percepcijske iluzije – ta možnost je imanentna že samemu kinematografskemu dispozitivu oziroma njegovim kvaziperceptivnim analoškim reprezentacijam, kar tudi pomeni, da obstaja tostran razlikovanja med igranim (fikcijskim) in dokumentarnim filmom, čeprav jo je najbolj izkoristil prav igrani film. Ti “hipernormalni mimemi” v vizualni in zvočni filmski podobi lahko izzovejo hipne motorične reakcije (zapremo oči ob kakšnem “naturalistično” prikazanem gnusnem prizoru, si zatisnemo ušesa zaradi neznosnega zvoka ali krika ipd.), a prav te tudi razkrijejo

³⁴ Schaeffer, 1999, 155.

³⁵ Schaeffer, 1999, 155.



ZDENKO VRDLOVEC

slepilo, tj. gledalca predramijo, kot trdi Christian Metz (1977), in spodbudijo, da znova zavzame perceptivno in mentalno držo, primerno prepoznaneemu ludičnemu fingiranju.

Fikciji se ni treba označiti kot taki, mora pa biti napovedana kot fikcija, saj prav ta napoved vzpostavi pragmatični okvir, ki razmeji prostor igre, znotraj katerega lahko ludično fingiranje deluje, ne da bi bile reprezentacije, ki jih vpeljejo mimemi, sprejete tako, kot da bi bile realne. Ta napoved je bolj ali manj eksplicitna, odvisno od kulturnega konteksta in tipa fikcije: v primeru literarne fikcije zanjo poskrbi sam paratekst (npr. z napisom "roman"), v drugih primerih pa je pragmatični okvir materializiran v obliki čisto fizičnega okvira (npr. gledališče, kino).

Po Schaefferju se rojstvo "*fikijske kompetence*" (v bistvu sorodne Vaihingerjevi ideji "kot da", *als ob*) ujema z razvojem ludičnih vedenj: fikcija se rodi kot prostor igre, se pravi "v tistem posebnem delu realnosti, kjer so pravila realnosti začasno odstavljena".³⁶ Fikijsko stanje je torej mogoče tako, da je vprašanje resničnosti in referencialnosti reprezentacij postavljeno v oklepaje.

FIKCIJSKA IMERZIJA

Da bi fikcija delovala, moramo videti naslikan pejzaž, bančni rop v filmu, podživeti družinsko sceno v gledališču ali romanu ipd. Sintagme, s katerimi opisujemo neuspeh fikcije, kot "ta pripoved nas ne zgrabi", "ta oseba ne živi", ta "film nas ne potegne", pričajo o vlogi "*fikijske imerzije*", kot Schaeffer imenuje vstop v fiktivni svet.

Za vstop v fiktivni svet je značilna inverzija hierarhičnih odnosov med percepcijo in imaginacijo: medtem ko v "normalni" situaciji imaginacija spremlja percepcijo realnosti kot nekakšen šum ozadja, pa je pri potopitvi v fikcijo položaj obrnjen. Pri vstopu v fikcijo je torej pozornost razcepljena na soobstoj dveh svetov, na svet realnega okolja in na imaginarni svet (o čemer pričajo tudi spomini na naša otroška branja, ki se nanašajo tako na realne okoliščine branja kot na njegovo vsebino). A čeprav je stopnja "imerzije" v fikcijo obratnosorazmerna s pozornostjo na aktualno perceptivno okolje, pa to ne pomeni kakšnega preloma med fiktivnim svetom in repertoarjem mentalnih reprezentacij, povezanih z našimi interakcijami z realnostjo – prav nasprotno, mimemi, ki nas potegnejo v fiktivni svet, bi ostali popolnoma nejasni, če ne bi bili podvojeni s spominskimi sledmi naših realnih izkušenj.

³⁶ Schaeffer, 1999, 176.



