



**Barbara Orel**

## Moč fikcije v sodobnem svetu

V sodobnem svetu pogosto ni več mogoče razlikovati med fikcijo in realnostjo. Fikcijska dela (gledališke predstave, filmi, literarna dela) so svojemu občinstvu predstavljena na dva načina: z mimetično reprezentacijo in simulacijo. Slednja je postala dominanten in najvplivnejši način reprezentacije, mimetična paradigma pa obsoleten model. Ob tem se zastavlja vprašanje, ali je moč fikcijskih del, ustvarjenih v okviru tradicionalnih mimetičnih kodov, zaradi tega opešala.

### **Fikcija**

Kakšna je vloga gledališča v sodobni družbi, to je v svetu, nasičenem z najrazličnejšimi fikcijami, ki so teatralizirale vsakdanje življenje, ga spremenile v neprekinjeno serijo predstav, gledališču pa odvzele nekaj privilegirano mesto spektakla in s tem (tako se zdi na prvi pogled) tudi moč? S tem imam v mislih sposobnost fikcijskega dela, da dejavno poseže v ustroj sveta in s svojimi učinki preuredi naš osebni, družbeni, ekonomski in politični prostor. Kje in na kakšen način iskati vir tovrstne moči fikcijskega dela v svetu izginjajoče razlike med fiktivnim in realnim? Osredotočila se bom na tiste dogodke, ki povzročajo stapljanje in zamenjavo fiktivnega z realnim ter posegajo v samo ontologijo realnega. Pozornost bom namenila tistim

fikijskim delom, ki se integrirajo v polje realnega s strategijo simulacije. Predstaviti želim koncept simulacije kot vitalen koncept pri reflektiranju sodobnih uprizoritvenih umetnosti. Simulacijo bom osvetlila v razliki do koncepta mimezis, se pravi do tradicionalnega načina reprezentacije kot mimetičnega posnemanja, utemeljenega v dihotomiji med modelom in reprodukcijo, med izvornikom in posnetkom.

V sodobnem svetu imamo opraviti z ločitvijo sveta na dejanski svet in njegovo podobo. Svet v vse večji meri doživljamo posredovanega prek medijev in informacijskih tehnologij. Ti nam posredujejo podobo, za katero se zdi, da zvesto posreduje realno, dejansko pa prinaša le podobo realnosti. V postopku obdelave informacij, že s samo premestitvijo v medijski okvir pravzaprav, se dokument o svetu preoblikuje, realno pa izgubi izvorno identiteto. Kaj je tisto, kar zaznavamo, se sprašuje Siegfried J. Schmidt, je to »naš pogled na 'realnost'; naš pogled na 'medijsko realnost'; naš medijski pogled na 'medijsko realnost'« in ugotavlja, da je »na neki način [...] podoba realnosti postala realnost podobe« (1996, 98 in 97). Učinek resničnosti, ki je nekdanj pripadal realnosti, danes velja tudi za njegovo reprezentacijo, pri čemer reprezentacija začne dominirati nad dejanskim svetom in lahko postane celo resničnejša od njega. Najpomembnejša posledica tega preobrata pa je ta, da učinek resničnosti podobe lahko začne delovati povratno ter dejavno posegati v samo sestavo dejanskega sveta. Na to paradoksalno logiko percepcije je denimo stavil mladi francoski oblikovalec Ito Morabito, ko je pred nekaj leti na svoji internetni strani ([www.ora-ito.com](http://www.ora-ito.com)) objavil zbirko atraktivnih predmetov: diamantni prstan za Cartier, vilo za Gucci, torbico za Louis Vuitton itd. Obiskovalci njegove internetne strani so začeli naročati izdelke, vendar ti dejansko sploh niso obstajali, bili so le simulakri. Prestižne blagovne znamke so bile najprej šokirane, ker je Morabito zlorabil njihovo ime, potem pa so sprejele izziv in poskrbele za materializacijo objektov. Morabito zdaj ne oblikuje le luksuznih izdelkov, ampak tudi take, ki so namenjeni širši prodaji (Adidasova in Joopova steklenička parfuma sta njegovo delo – na prodajne police ju je pripeljala strategija simulacije). Primer Morabito je tipičen in nadvse učinkovit primer simulacije, ki reflektira prav paradoksalno logiko percepcije, prevlado znaka nad referentom in krizo reprezentacije v sodobnem svetu.

Zdaj se vprašajmo, kaj je to fikcija? Nicholas Rescher v eseju *Questions About the Nature of Fiction* (1996) zastavi vrsto zabavnih, na prvi pogled bizarnih, gotovo pa intrigantnih vprašanj o naravi fikcije. Kdo si je izmislil fikcijo, kdo je iznašel samo idejo fikcije? Katera je, kronološko, prva fikcija? Kaj sploh je fikcija? Ali lahko kdo ustvari fikcijo po pomoti? Ali je

