

# Simulakrum, simulacija i hiperrealno kao agenti postmodernog društva

---

**Brnelić, Filip**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2015**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:556321>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-17**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Sveučilište u Rijeci

Filozofski fakultet u Rijeci

Odsjek za kulturalne studije

Student: Filip Brnelić, treća godina preddiplomskog studija

Mentor: doc. dr. sc. Katarina Peović Vuković

## **ZAVRŠNI RAD**

# **SIMULAKRUM, SIMULACIJA I HIPERREALNO KAO AGENTI POSTMODERNOG DRUŠTVA**

Rijeka, rujan 2015.

## Sadržaj

Ključne riječi-----	2
Sažetak rada-----	3
Uvod-----	4
Konstrukt znaka i njegova reprodukcija-----	6
Evolucija simulakruma, simulacije i hiperrealnog-----	10
Tehnologija, kod i mediji-----	16
Simulakrum i simulacija u praksi-----	20
Zaključak-----	23
Literatura-----	24

Ključne riječi: postmodernizam, znak, simulakrum, simulacija, hiperrealnost, kod, mediji, Jean Baudrillard, Walter Benjamin, Gilles Deleuze, Marshall McLuhan, Ferdinand de Saussure, Paul Virilio

## Sažetak rada

U ovom se radu raspravlja o simulakrumu, simulaciji i hiperrealnosti kao pojavama koje oblikuju suvremeno postmodernističko društvo. Inspiracija za rad jest teorijsko naslijeđe Jeana Baudrillarda, francuskog društvenog kritičara. Rad pokriva dio semologije de Saussurea, kao jednog utemeljitelja moderne lingvistike, čiji opus koristi Baudrillard te njegovu verziju analize znaka. Prati se i evolucija simulakruma te njegovo raslojavanje, pojava simulacije i njen doprinos te svijet hiperrealnog kao Baudrillardovog pojma kojim nastoji objasniti suvremenu svakodnevicu. Rasprave se dotiču tematike 'koda', medija, tehnologije, odnosno njihovog faktora u kreiranju hiperrealnosti. Pri kraju rada koriste se praktični primjeri i anegdote koje se odmiču od stroge teorije, radi lakše predodžbe napisanog.

Ovaj tekst se referira i na Gillesa Deleuzea, Waltera Benjamina, Paula Virilia, Marshalla McLuhana kao na važne teoretičare koji su doprinijeli svojim revolucionarnim idejama i utjecali na samog Baudrillarda.

## Uvod

Prijelaz koji se dogodio tijekom druge polovice dvadesetog stoljeća označava stišavanje značaja strukturalističkih ideja, koje su nastojale na unitaran način objediniti ljudsko znanje i djelovanje u koherentnu teoriju. Razvoj post-industrijskog društva smjestilo je materijalnu proizvodnju u drugi plan, te naglasak stavilo na proces komodifikacije. Taj je razvoj rezultirao je potrebom za novim načinom kritičke teorije, koja je, indikativno, preokrenula najglavniju postavku svoga prethodnika i preuzela inspiraciju iz novih oblika umjetnosti poput dadaizma. Kritička dekonstrukcija Jacquesa Derride kao njegov odgovor na ideje o strukturi izmijenila je cijelu kulturu mišljenja o društvu te napustila ljevičarske 'okove' marksizma i neomarksizma čija politička ekonomija „postaje nekom vrstom fantomskog načela obrane „<sup>1</sup>. Vladavina informacija i znanja zbiva se u razdoblju kada raširenost i važnost tehnologije eksponencijalno raste, te ljudski faktor više nije presudan kad je riječ o snazi, već znanju.