Za vstop v fikcijo je tudi nujno, da nas osebe in njihove usode zanimajo oziroma se ujemajo z našimi realnimi afektivnimi zasedbami. Toda to empatijo z osebami je treba razlikovati od splošnega vprašanja afektivne zasedbe mimetičnih reprezentacij. Obstajajo namreč tudi fikcijska dela brez oseb (npr. slikarski pejzaž) ali takšna, v katerih osebe niso vselej navzoče (npr. nekateri filmi), ki pa vseeno lahko spodbudijo prav tako intenzivno emocionalno reakcijo kot empatija s kakšno osebo v romanu. V primeru vizualnih fikcij je prenosnik afekcij naš pogled. V filmu npr. za fikcijsko imerzijo ni toliko zaslužna naša empatija s predstavljenim svetom in njegovimi osebami kot pa naša identifikacija s "pogledom" kamere ali z "instancó", ki sama ni vidna, a naredi vidno, daje videti in v isti potezi prisili gledalca, da vidi to, kar vidi; Christina Metz je to identifikacijo poimenovala s freudovskim konceptom primarne identifikacije, ki šele omogoči sekundarno, tj. gledalčevo empatijo s predstavljenim svetom in njegovimi liki.

Situacija fikcijske imerzije je po Schaefferju primerljiva s tisto, v kateri se najdemo kot žrtve perceptivne iluzije, o kateri pa vemo, da je iluzija: perceptivna iluzija še vedno deluje, čeprav se je popolnoma zavedamo in celo poskušamo preprečiti, da se ne bi spremenila v zmotno perceptivno verjetje. Fikcijska imerzija torej predpostavlja učinkovitost slepil, ki "delujejo na predzavestni ravni, obenem pa izključuje vsako iluzijo na zavestni in verovanjski ravni":³⁷ brž ko neki mimem spodbudi napačno verjetje, brž ko je naša zavest preslepljena, nismo več v stanju fikcijske imerzije, marveč v iluziji v običajnem pomenu, s tem pa tudi nismo več v območju fikcije.

To vprašanje vstopa v fikcijo ali fikcijske imerzije je za Schaefferja eden bistvenih oziroma konstitutivnih momentov fikcije: "[F]ikcija se vzpostavi kot taka le, kolikor je ponotranjena prek procesa mimetične imerzije."³⁸ Prav slednja je tudi edini dejavnik razlikovanja med tipi in načini fikcij. Medtem ko je vsem fikcijam skupna ista intencionalna struktura (prepoznano ludično fingiranje), isti tip delovanja (kognitivni mimetični dejavniki), iste kognitivne prisile (obstoj relacije globalne analogije med fikcijsko reprezentacijo in realnostjo) in isti tip sveta (fiktivni svet kot analogon tistega, ki velja za realnega), pa se razlikujejo po tem, kako nam odpirajo vstop v fiktivni svet, in torej tudi po aspektu predstavljenega sveta.

Fikcije se razlikujejo po "specifičnosti fikcijskih dispozitivov", te specifičnosti pa je Schaeffer opedelil s pomočjo dveh konceptov: "vektorjev imerzije" in "načinov

³⁷ Schaeffer, 1999, 192.

³⁸ Schaeffer, 1999, 197.



ZDENKO VRDLOVEC

imerzije”. Vektorji imerzije (oziroma vstopa v fiktivni svet) so “mimetični zametki”, ki jih ustvarjalci uporabljajo pri ustvarjanju fiktivnega sveta in ki omogočajo prejemniku, da ta svet reprezentacijsko reaktivira; načini imerzije pa so perspektive, ki nam jih vektorji nakazujejo – določajo aspekt ali poseben način, po katerem se nam kaže fiktivni svet.

Če razdelimo načine imerzije po osi, ki gre “od čisto mentalne imerzije do imerzije v znotrajsvetno situacijo”,³⁹ dobimo **sedem tipov fikcijskih dispozitivov**.

Prvi vektor vstopa v fikcijo je ludično “fingiranje mentalnih stanj”; s tem vektorjem ustvarjeni način imerzije je položaj subjektivne notranjosti. Primer je notranji monolog, ki fingira mentalna stanja oziroma tok zavesti (ko beremo Mollyjin monolog na koncu Joyceovega *Uliksesa*, mislimo njene misli, se pravi, da nam notranji monolog nakazuje naše lastno mentalno življenje kot način fikcijske imerzije).