res, da je resnica bolj nenavadna in bolj čudna od fikcije? Nas lahko fikcija pouči o stvareh, o katerih nas stvarnost ne more? Kako resna bi lahko bila izguba fikcije? Bolj kot k iskanju nedvoumnih odgovorov je Rescherjevo razmišljanje usmerjeno k temeljitemu pretresu tako samoumevne stvari, kot je fikcija. Izraz fikcija se namreč uporablja tako v pomenu izdelka, torej umetniškega, fikcijskega dela, dejavnosti ustvarjalca, kakor tudi procesa, ki poteka med ustvarjalcem in prejemnikom fikcije. Pierre Ouellet se skuša v razpravi *The Perception of Fictional Worlds* (1996, 83) tej problematiki, torej pomenu besede fikcija, približati z Edmundom Husserlom in Eugenom Finkom, ki sta si pri tem pomagala z izrazom *ficta*. Ontološki status *ficta* je dvojen: materialen in nematerialen, snoven in (na)mišljen. Prav to sta skušala zajeti Husserl in Fink: skupno oznako za poimenovanje stvari, ki jih je mogoče oblikovati, pa najsi gre za snov (na primer za vosek, glino, plastelin) ali namišljeno oziroma iluzorno realnost (na primer za privide, sanjarjenje). Beseda *fictus* namreč izhaja iz latinskega glagola *fingerere*, ki označuje dvojen proces: oblikovati, modelirati, pa tudi iznajti, zamisliti si, izmisliti si, celo lagati. Ta dva pomena Ouellet poveže z izrazom *fingerere animos*, kar pomeni manipuliranje, upravljanje, prirejanje mišljenja (*manipulating the minds*). *Fingere* torej pomeni predstavljati (si) podobo stvari – ne le stvar sámo, na primer kip Apolona, temveč tudi mentalno podobo Apolona, ki si jo ustvarimo, ko gledamo kip, ali pa si prototip moške lepote le zamišljamo. Ouellet poudarja, da za vsako fikcijo stoji pravi pomen izraza *ficta*, in to je »dejanje mentalne percepcije«. Beseda fikcija je torej skupna oznaka za nekaj izmišljenega, irealnega, postavljenega nasproti realnemu.

Fikijsko delo (naj bo to gledališki dogodek, slika, literarno delo ali film) je vselej pregneteno, predelano, preoblikovano, že kar »spremenjeno« s shemami iz prejemnikovih lastnih izkušenj. Četudi gledamo isto gledališko predstavo, si ne delimo istega dogodka. Tisto, kar gledamo, ni stvar, stanje oziroma situacija »sama na sebi« – nič takega ne obstaja. Videno oziroma tisto, za kar mislimo, da tam preprosto »jè«, je rezultat zapletenega odnosa med tistim, ki gleda, in tistim, kar je gledano. Proces gledanja vselej poteka v povezavi med tremi elementi: med gledalcem, videnim in gledalčevim zornim kotom gledanja oziroma njegovim subjektivnim glediščem. Subjektivno gledišče je splet zgodovinsko in kulturno pogojenega individualnega in kolektivnega spomina, posameznikovih osebnih izkušenj, pregnetenih s strahovi, željami, fantazijami, ki gledano vselej sooblikujejo oziroma preoblikujejo. To je tisto, kar proizvaja, ustvarja, »dela« videno stvar, zato gledanje mnogokrat utegne biti bliže halucinacijam, kot si mislimo (na

to opozarja Maaïke Bleeker 2002, 23). In prav v gledalčevo subjektivno gledišče ciljajo fikcijska dela, ustvarjena s strategijo simulacije.

Seveda je vsako fikcijsko oziroma umetniško delo ustvarjeno za prejemnika in potemtakem meri na njegovo subjektivno gledišče. Vendar se je v zgodovini umetnosti v tem pogledu zgodil korenit preobrat. V času postmodernizma, nekako v šestdesetih letih 20. stoletja, je prišlo do preobrata od logocentrizma k podobocentrizmu, kar pomeni, da so naraščajoči delež označevanja prevzele podobe. Svet so preplavile reprezentacije in problematičen je postal status samega referenta. Nimamo več direktnega, neposrednega dostopa do sveta ali drugače, naše zaznavanje v vse večji meri poteka prek reprezentacij – informacij, razširjenih z informacijsko tehnologijo, z radiem, televizijo, internetom. V modernizmu so bile vloge označevalca, označenca in referenta jasno definirane: znak se je nanašal na referent. V postmodernizmu, v času hipertrofije (medijskih) podob, ki so povsem preplavile območje realnega, pa je – kot ugotavlja Jean Baudrillard – svet postal le še učinek znaka. To ponazarja tudi primera, s katero je Baudrillard leta 1981 v delu *Simulaker in simulacija* opredelil koncept simulacije. Izhajal je iz Borgesove zgodbe, v kateri cesarjevi kartografi rišejo tako podroben zemljevid, da nazadnje povsem prekrije ozemlje, in jo preobrnil: v dobi simulacije zemljevid nastane pred ozemljem in spočne teritorij. Če je nekdaj teritorij rabil kot model za zemljevid, v dobi simulacije zemljevid ni več dvojniki, zrcalo ozemlja, temveč le še učinek zemljevida. Če se je modernizem ukvarjal z reprezentacijskimi razmerji med umetniško in zunajumetniško stvarnostjo, se je v postmodernizmu pozornost s procesa reprezentacije preusmerila v proces percepcije. Se pravi, ni več toliko pomembno umetniško delo kot zaključen izdelek, temveč umetniško delo kot simulacija prejemnikovih čutil – to, kar vzbudi, kar sproži v gledalcu. Ena ključnih značilnosti postmodernističnih uprizoritenih strategij je postalo preiskovanje procesa zaznavanja, opredeljevanje razmer zaznavanja znotraj umetniškega dela.