Ovaj se rad temelji na tekstovima i učenjima jednog od najznačajnijih post-modernista, francuskog teoretičara Jeana Baudrillarda, koji je uvidio relevantnost pisanja njegovih strukturalističkih prethodnika na polju semiologije, kao što je to de Saussure, te ih prilagodio vlastitom vremenu „posvemašnje vladavine slike, informatičkog znaka i medijskog zaposjedanja stvarnosti“<sup>2</sup>. Baudrillardov stil, koji ponekad više sličí onom pjesničkom njegova sunarodnjaka sličnog prezimena Charlesa Baudelairea, nego onom akademskom, izaziva kontroverze svojom „hipertrofiranom retorikom bombastična učinka“<sup>3</sup>. Metafora i hiperbola kao figure miješaju se s osjećajem rezignacije, iz čega se na indirektan način može iščitati njegov osobni sud o društvu koje nastoji opisati, možda konkretiziran u rečenicu danoj u intervjuu iz 1996. : „Nisam otišao dalje od faksa i telefonske automatske sekretarice“<sup>4</sup>

Baudrillard, čiji je rani opus nastajao pod utjecajem marksizma, odmiče se od te intelektualne struje te daje vlastitu reviziju „onoga što je Marx nemarno nazvao lažnim troškovima kapitala“<sup>5</sup> te koristeći novu inspiraciju, Marshalla McLuhana, prebacuje se na polje mass medija i rane globalizacije. Mediji prestaju biti puki posrednici informacija, razbijajući

---

<sup>1</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 59.

<sup>2</sup> Kalanj, R. 2001. „Predgovor: Postmodernistički vidokrug Jeana Baudrillarda“ iz zbirke "Simulacija i zbilja" str. VII

<sup>3</sup> ibid. str. VI

<sup>4</sup> Baudrillard on the New Technologies - An interview with Claude Thibaut

<sup>5</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 77.

klasične modele komunikacije i odašiljanja poruke te postaju glavnim agentima stvaranja hiperrealnosti, u doslovnom prijevodu naglašene verzije realnosti. No Baudrillarda prije svega intrigira znak, kao jedinicu posredovanja između lacanovskih pojmova simboličkog, imaginarnog i realnog, kao entitet koji moramo prestati gledati kao pasivan i neutralan već kao aktivnog čimbenika u mreži vlastite realnosti. On rano detektira da znak postaje razmjenska vrijednost<sup>6</sup>, roba koja se proizvodi, prodaje, kupuje i konzumira, prelazeći u domenu komoditeta, domenu zadovoljavanja pojedinačnih želja i potreba, domenu nove vrste ideologije - koda. Njegovo centralno djelo, „Simulakrumi i simulacija“ postavlja razaranje primarne semiotičke verzije znaka u sliku koja se ne veže sa stvarnošću, sa originalnim referentima, već egzistira kao kopija bez istih, pomažući svijetu hiperrealnog da zavlada našom svakodnevicom. Simulakrumi i simulacija postali su nedokučivi, neprimjetni te kao takvi ugrožavaju stvarnost, istinu i svekoliko značenje.

---

<sup>6</sup> Baudrillard, J. 1972, "Kritika političke ekonomije znaka" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 10.