Drugi vektor imerzije je “ilokucijsko fingiranje”, tj. fingiranje jezikovnih dejanj, ustrezn način imerzije pa je “naravna” pripoved: v fiktivni svet nas vpele pripovedovalčev glas, ki pravi, da nam bo pripovedoval o resničnih dogodkih.

Tretji vektor je “nadomestitev narativne identitete”, navzoč pa je v vseh fikcijah, kjer se fingiranje umešča na raven figure pripovedovalca (kot npr. v fiktivni avtobiografiji); tudi tu je ustrezn način imerzije “naravna” pripoved, s to razliko, da je poudarek prestavljen s pripovednega dejanja na identiteto pripovedovalca.

S četrtem vektorjem od verbalnih mimemov prehajamo k percepcijskim. V fikcijah, ki uporabljajo likovno ali fotografsko podlago, je vektor imerzije “fingiranje homologne vizualne reprezentacije”: to pomeni, da nas situacija prepoznanega ludičnega fingiranja napelje k temu, da fiktivno vizualno reprezentacijo obravnavamo tako, “kot da” bi bila homologna vizualna reprezentacija, torej denotacijska reprezentacija. Način fikcijske imerzije pa je natančno tak kot v primeru homolognega vizualnega mimema, to je percepcijska imerzija, kar na področju slikarstva in fotografije, kot poudarja Schaeffer, tudi otežuje razlikovanje fiktivnih situacij od situacij homologne *mimesis*. Likovne in fotografske podobe so namreč vselej že mimemi in so torej vselej že ponotranjene v procesu mimetične imerzije. Od tod težiava razlikovanja med tem, kar pripada mimetični imerziji, ki je neločljiva od mimetične podlage, in tem, kar pripada čisto fikcijski imerziji, ki uporablja to podlago.

Peti vektor se od četrtega razlikuje le po tem, da se namesto na negibno podobo opira na gibljivo: ta vektor uporabljajo film in druge tehnike gibljive podobe.

³⁹ Schaeffer, 1999, 244.



Način imerzije je percepcijski, ki pa je še veliko intenzivnejši kot v primeru negibne podobe.

Šesti fikcijski dispozitiv uporablja kot vektor imerzije “*simulacijo znotrajsvetnih dogodkov*”; zaseda realen prostor s fizičnimi osebami, toda ta prostor in te osebe imajo mimetično vlogo. To je torej situacija, ki prevladuje v gledališču. Vektor imerzije ni simulacija percepcijskega toka, ampak simulacija dogodkov: ta vektor torej ne temelji na dejstvu, da vidimo in slišimo dogodke (kot v primeru filma), marveč na tem, da jim prisostvujemo ali, drugače: ludično fingiranje ne zadeva kvaziperceptivnega mimema, marveč dogodke same. Sicer tudi filmska fikcija aktivira gledalčeva realna percepcijska dejanja, toda ta dejanja mu dajejo dostop le do svetlobnih sledi na platnu, medtem ko gledališki gledalec realno zaznava dogodke, ki potekajo v realnem prostoru. Za gledališče tipični način fikcijske imerzije ludično posnema situacijo, ki jo poznamo v vsakdanjem življenju: “[T]o je, denimo, položaj otroka, ki nemočno prisostvuje prepiru svojih staršev, ali državljana, ki prav tako nemočno opazuje politične zablode svoje dežele, potem nekoga, ki ga zabava nehotena komika banalnosti, ali razočaranega opazovalca spektakla življenja.”⁴⁰