## Simulacija

Odlični primeri simulacije so intermedijske aktivistične akcije, o katerih je pisala Inke Arns (2005, 53–56). Gre za projekte, kot so *Please, love Austria* Christoph Schlingensiefel, [V]oteauction.com avstrijsko-švicarske skupine ubermogen, *The Yes Men* ameriških kulturnih diverzantov RTMark (okrajšava za »arty mark«) in *Nikeground* italijanske organizacije

0100101110101101.org. Inke Arns jih je obravnavala kot strategije subverzivne afirmacije oziroma kot učinkovito taktiko upora proti političnemu in ekonomskemu sistemu. Pravzaprav gre za učinkovite primere simulacije, s katerimi je mogoče doseči natanko to: poseči v ustaljeni družbeni red. Poglejmo primere.

Projekt *Nikeground* je na Dunaju septembra 2003 mesec dni oglaševal preimenovanje Karlsplatz, enega glavnih dunajskih trgov zgodovinskega pomena, v Nikeplatz (tam naj bi postavili tudi ogromno skulpturo v obliki logotipa Nike). Na Karlsplatzu so imeli info točko, kjer je bilo mogoče dobiti vse informacije, napovedovali pa so pohod te znamenite znamke za športno opremo tudi po trgih, ulicah in parkih drugih svetovnih prestolnic, imenovali naj bi se Trg Nike, Nikestreet, Piazza Nike, Nikeplaza, Nikestrasse. Dunajčani so bili šokirani, podjetje Nike pa je zanikalo kakršno koli vpletenost v dogodke, sprožilo pravni postopek in zahtevalo takojšnjo prepoved tega intermedijskega dogodka. Sodišče je iz formalnih razlogov njihovo vlogo zavrnilo, Nike pa je klonil pod pritiskom medijev in ni vložil pritožbe.

Drugi izzivalen primer simulacije je izvedla avstrijsko-švicarska skupina ubermogen. V času ameriških volitev leta 2000, ko sta se za mesto predsednika potegovala George Bush in Al Gore, so volivcem ponudili možnost, da na spletni avkciji odstopijo svoj volilni glas. Te glasove naj bi potem prodali enemu samemu najboljšemu ponudniku, ljudje, ki so oddali glasove, pa bi si razdelili prihodek od prodaje. Individualna prodaja volilnih glasov je seveda nezakonita, vendar velike korporacije z visokimi prispevki za kampanjo to prepoved spodkopavajo vsem na oči. Vprašanje je problematizirala skupina ubermogen v projektu [*V*]oteauction.com. Sprva ji je grozilo kar trinajst tožb, v štirih državah (Missouri, Illinois, Massachusetts in Wisconsin) pa so državni tožilci dejansko sprožili pravne postopke in izdali začasne sodne naloge. Nazadnje so sodne postopke ustavili, saj ni bilo mogoče dokazati, da je spletna stran kršila zakon.

V projektu *Please, love Austria* je Christoph Schlingensiefel junija 2004 na Dunajskih slavnostnih tednih ob dunajski operi postavil tri zabojnike, v katerih so kot v *reality showu* pod nadzorom kamer sedem dni živeli iskalci azila. 24 ur na dan jih je bilo mogoče gledati na internetu, vsak večer pa so prek telefonov izglasovali dva azilanta, ki naj bi ju še isti večer deportirali iz države. Zmagovalec, ki bi najdlje ostal v zabojniku, naj bi prejel precejšnjo vsoto za vrnitev domov ali pa možnost, da se poroči z avstrijsko državljanjo oziroma državljanom in tako dobi avstrijsko državljanstvo. Ta kontroverzni dogodek, ki je v bistvu kazal, kam vodi politika Jörga Heiderja

(njegovi govori so bili na trgu tudi predvajani), je močno razburil avstrijsko javnost, saj ljudje niso bili prepričani, ali gre za umetniški dogodek ali realni del njihove življenjske stvarnosti. Menda je mestna uprava namepravala postaviti celo napise: »Pozor! To je gledališka predstava!«, vendar Schliengensief tega seveda ni dovolil.

Omenjene medijske akcije so svojemu občinstvu izmahnile svet iz trdne, stabilne lege, spodkopale so razliko med fiktivnim in realnim ter jo razjedle tam, kjer se ta meja dejansko vzpostavlja: na teritoriju posameznikove percepcije, v gledalčevem subjektivnem gledišču.

Medijsko odmeven slovenski primer simulacije je 20. in 21. julija 2005 izvedla novinarska ekipa Toneta Fornezzija - Tofa, in sicer akcijo *Sumljivi paket*, ki je v javnosti vzbudila precej vznemirjenja. Akcija je skušala preveriti stanje pripravljenosti na morebitne teroristične napade v Sloveniji, izmeriti budnost Slovencev, konkretneje Ljubljčanov, ter usposobljenost varnostnih služb. Sumljivi paket je bil odložen na štirih lokacijah v Ljubljani, ki naj bi bile vse po vrsti dobro varovane, v nakupovalnem centru City park, na stopnišču pred multikinom Kolosej, pred vhodom v vodno mesto Atlantis in pred Novo ljubljansko banko v središču mesta. Nekaj minut pozneje je na zadnji omenjeni kraj dogajanja prispela intervencijska ekipa s protiteroristično skupino. Zaprli in zavarovali so vse dohode v banko, izpraznili polovico Trga revolucije in z vodnim topom razstrelili paket. Prihoda intervencijske ekipe ni sprožila varnostna služba, ampak anonimen ženski klic, na katerega se je odzvala policija. Nekateri paketa sploh niso opazili, nekateri pa so v njem videli bombo in dogodek doživeli kot pravi poskus terorističnega napada. Novinarji so posneli izjavo britanske turistke, ki je vidno pretresena povedala, da je v Slovenijo prišla na mirne počitnice in tu doživela isti strah kot doma v Londonu. Prav to je bistveno za simulacijo: da se povsem neopazno ugnezdi v vsakdanje življenje, tam ždi in čaka, da jo nekdo sprejme v svoje gledišče, vanj projicira svoje strahove, želje, fantazije in potem povzroči zamenjavo fiktivnega z realnim, svet pa izmakne iz trdne lege. Zaradi strahu pred terorističnimi napadi *Sumljivi paket* ni bil sprejet kot uprizoritev previdnostne predstave »kaj bi se zgodilo, če bi se zares zgodil teroristični napad«, temveč kot simulacija poskusa terorističnega napada. Zato je ta akcija dober dokaz, da je s strategijo simulacije mogoče neposredno vplivati oziroma kar spreminjati realnost.