## Konstrukt znaka i njegova reprodukcija

Osnove moderne lingvistike te suvremene semiologije utemeljene su od strane slavnog švicarskog mislioca Ferdinanda de Saussurea, koji je postavio revolucionarne ideje u teoriji znaka<sup>7</sup>. Njegovih pet dihotomija, od kojih je najznačajnija ona koja opisuje jezični znak, ucrtale su put i poslužile kao smjernica budućim teoretičarima u njihovim semiologijskim promišljanjima, no i onima koji su se nastojali odmaknuti od ograničene sfere strukturalizma u drugoj polovici dvadesetog stoljeća. De Saussure postavlja distinkciju između onog „označenog“ i „označitelja“, pri čemu je označitelj jezična apstrakcija u službi simboličkog definiranja same ideje „označenog“, kao mentalnog koncepta na koji se označitelj referira. Drugim riječima, simbolička struktura ili označitelj se kroz posebno definirane odnose referira i asocira na nešto određeno što spada pod sferu imaginarnog (prema lacanovskoj terminologiji). Računajući na apstraktnu prirodu (ili točnije rečeno kulturu) jezika, de Saussure upućuje na interne relacije između simbola kao označitelja i označenog, koje su nastale na arbitran, proizvoljan način. Na banalnoj razini ta se tvrdnja može ispitati i provjeriti putem činjenice da na svijetu postoji mnoštvo jezičnih i govornih sistema, koji istim „označenima“ dodijeljuju različite vrijednosti i signifikante u označiteljima, dok bi u teorijsko zamislivoj situaciji (koju obrađuju određena književna djela, poput romana Georgea Orwella „1984“) ograničenost jednog jezika, jednog sustava zamagljivala tu spoznaju. Sam jezični sistem obuhvaća brojne relacije i asocijativne veze, te posjeduje svrhovitu ulogu koja se manifestira u praksi. Ta konkretna upotreba i reprodukcija jezičnih oblika potvrđuje njihovo postojanje, ali i evoluirala sam sistem, pridodajući mu karakteristike poput multiznačenja i metaforičnosti koji nastaju posljedicom eksternalnih odnosa između znakova te upućuju na važnost konteksta, premda de Saussure nije u potpunosti definirao kontekst kroz konotativna značenja.

Vажnost de Saussureovog rada uviđa i prihvaća Jean Baudrillard, koji upotrebljava njegove ideje, te ih „prevodi“ na druga polja, praktično veoma važna u postmodernističkom društvu kojeg nastoji opisati. Baudrillard u svojoj „Kritici političke ekonomije znaka“ nadograđuje neke od de Saussureovih postavki, kao što su odnos označitelja i označenog, uloga arbitarnosti te ih koristi u stvaranju svojih teorija kao što je primjerice ona o sukladnosti znaka i robe. Baudrillard piše o ukidanju ambivalentnosti, nestale zbog „diskriminatorne

---

<sup>7</sup> de Saussure, F. 1916. „Tečaj opće lingvistike“

prirode“ znaka koji se strukturira isključivanjem dvosmislenosti i potpunog koreliranja označitelja sa označenim. Uloga znaka kao reproduktivnog materijala upućuje na ekvivalentnost koja zamagljuje proizvoljne (ali i motivirane) odnose između označenog, označitelja i referenta, trećeg aktera kojeg od Emilea Benvenistea „posuđuje“ Baudrillard, no kojeg svrstava uz bok označenom da bi oboje vratio u sjenu označitelja kao vrhovnog upravitelja znaka i njegove vrijednosti. Upravo je ta struktura odnosa omogućila ono protiv čega se Baudrillard svesrdno bori; prvi preduvjet za nastajanje simulakruma je ispunjen, slijedi ideologija.

Denotacija i konotacija kao nužno ideologizirani koncepti oboje pripadaju kodu, jezičnom sistemu koji svojom uspostavom počinje upravljati međuodnosom znakova te određivati kontekstualno značenje uslijed mnoštva multiznačenja. Baudrillard afirmira ideju Rolanda Barthesa o denotaciji kao ničem drugom nego „najljepšom i najistančanijom konotacijom“<sup>8</sup> i ukazuje na plastičnost mita o denotativnoj objektivnosti<sup>9</sup>, koja je posljedica prethodno navedene teze o poistovjećivanju reprezentacije (označitelja) sa stvarnim (referentom). Jasna su stoga ideološka uplitanja u naizgled 'neutralne procese' redukcije, apstrakcije i objektivizacije; kontekst i njegov sadržaj svojim nedostatkom univerzalnosti nužno otvaraju prostor za ideološki obojenu interpretaciju, odnosno reprezentaciju, od kojih je upravo denotacija najviše podvrgnuta ideologiji zbog svojeg nastojanja da tu činjenicu skrije.