Sedmi fikcijski dispozitiv je tisti, katerega vektor imerzije temelji na “*nadomestitvi fizične identitete*”: implicira torej personifikacijo in obenem “*aktancialno mimesis*”. Takšna nadomestitev fizične identitete pomeni povnanjenje, zato je lahko le aktancialna (čeprav je večina teh dejanj jezikovna). Način imerzije, ki ustreza temu mimetičnemu vektorju, je “*alosubjektivna mentalna in vedenjska identifikacija*”. Ta vektor in ta način potopitve v fikcijo torej pripadata tako otroškimi fikcijskim igram kot igralski umetnosti: “*tako kot otroci, ki se igrajo, tudi gledališki ali filmski igralci ludično fingirajo nadomestitev aktancialne identitete*”;⁴¹ to pa seveda ne velja za gledalca, ki se mimetično ne potopi v drugo aktancialno identiteto, marveč v perceptivni (film) ali dogodkovni (gledališče) mimem. Digitalne igre spreminjajo to dejstvo, saj je gledalec lahko tudi igralec.

Prvi trije vektorji in načini fikcijske imerzije so značilni za literarno fikcijo, v kateri avtor pretendira na to, da poroča o dogodkih (drugi fikcijski dispozitiv), ali se dela, da je nekdo drug, ki bodisi poroča o dogodkih (tretji dispozitiv), ali pa fingira nekatera duševna stanja (prvi dispozitiv). A prav nič ne zahteva, da pripoved v celoti prevzema isti vektor imerzije oziroma da pripada istemu tipu fingi-

⁴⁰ Schaeffer, 1999, 251–252.

⁴¹ Schaeffer, 1999, 253–254.



ZDENKO VRDLOVEC

ranja. Možne so vse kombinacije, kar pomeni, da je stroga ohranitev istega vektorja imerzije skozi vso pripoved le ena izmed pisateljevih izbir.

Toda nekaj teh kombinacij, zlasti prehajanje med t. i. notranjo in zunanjo fokalizacijo (ali med prvim in drugim vektorjem), pozna tudi film, kar pa seveda še ne pomeni, da bi bil film semiotični prenos literarne fikcije. Filmska in literarna fikcija imata res skupni temelj – aktancialno logiko. Struktura zgodbe je logika dogajanja; pripoved kot jezikovno dejanje naratorja je eden od načinov reprezentiranja te logike, naracija (pripovedno dejanje) pa je dejavnost strukturiranja dogodkov. Toda že primer gledališča kaže, da “pripovedovanje zgodbe” ne potrebuje nujno naracije, se pravi jezikovnega dejanja pripovedovalca, saj je lahko reprezentirano kot sekvenca dogodkov. In prav v tem pogledu se film in literatura tudi bistveno razlikujeta: v prvem gre za perceptivne mimeme, v drugi za naracijo. Vsaka besedna reprezentacija dogodkov implicira narativno dejanje, medtem ko je v filmski fikciji naracija prej izjema kot pravilo, enostavno zato, ker kvaziperceptivna reprezentacija dogodkov ni narativno dejanje, ampak obstaja v tem, da gledalcu predoči neko sekvenco dogodkov. Logika dojetja filma temelji na percepciji vizualno in zvočno reprezentiranih dejanj, situacij in dogodkov, ne pa na verbalnem pričevanju o dejanjih, situacijah in dogodkih.

PRAGMATIKA FIKCIJE

Schaeffer prevzema Searlovo tezo, da je definicija fikcije lahko le pragmatična in ne semantična, se pravi: kar jo razlikuje od drugih načinov reprezentacije, je v bistvu to, da gre pri njej za posebno uporabo reprezentacij. “*Fikcijske reprezentacije ne karakterizira toliko njen logični status, kot jo določa njena uporaba.*”⁴²

Semantične definicije fikcije, ki so jih zlasti pod vplivom Fregejevega dela *Über Sinn und Bedeutung* (1892) razvile nekatere literarne teorije, imajo tole skupno izhodišče: jezikovne izjave imajo različne funkcije, ena izmed njih pa je ta, da se nanašajo na realnost – to nanašanje (referenca) poteka z deskriptivnimi in deklarativnimi izjavami. Čeprav lahko tudi fikcijski diskurz vsebuje deskriptivne fraze, pa naj bi se od referencialnega diskurza razlikoval po tem, da se te fraze ne nanašajo na realne stvari. Tako je “klasična” semantična definicija opredelila fikcijo kot ničto denotacijo: lingvistične konstituante, ki imajo v fakturnem diskurzu denotacijsko vrednost (natančni opisi, osebna imena, deiktike itn.), so v fikciji denotacijsko prazne. A četudi drži, sklepa Schaeffer, da gre v fikciji za ničto denotacijo,