Kaj je tisto, kar *Sumljivi paket* opredeljuje za simulacijo? Akcija se je v svet, v katerem živimo, vtihotapila nenapovedana, prikrila je svojo identiteto ustvarjenega dela. Ni se predstavila kot »umetno« proizvedeno delo, temveč se je v svet vpletla kot njen imanentni »naravni« sestavni del.

Simulirani znaki so prav tam, na licu mesta proizvedli realne učinke. In to je bistveno: znak (paket) in referent (svet) sta implodirala drug v drugem. Simulacija je namreč genetična operacija in ne zrcalna oziroma diskurzivna reprezentacija, kajti: »Ne gre več za imitacijo, niti za podvojitvev,« kot pravi Baudrillard: »Gre za substitucijo realnega z znaki realnega« (1999, 10).

Aplicirajmo to na fikcijska oziroma umetniška dela. Ob ogledu umetniškega dela avtor in prejemnik običajno skleneta t. i. fikcijsko pogodbo (Eco 1999, 75): na eni strani se avtor pretvarja, da je njegovo delo resnično, na drugi strani pa je v času, namenjenem ogledu, temu pripravljen verjeti tudi gledalec. Gledalec ve, da je fikcijsko delo izmišljeno, domišljjsko, in pri tem ne misli, da avtor laže. Simulacija pa fikcijsko pogodbo že v izhodišču zavrača. Avtor nima namena, da bi z gledalcem sklenil fikcijsko pogodbo, gledalec pa nima priložnosti, da bi jo sprejel. Umetniško delo, ki se v svet vključuje s strategijo simulacije, ne sporoča svoje fikcijske narave. Prvič, ne da nam priložnosti, da bi se sami odločili za vstop v fikcijski svet, drugič, ne vemo, da se v njem že nahajamo, in tretjič, ne vemo, kdaj smo ga zapustili. Najbrž bi bilo ustrežnejše reči, da umetniško delo ne oddaja *očitnih*, na prvi pogled prepoznavnih znakov fikcionalnosti, temveč jih s strategijo kamuflaže namerno prikriva. Tako so na primer obiskovalci spletne strani [V]oteauction.com zlahka verjeli, da je ponudba o možnosti prodaje volilnih glasov stvarna. Za projekt *Nikeground* – za preimenovanje Karlsplatzja v Nikeplatz – obstajajo vsi pogoji za njegovo uresničitev. Christoph Schlingensief projekta *Please, Love Austria!* ni označil za gledališki dogodek niti ni dovolil, da bi spričo razgretih strasti v mestu to storila mestna uprava. S prepoznavanjem simulacije je podobno kot z branjem postmodernističnih, s citati napolnjenih del: bolj načitani bralci ne uživajo le v poteku zgodbe, temveč tudi ob prepoznavanju citatov in njihovih izvornih kontekstov, predvsem pa v odkrivanju medbesedilnih povezav z novim kontekstom.

Simulirano fikcijsko delo zabrisuje svoj reprezentacijski okvir in prikriva, da je umetno ustvarjeni »kot da« svet, v prostorskem in časovnem pogledu pa se ne odmakne od dejanskega sveta. Ne prepoznavamo ga kot izoliranega, ločenega od sveta, temveč kot njegov »naravni« sestavni del. Simulacija v bistvu prikriva, da je reprezentacija, kar pomeni, da ne stopa pred nas kot *nekaj drugega*, ne kaže se več kot nekaj, kar je *pred nami*, temveč sledi reprezentacije zabrisuje. Zato ne zadeva več relacijskih razmerij (med fiktivnim in realnim), temveč je usmerjena na stvari same. Pri tem pa spodkopava razliko med resničnim in lažnim, razgradi sámo razliko do realnega, in prav to je konstitutivna lastnost simulacije: ni je mogoče izolirati od realnega.

Baudrillard koncept simulacije med drugim pojasni tudi s primerjavo med simuliranim in pravim bančnim ropom. Takole pravi: »Organizirajte lažni rop. Dobro preverite nedolžnost svojega orožja in si seveda izberite najbolj zanesljivega talca, tako da ne bo v nevarnosti nobeno človeško življenje (saj sicer končamo v kazenskem pravu). Zahtevajte odkupnino in napravite tako, da bo operacija čim bolj odmevna – skratka, čim bolj se približajte 'resničnosti', tako da boste preizkusili reakcijo aparata s popolnim simulakrom. Ne bo šlo: mreža umetnih znakov se bo nerazvozljivo prepletla z realnimi elementi (policaj se bo na navidezno odzval s pravim strelom, bančna stranka se bo onesvestila in umrla od srčnega napada; in res vam bodo dali lažno odkupnino), skratka, nemudoma se boste nehote znašli v realnem, katerega ena izmed funkcij je ravno, da požre vsak poskus simulacije, da reducira vse na realno« (1999, 31–32). Pri pravem ropu sta storilec in oškodovanec znana, v primeru simuliranega ropa pa storilca ni – ostanejo le oškodovanci, vidne so le posledice, in te so še kako oprijemljive. Če pravi prekršek »samo« moti obstoječi red, je simulacija neprijetno nevarnejša, saj zareže v samo jedro in poseže v ontologijo realnega. Simulacija je torej strategija, pri kateri se umetno ustvarjeno delo (naj bo to predmet, situacija, stanje ali dogodek v trajanju) na način kamuflaže vtihotapi v vsakdanje življenje, simulirani znaki pa proizvedejo dejanske učinke v polju realnega. Pri tej genetični operaciji znak in referent implodirata drug v drugem. Poglavitna značilnost simulacije je, da je ni mogoče izvzeti iz realnega. Tu je vir njene moči in sposobnosti, da preuredi naš osebni, družbeni, ekonomski in politični prostor.