Baudrillard odmah na početku svojeg najznačajnijeg djela „Simulakrumi i simulacija“ postavlja odnose između znaka, reprezentacije i simulacije te tezu o četiri „faze znaka“. Ovisno o razini prikaza stvarnosti u nekom znaku, on razlikuje vjeran prikaz stvarnosti, distorziran prikaz stvarnosti koji maskira ili naglašava određene karakteristike, prikaz koji skriva nedostatak stvarnosti kroz vlastitu vizualnost i prikaz koji nema nikakve veze sa stvarnošću.<sup>10</sup> Takav prikaz, takva slika koja prikazuje nešto čije referentno/označeno nije utemeljeno iz domene stvarnosti, Baudrillard naziva simulakrumom. Era simulakruma i simulacije započinje u trećoj i kulminira u četvrtoj fazi znaka, gdje znakovi ne koreliraju sa onim stvarnim čiji privid nastoje kreirati. Nastupa svekolika nemogućnost između razlikovanja istinitog i lažnog, gurajući tu vrijednosnu dihotomiju u sferu irelevantnog. Prisutno je jedino hiperrealno s ciljem odvlačenja, zamagljivanja, imitacije nekadašnje

---

<sup>8</sup> Baudrillard, J. 1972, "Kritika političke ekonomije znaka" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 20.

<sup>9</sup> Ta se objektivnost denotacije može protumačiti kao simulakrum drugog stupnja, one vrste koja se stvara reprodukcijom, o čemu detaljnije u središnjem dijelu rada

<sup>10</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 10.



stvarnosti. Originalnost, referentnost i dijakronijski sljedovi postaju nebitne kategorije, ostavljajući simulakrumu da djeluje kroz vlastito postojanje kao jedini alibi.

Era simulacije svoje je područje djelovanja proširila na apsolutno svaki aspekt kojeg se možemo dosjetiti. Marxovo poimanje ideologije danas bismo na više razina mogli shvatiti kao simulaciju, osobito kada je riječ o materijalnom proizvodu i njegovim simboličkim funkcijama, koji sam po sebi simulira potrebe koje će biti zadovoljene njegovom kupnjom. Baudrillard ovdje vuče poveznicu sa robom i njezinom dvojakom vrijednosti u nastojanju da nađi klasična marksistička promišljanja.

Uporabna vrijednost je u tom kontekstu uspoređena sa „označenim“, nasuprot razmjenske vrijednosti i označitelja. Bit i svrha glavne su karakteristike prvog para, „bližeg“ domeni konkretne stvarnosti, pojma kojeg Baudrillard nerado koristi, nauštrb komunikativne, pregovaračke, razmjenske funkcije druge paralele. U simplističkoj analizi kapitalističke teorije može se iščitati motivacija koja kroz „psihološki konsenzus nerazdvojno povezuje“<sup>11</sup> te koncepte u „dvostruko lice znaka“, odnosno vrijednosti. Međutim, taj zamršeni odnos ipak poznaje kategorije superiornosti. Prema opisanom, na djelu je gotovo parazitski odnos u kojem razmjena vlada nad svrhom pod krinkom svrhe, stoga konačno značenje, vrhovna funkcija znaka, mora biti reducirano i objektivizirano da bi opstalo<sup>12</sup>. No prema mom mišljenju, koliko god bila privlačna ta 'neo-poststrukturalistička teorija', Baudrillard je precijenio ulogu označitelja, u suprotnosti sa nezamjenjivom ulogom razmjenske vrijednosti, gdje konotacija u praksi ne postoji. Ovdje njegova radikalnost i revolucionarni duh kreću prema nejasnim vodama; sintagma „izgaranje znakova“<sup>13</sup> zasigurno ne posjeduje svoje nereducirano označeno, kao ni argument u korist simbolike kao zamjenskog vladara označitelja. Interna hiperrealnost znaka nastavlja žuljati Baudrillarda, a ideologija struktura i koda nastavlja u svojem neprestanom rekreiranju „divovskog obrasca simulacije“, kojem smo, služeći se Heideggerovim vokabularom, najviše izloženi ako smo prema njemu ravnodušni i ignorantni.<sup>14</sup>

Odgovore na pitanja reprodukcije znakova i značenja u post-modernom svijetu ne treba tražiti dalje od masovnih medija (premda ostatak sastavnica ideološkog aparata i cijeli represivni

---

<sup>11</sup> Baudrillard, J. 1972, "Kritika političke ekonomije znaka" iz zbirke "Simulacija i zbilja" str. 16.