⁴² Schaeffer, 1999, 200.



to ni zadosten pogoj, saj bi sicer vsaka laž ali napačna izjava lahko veljala za fikcijo. Poleg tega so pripovedi, temelječe na izjavah z ničto denotacijo, izjemno redke: tako npr. zgodovinski roman združuje izjave z močno denotacijo in izjave z ničto, ki predstavljajo globalen okvir pripovedi. Že iz tega izhaja, da je treba status fikcije opredeliti na drugem nivoju, kot je nivo propozicij.

Semantične teorije fikcije tudi ne znajo pojasniti, zakaj se zanimamo za fikcijo; težijo k temu, da fikcijske reprezentacije reducirajo na besedne pripovedi, kar dokazuje, da se nikoli niso osvobodile okvira, znotraj katerega so nastale: ta okvir je vprašanje o tem, kaj razlikuje propozicije, ki se nanašajo na neobstoječe entitete, od tistih, ki imajo realno referenco.

John Searle je s tezo, da “ne obstaja nobena značilnost teksta, ki bi identificirala neki del diskurza kot fikcijsko delo”,⁴³ semantično problematiko fikcije zamenjal s pragmatično. O fikcijskem statusu namreč odloča samo “*ilokucijska pozicija avtorja*”, ki fikcionalizira svojo izjavljalno vlogo oziroma fingira, da se nahaja v drugem, namreč fiktivnem svetu, ki pa ga obravnava kot svoj realni svet. S tem ne ukine vrednosti jezikovnih dejanj v realnem svetu, marveč ustvari “*nov režim resnice, ki je inherenten fikcijskemu diskurzu*”. Searlovo definicijo je med drugimi prevzel tudi literarni teoretik Gérard Genette v *Fiction et diction*, kjer trdi, da je fikcija “*onstran resničnega in lažnega*”, se pravi, da postavlja v oklepaj vprašanje referenčne vrednosti in ontološkega statusa svojih reprezentacij. V fiktivnih svetovih je princip verifikacijske relacije nadomeščen s principom notranje koherence – ta je tisto, kar je v fikciji ostalo od principa reference. Do podobne ugotovitve je v sicer povsem drugem (tj. fenomenološkem) obzorju prišel tudi Paul Ricoeur (2003), ko trdi: “*Fikcija, osvobojena prisile materialnih dokazov – ta prisila veže zgodovinopisje – je notranje vezana prav s svojo projekcijo izmišljenega sveta /.../ Svoboda domišljjskih variacij se lahko posreduje samo prek prisilne moči neke podobe sveta.*”⁴⁴

Searlov koncept fikcije kot prepoznano fingiranje po Schaefferjevem mnenju odvzame veliko teže semantičnim argumentom, če implicira, da tisti, ki stopa v fikcijski dispozitiv, ne sprašuje o njegovi referencialnosti v logičnem smislu. Preden se sprašujemo o odnosih fikcije z realnostjo, se moramo vprašati, kakšne vrste realnosti je fikcija sama: “*Ni primarno vprašanje o odnosu fikcije z realnostjo, pomembnejše je videti, kako fikcija deluje v realnosti oziroma v našem življenju.*”⁴⁵

⁴³ Searle, 1995, 151.

⁴⁴ Ricoeur, 2003, 325.

⁴⁵ Schaeffer, 1999, 212.