### Simulacija vs. mimezis

Baudrillard razlaga koncept simulacije v razliki do imitiranja. Za to navede preprost primer: kdor imitira, posnema bolezen, se spravi v posteljo in se samo pretvarja, da je bolan. Kdor simulira bolezen, pa ustvari simptome bolezni in lahko zares zbolí. »Pretvarjati se pomeni hliniti, da nimamo tega, kar imamo. Simulirati je hliniti, da imamo to, česar nimamo« in pri tem sočasno tudi proizvesti realne učinke (Baudrillard 1999, 11). Kaj se pravzaprav dogaja v procesu simulacije? Umetno proizvedeno delo prikriva svoje fiksijsko poreklo in se izdaja, da je realno. Pri simulaciji gre torej za substitucijo, nadomestitev realnega z znaki realnega. V nasprotju s simuliranjem se imitiranje ravna po načelu analogije med znakom in referentom. Pri tem ohranja načelo resničnosti neokrnjeno: razlika med resničnim in



imitiranim je vzpostavljena, vendar je prikrita. Simulacija pa se ne giblje v okviru tradicionalnih dihotomij (fiktivno – realno, lažno – resnično), temveč jih organsko razkraja. Simuliranje namreč izhaja iz radikalne negacije znaka kot vrednosti in izničenja vsake reference. Simuliranje postavi pod vprašaj razliko med resničnim in lažnim, med realnim in fiktivnim, razgradi razliko do realnosti in zamaje tradicionalni sistem vzročnosti. To je temeljna razlika med imitiranjem in simuliranjem.

Baudrillardovo razlago je mogoče nekoliko razširiti in simulacijo opredeliti v razliki do koncepta mimezis kot tradicionalnega načina predstavljanja, utemeljenega v dihotomiji med izvornikom in posnetkom, modelom in reprodukcijo. Kaj je mimezis? Mimezis je širok termin, ki vključuje razvejano zbirko možnosti za to, kako se lahko neki samozadostni svet, ki ga ustvarijo ljudje, nanaša na neki dani realni svet ali celo domnevni izmišljeni svet. Mimezis je izmuzljiv koncept ne le zato, ker si je vsaka doba izdelala svoj lastni koncept mimezisa, temveč tudi zato, ker se beseda mimezis pojavlja vsaj v treh pomenskih legah: 1. kot imitacija (reprezentacija), 2. kot ustvarjanje (produkcija) in 3. kot recepcija (interpretacija) (Kear 2005, 31). Že Platon v *Državi* uporablja mimezis v treh različnih pomenih: 1. kot klasifikacijo znotraj poezije in posebno obliko pesnitve, ki opredeljuje način govora v imenu nekoga drugega (*Država* III 392c–398b), 2. v pomenu ustvarjanja podob s pomočjo zrcala, pri čemer ima Platon v mislih produkcijo podob, ki jih ustvarijo slikarji, pesniki in tragedi (*Država* X 596d), in 3. v nevtralnejšem oziroma splošnejšem pomenu mimezis kot posnemajoče narave vseh umetnosti. Še pred Platonom so izraz mimezis uporabljali predvsem za izražanje oziroma poudarjanje reprezentacijskega vidika in prav v tem pomenu so koncept mimezis prevzela tudi druga področja – kot način reprezentacije, prikazovanja oziroma predstavljanja. Mimezis se je razvil v pomen reprezentacije oziroma predstavljanja »nečesa organskega in konkretnega z značilnostmi, ki so podobne značilnostim drugih fenomenov« (Gebauer in Wulf 1998, 233).

Mimezis kot reprezentacijo lahko razumemo kot razpoko, ki odpira prostor fikciji in ustvarja »kot da« svet, ta pa se nam kaže kot nekaj zunanjega, uokvirjenega, nekaj, kar stopa pred nas in je našemu svetu analogno v tem, da ima značilnosti dejanskega sveta. Platon mimezis razume prav na ta način, kar potrjuje njegova primerjava mimetičnega posnemanja s pomočjo zrcala. V deseti knjigi *Države* ponazori ustvarjanje slikarjev s prisposodbo zrcala in pravi nekako takole: če vzameš ogledalo, boš hitro »ustvaril sonce in vse, kar je na nebu, hitro zemljo, hitro samega sebe in vsa druga živa bitja. [...] vendar se to (le) kaže, nikakor pa ne biva v resnici

(X 596e). Slikarjeve podobe in druga na način mimetičnega posnemanja ustvarjena umetniška dela (Platon sem uvršča poezijo, glasbo, gledališče, ples in vizualne umetnosti) so reprodukcije v odnosu do modela oziroma posnetki v odnosu do izvirnika. Pri Platonu mimezis označuje produkcijo videzov in iluzije, odločilno zanje pa je, da so v odnosu podobnosti do sveta bistev, se pravi v odnosu podobnosti do objektov posnemanja. V nasprotju z mimezis, ki potrjuje obstoj realnega, pa simulacija povzroča destrukcijo izvirnega realnega, saj ga nadomešča z znaki realnega.