<sup>12</sup> Ponovno vrijedno razmatranja u kontekstu simulakruma drugog stupnja

<sup>13</sup> Baudrillard, J. 1972, "Kritika političke ekonomije znaka" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 25.

<sup>14</sup> Heidegger, M. 1954. „Pitanje o tehnicu“, iz zbirke „Kraj filozofije i zadaća mišljenja“, Naprijed, Zagreb, str. 221.

aparati ne smiju biti kompletno zanemareni, makar kao podloga medijskom sistemu). Promatrati medije kao singularnost pod jednom ideologijom u praksi bi bilo pogrešno, no u teoriji oblici reprodukcije uvijek slijede određene modele pod istim ili sličnim ciljevima, koje se uvijek vrte oko odašiljanja ideologija, kao što to primjećuje Marshall McLuhan. Baudrillard pod njegovim utjecajem ističe esencijalno jednosmjerni komunikacijski obrazac, iz čega se izvodi metarazina na kojoj mediji djeluju - nepristupačna i pomalo transcendentalna. Reproductivna forma, koja nije podložna kritici, već samo beskonačnom procesu repetitije stavlja sadržaj u podređeni položaj, funkcionirajući kao razmjenska vrijednost pod maskom čiste informacije kao uporabne. Medijski kod tada čini najveći dio globalnog koda, globalne simulacije kao trećeg stupnja simulakruma. Baudrillard na subverzivan način ponovo sugerira radikalne promjene u samom kodu, oslanjajući se na svoje teoretske prethodnike kada je riječ o detektiranju ideologijske prirode medijske forme koje djeluju na manipulativan način, te imajući u vidu stvaranje nemogućnosti razlikovanja poruke i medija. Premda taj „metacilj“, ta globalna zadaća koda nije eksplicitno navedena u praktičnom smislu, jasno je na što tekst aludira. Prividna demokratičnost medija koja stvara posvemašnju 'iluziju izbora', skrivajući svoju arbitrarnost<sup>15</sup> reprodukcijom, u esenciji želi dovesti kapitalizam i potrošačko društvo do novih visina, tvoreći novi globalni simulakrum o vlastitom postojanju.

---

<sup>15</sup> Arbitrarnost koju Baudrillard izjednačava sa mjestom gdje ideologija vrši najveći utjecaj, poništivši taj privid

## Evolucija simulakruma, simulacije i hiperrealnog

Svesrdni pesimizam koji vlada Baudrillardovim tekstom „Simbolička razmjena i smrt“ gotovo na beletristički način stvara i otvara jedan svijet, no taj svijet kod Baudrillarda nije ni fikcionalan, ni nov; on je hiperrealan. Suvremena virtualnost očigledno umara ali i inspirira Francuza koji koristi pojmove poput simulakruma, koda, simulacije i, naravno, hiperrealnosti u svojoj post-modernističkoj teoriji. Za njega je stvarnost je u opasnosti, praktički na samrti, zamijenjena neobičnom i distorziranom verzijom sebe koja „pluta u neodređenosti“<sup>16</sup>, podržavana od strane novog zakona vrijednosti.