ZDENKO VRDLOVEC

Schaefferjev odgovor na to vprašanje je, da je način delovanja fikcije (v vseh njenih oblikah) "mimetično modeliranje", pri čemer pojem mimetičnega vsebuje kognitivni dejavnik. Mimetično modeliranje temelji na odnosu podobnosti z "resnimi" modelirani v realnosti, kar pomeni, da se ta odnos podobnosti vzpostavlja med fikcijskim modelom in našimi "resnimi" modeli, ne pa neposredno med fiktivnim in realnim svetom. Od tod Schaefferjev sklep, da "fikcija v večini svojih oblik ne posnema realnosti, marveč naše načine reprezentacije realnosti".⁴⁶

Fikcijsko modeliranje mora izpolniti pogoj "globalne analogije", tj. takšne, ki jo lahko dojamemo z istimi mentalnimi (reprezentacijskimi) kompetencami, s katerimi si predstavljamo realnost. Seveda lahko oblikujemo tudi modele neobstoječih entitet ali si izmišljamo najfantastičnejše svetove, toda te entitete in ti svetovi bodo le variante tega, kar za nas pomeni realnost, "ker se naše reprezentacijske kompetence vselej že nanašajo na realnost, v kateri živimo".⁴⁷ Če torej fikcija predstavlja "irealen", "neobstoječ" svet, to torej še ne pomeni, da so vsebine njenih reprezentacij po statusu različne od tistih, ki jih tematiziramo v homolognih reprezentacijah: tako kot homologna reprezentacija je tudi fikcija tematizacija realnosti ali fiktivni model aktualnega sveta. Dejstvo, da je fikcija "onstran resničnega in lažnega", da torej postavlja v oklepaje vprašanje reference, kot se zastavlja v okviru homolognih reprezentacij, ne ovira, da se fikcijski modeli ne bi nanašali na realnost (in so torej referencialni v smislu globalne analogije). Prav zato, meni Schaeffer, lahko fikcija tudi na različne načine poseže v naše interakcije z realnostjo, ker nam ponuja modele mentalne obdelave, ki jih lahko reaktiviramo vselej, ko se znajdemo v analogni realni situaciji, naj bo mentalna ali fizična. Fikcija nam prav s tem, da odpira "možne prostore", omogoča, da bolje obvladamo realnost.

Fikcija ima torej lahko tudi "transcendentne funkcije", kot Schaeffer imenuje njene možne odnose ali interakcijo z našimi drugimi bivanjskimi načini oziroma z našim "realnim življenjem". Ena izmed takšnih funkcij je kompenzacijska, ki jo je med prvimi zagovarjal Freud (2000), zlasti v spisu *Literat in fantaziranje*: "Literat ravna tako kot otrok pri igri: ustvarja fantazijski svet in ga jemlje zelo resno, tj. opremi ga z veliko afektivno zasedbo, hkrati pa ga ostro razmeji od resničnosti." Po Freudu naj bi vir fikcij izhajal iz dejstva, da otrok, ki ne prenese pomanjkanja takojšnje zadovoljitve, halucinira objekt zadovoljitve; otrok naj bi se tako tudi

⁴⁶ Schaeffer, 1999, 218.

⁴⁷ Schaeffer, 1999, 218.



naučil najti imaginarne rešitve za konflikte, ki v realnosti ne morejo biti rešeni. Kar počne otrok v igri, naj bi torej literat dosegel v "igri fantazije", ki zmore "maršikaj, kar nam v realnosti ne bi moglo pripraviti nobenega užitka".⁴⁸ In če so gonske sile fantazij nepotešene želje in je po Freudu "vsaka posamezna fantazija izpolnitev želje, korekcija nezadovoljive resničnosti", ima po tej koncepciji tudi fikcija kompenzacijsko funkcijo zadovoljitve želje.