Zato je bila simulacija v zgodovini reprezentacije zatrta, saj ogroža sam pojem reprezentacije – nečesa, kar je dejanskosti zunanje, sekundarno, dodano. Simulacija namreč sprevrča cenjeno in skrbno varovano dihotomijo med modelom in posnetkom, izvirkom in reprodukcijo, kot ugotavlja Michael Camille (1996, 31). Mimetična reprezentacija ustvari delo, ki ga takoj ločimo od objekta posnemanja. Proizvod simulacije pa je simulaker – »deviacija in sprevrženje samega posnemanja – lažna enakost« (Camille 1996, 32). Simulaker je lažno potrdilo bivajočega, zato sproža vprašanja o tem, kaj je resnično in kaj je reprezentirano. Simulaker zmoti red prioritete – namreč to, da mora biti podoba sekundarna in pride šele za modelom. To je tudi razlog, da je besedi simulaker in simulacija v antiki in srednjem veku skoraj vedno spremljala negativna konotacija, v slabšalnem smislu nečesa neresničnega, nepravlega, lažnega, varljivega, goljufivega, zmotnega, napačnega, netočnega, neosnovanega, celo nezakonitega. Potem je oznaka za pol tisočletja utonila v pozabo in se začela množično uporabljati okrog leta 1960, ko so raznovrstne tehnologije svet preplavile z vsakovrstnimi podobami, spodkopale vero v trdnost in stabilnost »realnega« sveta, razkrojile razliko med fiktivnim in realnim ter ju povezale v nerazdružljivo celoto. V svetu, ki je postal le še učinek znaka, kot pravi Baudrillard, je simulacija postala ključni koncept za preiskovanje ontologije fiktivnega in realnega, pa tudi za reflektiranje krize reprezentacije.

Najpomembnejša razlika med konceptoma mimezis in simulacije je njun odnos do izvirnika. Medtem ko se mimetična reprezentacija ravna po načelu analogije med znakom in referentom, simuliranje izhaja iz radikalne negacije znaka kot vrednosti in izničenja reference. Učinkovita simulacija ne samo, da nekoga zapelje, da verjame v lažno enakost, temveč pomeni destrukcijo izvirnika. Proizvod mimetičnega posnemanja je posnetek, ki je utemeljen v odnosu podobnosti do izvirnika, proizvod simulacije pa je simulaker, pogreznjen v nepodobnost. Ali kot pravi Gilles Deleuze: »Posnetek je podoba, obdarjena s podobnostjo, simulaker pa je podoba brez podobnosti. [...] Zato ga ne moremo več definirati v razmerju do

modela, ki se vsiljuje posnetkom, se pravi modela Istega, od koder izhaja podobnost posnetkov« (1998, 241). Simulaker je v bistvu identična kopija, za katero ni izvirnik nikoli obstajal. Deleuze se strinja z Baudrillardovim konceptom simulakra kot sistema "praznih" znakov, ki povzročijo destrukcijo izvirnega realnega sveta. Vendar se za Deleuza ta destrukcija zgodi zato, ker je simulacija izvirnika tako popolna, da ni več jasno, *kaj* in *kje* je izvirnik. Izvirnik lahko še zmerom obstaja, a je njegov obstoj irelevanten, saj ne vemo, kam naj ga umestimo (Deleuze 2004, 291–320). Vendar zato posledice niso negativne, saj razvijejo nove možnosti interpretacije, fokus pa ni več usmerjen v razlago pomena, temveč v občutje, v zavedanje učinkov in načina zaznavanja, ki smo mu podvrženi. Simulacija spremeni način, na katerega gledamo na umetniško delo in preobrača hierarhijo, ki je najbolj cenila izvirno delo. Simulacija pomeni popoln izbris razlike med modelom in posnetkom, izvirnikom in reprodukcijo, zato je bila in je pogosto še zmerom pojmovana kot nekaj negativnega. S pozitiviteto je ta koncept oskrbel Deleuze, ki se je zavzemal za to, da simulakri uveljavijo svoje pravice med izvirniki in posnetki, da se jih ne obravnava več z vidika izvirnika, saj imamo opraviti s popolnim izbrisom razlike med modelom in kopijo. Za Deleuza: "Simulaker ni kak do konca ponižan posnetek, marveč skriva v sebi neko pozitivno moč, ki negira *tako izvirnik kot posnetek, tako model kot njegovo reprodukcijo*" (1998, 245).

Simulacija je tisti način predstavljanja neke stvari ali dogodka, ki nas poskuša zaslepiti za njegovo fikcijsko poreklo. To počne s strategijo mimikrije, in sicer tako kot v živalskem svetu, kjer žival postane dvojnik svojega ozadja in se z njim zlije v eno, da bi je ne opazili sovražniki. Roger Caillois to razlago zavrača in jo izpodbija s precej prepričljivim argumentom. Kamuflaža v živalskem svetu po njegovem mnenju ni izraz ohranitve življenja, saj poteka v mediju vida, medtem ko lov poteka v mediju vonja. Caillois razlaga živalsko mimikrijo kot svojevrstno popuščanje klicu prostora. Telo razpoči svojo kožo in poskuša nase pogledati s katere koli točke v prostoru, pravi Caillois (cit. po Krauss 1993, 155). Počuti se, kot da samo postaja prostor in na ta način odkrije prostore, katerih pretresljivi posedovalec je. Simulacija počne natanko to: z načelom mimikrije sledi klicu prostora. Simulaker se zliva z okoljem, pri čemer zabrisuje mejo med sabo in svetom. Ključna razlika med konceptoma simulacije in mimezis torej ni le v načinu reprezentacije, temveč v samem načinu komunikacije: v položaju izjavljanja, ki ga ustvarjeno delo zavzema v odnosu do prejemnika. Simulacija ne prikriva le znakov fikcionalnosti umetniškega dela, temveč z načelom mimikrije kamuflira tudi svoj položaj izjavljanja. Prejemniku

ne da možnosti, da bi ustvarjeno delo prepoznal kot fikcijsko. Zato ga zaznava kot realno, to pa je razlog, da lahko tako gladko steče stapljanje in zamenjava fiktivnega z realnim. Zato je simulacija lahko tako učinkovita strategija – ker neposredno posega v ontološki red dejanskega sveta.

### Mimetična fikcijska dela in njihova okužba realnosti

Tu se zastavlja vprašanje: ali fikcijska dela, ustvarjena na način mimetičnega posnemanja, ne posegajo tudi v naš osebni, družbeni, ekonomski in politični prostor? Spomnimo se ob tej priložnosti na grozljiv primer, na *Protokole Sionskih modrecev*, sicer večkrat predelano fikcijsko besedilo, ki ga je Hitler uporabil kot realen zgodovinski dokument in dokaz judovske zarote; na osnovi tega so nacisti izvajali genocid nad Judi. Genealogijo *Protokolov* natančno popisuje Umberto Eco v zadnjem poglavju knjige *Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove* (128–135). Primerov, ko fikcija okužuje dejanski svet, nam ni treba iskati v preteklosti. Pomislimo na knjigo *Satanški stih* (1988), zaradi katere je bila v Iranu razglašena smrtna obsodba Salmana Rushdieja, v mnogih pogledih pa je pomenila tudi prelomnico v zaostrovanju odnosov med muslimani in nemuslimani – najprej v Veliki Britaniji, kjer je javno sežiganje knjige konec osemdesetih let 20. stoletja šokiralo javnost, in se tudi drugod po svetu stopnjevalo z občutljivimi mednarodnimi vprašanji (kot so zalivska vojna leta 1991, terorističnimi napadi itn.). Medijsko odmeven vplet fikcije v dejanski svet se je zgodil na Nizozemskem. Zaradi filma o nasilju nad ženskami v islamskih deželah je bil pred nekaj leti sredi Amsterdama ubit režiser Theo Van Gogh, morilec pa je v njegovo truplo z nožem zabodel tudi sporočilo s smrtno grožnjo scenaristki filma (nizozemski poslanki po rodu iz Somalije Ayaan Hirsi Ali). V Sloveniji smo bili priča sodnemu procesu proti pripovedki Brede Smolnikar *Ko se tam gori olistajo breze*. Ko je Matjaž Pikalo objavil roman *Modri e* (1998), ga je prebral upokojeni policist Norbert Vertačnik, se prepoznal v osmešenem (epizodnem) literarnem liku policista Petarde in zadoščenje za razžalitev poiskal na sodišču. Na treh sodnih instancah je dosegel, da so pisatelja obtožili obrekovanja in povzročanja duševnih bolečin ter mu naložili plačilo odškodnine. Šele ustavno sodišče je razveljavilo sodbo in Pikala oprostilo (gl. Juvan 2003). Od kod fikciji ta moč, da se morajo zaradi nje samocenzurirati avtorji in svoje pravice na sodiščih iskati prejemniki fikcije? Ali drugače, od kod izhaja prepričanje v stvarnost fikcije – od kod ta »vera« v fikcijo?

Že Platon v *Državi* opozarja, da mimetično posnemanje lahko ogrozi integriteto telesa in duha. In izrecno pravi, »da posnemanja, če trajajo od mladih nog naprej, postanejo nravi in narava, tako v telesu in glasu kot v razumu« (III 395d). Platon čuvarjem idealne države jemlje pravico, da bi sodelovali v kateri koli obliki mimetične dejavnosti, ker vpliva na etos posnemajočega. Zato ne dovoli, da bi čuvarji, ki so »možje, posnemali žensko, mlado ali staro, žensko, ki graja moža ali se prepira z bogovi in se baha, ker misli, da je srečna«, ali da bi posnemali sužnje, slabe in strahopetne može, blazneže, pokvarjene može in ženske itn. (395d–396e). »Nadvse strašno je namreč to, da je [pesništvo] sposobno škoditi celo razumnim ljudem« – bodisi če neposredno igrajo v igrah ali recitirajo poezijo, bodisi če so jim izpostavljeni kot gledalci (X 605c–606b). Zato naj se v državo sprejme samo način govora, ki je »nemešano posnemanje razumnega človeka« (III 397d), torej tisti način posnemanja, ki vseskozi jasno razvidno sporoča znake fikcionalnosti. Za Platona ni problematična izmišljenost zgodbe, temveč zaznavanje izmišljenega. V nasprotju s Platonom, ki se je bal povratnega učinka negativnih zgledov, pa Aristotel prepozna možnost zmanjševanja teh učinkov prav z njihovo mimetično rekapitulacijo. Ne glede na to, s katerega vrednostnega izhodišča izhajata Platon in Aristotel, oba potrjujeta moč in transformativni potencial fikcije.