Schaeffer vidi edino slabost te teorije v tem, da imaginarno razbremenitev obravnava kot "edini vir in edino funkcijo fikcije". Po njegovem za vlogo "fikcijskih dispozitivov v psihični afektivni ekonomiji" ni toliko pomembna vsebina imaginarnih reprezentacij, kot pa je bistveno samo dejstvo prehoda od realnega konteksta k fiktivnemu. Ena glavnih funkcij fikcije na afektivni ravni naj bi bila v tem, da nam pomaga "reorganizirati fantazmatske afekte na ludičnem terenu", kar nam omogoči, da z njimi eksperimentiramo, ne da bi jim bili dejansko podvrženi. Učinek te fikcijske predelave ni toliko "očiščenje" od teh afektov, temveč "delna dezidentifikacija z njimi".⁴⁹

Ta učinek, "afektivna dezidentifikacija", je sicer le posebna oblika splošnejšega procesa distanciranja, ki ga ustvari vsaka fikcija prav s tem, da se vanjo "potopimo". Spomnimo se, da je ena značilnih potez fikcijske imerzije razcepljeno mentalno stanje: potopitev v fikcijo nas odlepi od nas samih oziroma naših reprezentacij s tem, da jih uprizori na način "kakor da" ter nam tako omogoči distanco do nas samih. In afekti so le ena izmed domen, kjer se ta dinamika manifestira: fiktionalna obdelava afektov je le posebna oblika "recikliranja reprezentacij", to recikliranje pa je temelj fikcijske invencije kot take in zadeva tako zaznave in spomine kot afekte. Fikcija nam tako omogoča, da nenehno bogatimo, prilagajamo in preoblikujemo naš "kognitivni in afektivni podstavek",⁵⁰ ki nam daje dostop do osebne identitete in našega načina v svetu.

Toda fikcija zmore vse to pod enim samim pogojem – da nam ugaja. Naj ima še tako različne funkcije, jih lahko izpolni le tako, da nam najprej ugaja kot fikcija. Po Schaefferju ima fikcija samo eno imanentno funkcijo, in ta je estetska, kar obenem pomeni, da je ugodje, za katero pri fikciji gre, estetsko ugodje. Fikcija je igra z reprezentacijami oziroma ludična uporaba reprezentacijske dejavnosti. Ludična uporaba reprezentacijske sposobnosti – ali kantovska svobodna igra

⁴⁸ Freud, 2000, 98.

⁴⁹ Schaeffer, 1999, 325.

⁵⁰ Schaeffer, 1999, 327.



ZDENKO VRDLOVEC

med imaginacijo in razumom – pa je prav tisto, kar ustreza sami definiciji estetske relacije: ta namreč nastopi, kadar smo v takšnem kognitivnem odnosu s stvarmi, ki je urejen s stopnjo ugodja ali neugodja.

BIBLIOGRAFIJA

- ARISTOTEL (1982): *Poetika*, Cankarjeva založba, Ljubljana.
- BAUDONNIÈRE, P.-M. (1997): *Le Mimétisme et l'Imitation*, Flammarion, Pariz.
- BENTHAM, J. (1991): "Fragment o ontologiji", *Razpol*, št. 7.
- COHN, D. (1999): *The Distinction of Fiction*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- FREUD, S. (2000): *Spisi o umetnosti*, založba *cf, Ljubljana.
- GENETTE, G. (1991): *Fiction et Diction*, Seuil, Pariz.
- HAMBURGER, K. (1976): *Logika književnosti*, Nolit, Beograd.
- HILDESHEIMER, W. (1984): *Sir Andrew Marbot*, Stock.
- HILDESHEIMER, W. (1988): *Das Ende der Fiktionen*, Suhrkamp Verlag.
- LOTMAN, Y. (1973): *La Structure du texte artistique*, Gallimard, Pariz.
- METZ, Ch. (1977): *Le Signifiant imaginaire*, Union générale d'éditions, Pariz.
- PAVEL, Th. (1988): *L'Univers de la fiction*, Seuil, Pariz.
- PLATON (2004): *Zbrana dela*, Mohorjeva družba, Celje.
- RICOEUR, P. (2003): *Pripovedovani čas*, Društvo Apokalipsa, Ljubljana.
- SCHAEFFER, J.-M. (1999): *Pourquoi la fiction?*, Seuil, Pariz.
- SEARLE, J. (1995): "Logični status fikcijskega diskurza", v: Pogačnik, A., ur., *Sodobna literarna teorija*, Krtina, Ljubljana.