Za Platona je bilo mimetično posnemanje manj vredno zato, ker ne more ustvariti dejanskih stvari, realnih entitet, temveč le podobe. Danes pa te podobe tako živo stopajo pred nas, da so nekateri zaradi njih globoko užaljeni in svoje pravice iščejo na sodiščih, nekateri so zaradi njih pripravljani celo ubijati. Francoske študije s področja nevrofiziologije dejansko beležijo spremenjeni status mentalnih podob, ki jih naša zavest ustvarja ob zaznavanju sveta in seveda tudi fikcije. Tako na primer Changeux ne govori več o mentalnih podobah – slikah, temveč o mentalnih objektih, ki so stvarni, otipljivi in fizično obstoječi (nav. po Virilo 1995, 60). Danes mimezis počne prav to: ustvarja realne mentalne objekte.

Res da je z moderno umetnostjo koncept mimezis postal obsoleten način reprezentacije, vendar ni zato nič manj učinkovit od simulacije. V svetu, v katerem sta fiktivno in realno zraščena, pa je gotovo eno samo dejstvo: svet lahko obstaja samo tak, kot si ga predstavljamo, in je torej bolj ali manj trajen mentalni konstrukt. Svet, v katerem živimo, sestoji iz različnih ravni koherentnosti, modelov in opisov. Spoznavni svet, za katerega menimo, da je realen, je, kot ugotavlja Schmidt (1996, 94), za preživetje ustvarjen družbeni konstrukt, osnovan glede na socialne, nevrološke in psihološke pogoje spoznavnih sistemov v družbi. V medijsko

posredovanem svetu nimamo več ontološke osnove za istovetenje naših spoznavnih zaznav s fizično obstoječimi entitetami. O tem, kaj je realno in kaj fiktivno, ne odloča več naša izkušnja, temveč konsenz, družbeni dogovor o tem vprašanju. Bistvena lastnost, ki jo mora imeti dogovor o realnosti spoznavnega sveta, pa je ta, da mora družbi omogočiti preživetje: posameznikom mora omogočiti, da si v danih okvirih sami ustvarijo lastne razlage in jim pri tem ne povzročajo nelagodja ali občutka ogroženosti (Schmidt 1996, 94). Bistvo družbenega konsenza je, da vzpostavi kolikor toliko stabilno zaledje in zagotovi občutek varnosti. Vprašanje o načinih reprezentacije, naj bo to simulacija ali mimetično posnemanje, posega v občutljivo ravnovesje med fiktivnim in realnim. To je še kako praktično vprašanje, saj določilo o njuni razmejitvi še zmerom predstavlja temelj družbenega, ekonomskega in političnega reda. Vprašanje o tem, kako se osebno znajti v tem svetu, pa najbrž zadeva tudi našo sposobnost, da življenje zastavimo kot – igro.

## Literatura

- Arns, Inke: "Afirmacija in/kot odpor: o strategiji subverzivne afirmacije v zdajšnjih medijskoaktivističnih projektih (skupaj z nekaj zgledi s področja sodobnega performansa)". *Maska*, 2005, št. 1–2 (90–91), str. 53–6.
- Baudrillard, Jean: *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. Ljubljana: ŠOU – Študentska založba, 1999.
- Bleeker, Maaïke: *The Locus of Looking: Dissecting Visuality in the Theatre*. Amsterdam: Faculteit der Geesteswetenschappen, 2002.
- Camille, Michael: »Simulacrum«. V: Nelson, Robert S. in Richard Shiff (ur.): *Critical Terms for Art History*. Chicago in London: The University of Chicago Press, 1996, str. 31–44.
- Deleuze, Gilles: *Logika smisla*. Ljubljana: Krtina, 1998.
- Eco, Umberto: *Šest sprehodov skozi pripovedne gozdove*. Ljubljana: LUD Literatura, 1999.
- Gebauer, Gunter, in Wulf, Christoph: »Mimēsis«. V: *Encyclopedia of Aesthetics*. Ur. Michael Kelly. New York, Oxford: Oxford University Press, 1998, Vol. 3, str. 232–37.
- Juvan, Marko: »Fikcija in zakoni (Komentarji k primeru Pikalo)«. *Primerjalna književnost*, 2003, št. 1, str. 1–20.

- Kear, Adrian: »Troublesome Amateurs. Theatre, Ethics and the Labour of Mimesis«. *Performance Research* 2005, 10 (1), str. 26–46.
- Mihailescu, Calin-Andrei, in Walid Hamarneh (ur.): *Fiction Updated: Theories of Fictionality, Narratology, and Poetics*. Toronto, Buffalo: University of Toronto Press, 1996.
- Ouellet, Pierre: »The Perception of Fictional Worlds«. V: Mihailescu – Hamarneh (ur.), 1996, str. 76–90.
- Platon: *Zbrana dela I., II.* Prev. in spremna beseda G. Kocijančič. Celje: Mohorjeva družba, 2004.
- Rescher, Nicholas: »Questions About the Nature of Fiction«. V: Mihailescu – Hamarneh (ur.), 1996, str. 30–38.
- Schmidt, Siegfried J.: »Beyond Reality and Fiction? The Fate of Dualism in the Age of (Mass) Media«. V: Mihailescu – Hamarneh (ur.), 1996, str. 91–104.
- Virilio, Paul: *The Vision Machine*. Bloomington in Indianapolis: Indiana University Press, 1995.