Upravo je evolucija zakona vrijednosti temelj tog razvoja sveprisutne hiperrealnosti. Baudrillard tvrdi da hiperrealnost nastaje kada se stvarnost počinje „proizvoditi kroz minijaturizirane ćelije, matrice, modele kontrole i postaje podložna beskonačnoj reprodukciji“<sup>17</sup>. Ona ne poznaje nikakve druge kategorije osim funkcionalnosti, njezin najveći nedostatak jest nestanak „atmosfera“. Walter Benjamin je još u razdoblju između dva svjetska rata u svojem tekstu „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije“ detektirao nove karakteristike tako proizvedenih vrijednosti, od kojih je najznačajnija gubitak „aure“, autentičnosti, izvornosti. Reprodukcijska umjetničkih djela, ali i ostalih predmeta svoju snagu crpi iz tehnologije, novog oblika medija, te baca proizvodnju u drugi plan.

Baudrillard, koji se u svojim tekstovima redovito referira na Benjamina, logički zaključuje da svaki novi poredak guta stari, uspostavljaajući sebe iznad svog prethodnika, koristeći ga kao alibi-referenta. On na hrabar način negira postojanje ikakvog stvarnog referenta, što je doprinijelo stvaranju koda, metajezika, artificijelne strukture koja vlada vrijednošću, posebice u doba kada se roba i znak, odnosno komoditeti i informacije isprepliću. Premda se nameće kao nešto što se podrazumijeva, važno je istaknuti činjenicu je da je komodifikacija proces koji je zaslužan za pretvorbu informacija i znanja u najvažniji tržišni proizvod. Stoga je jasno na što se Baudrillard poziva kada tvrdi da znakovi više ne korespondiraju sa stvarnim, već isključivo među sobom, tvoreći neizbježni kod.

Gubitak referenta osnovanog iz domene stvarnog implicira pojavu simulacije. Simulacija označava supstituciju, zamjenu stvarnog za nešto umjetno, proizvedeno i konstruirano. Nestanak ekvivalentnosti, koji je sukladan neodređenosti koda, uzrok je pojavljivanja modela

---

<sup>16</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 51.

<sup>17</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 6

simulacije kao alata hiperrealnoga u redefiniranju vrijednosti u strukturalni zakon. Baudrillard vrlo pompozno, ali ipak rezignirano priznaje da je jednoj epohi stigao kraj:

*„Gotovo je s radom. Gotovo s proizvodnjom. Gotovo s političkom ekonomijom.“<sup>18</sup>*

Njih su zamijenili supstituti odnosno simulacija rada, simulacija proizvodnje i simulacija političke ekonomije. Svrhe tih simulacija samo su naizgled jednake onima svojih originala, one su izbrisale simboličke vrijednosti tih društvenih procesa, pretvorivši ih u reproduktivne znakove, a kod im je podario nove svrhe i nove vrijednosti, one komunikacijske nauštrb onih instrumentalnih, na istovjetan način onome kao što je djelovanje ranije podijelio Jurgen Habermas.<sup>19</sup> Kraj rada i proizvodnje stoga označava početak reprodukcije, utopljene u model, u kod strukturalnog zakona vrijednosti i one „divovske simulacije“.

Gilles Deleuze je u drugoj polovici šezdesetih godina proteklog stoljeća, pišući svoju knjigu „Razlika i ponavljanje“, upotrijebio pojam simulakruma da bi objasnio neobične odnose između slike i njenog odnosa sa stvarnošću. Kompleksnost tog apstraktnog pojma intrigira svojom sveprisutnošću, ali prije svega mističnošću i „demonskom“<sup>20</sup> naravi, a njime su se bavili i slavni grčki folozofi poput Platona. Simulakrum jest upravo to, slika, točnije kopija nečega što nema referenta, originala. On je „čin kojim je sama ideja modela ili privilegirane pozicije [referenta] izazvana i preokrenuta“<sup>21</sup>. a Deleuze smatra da je simulakrum napustio, odnosno „eksternalizirao svaku sličnost<sup>22</sup> i umjesto toga živi od razlike“<sup>23</sup>. Odnos između originala i kopije gubi značaj kada je u pitanju simulakrum, što zamagljuje uzročno-posljedične veze, ali i njegovu motiviranost. Deleuze se poziva na Platona i njegovu primarnu distinkciju između kopije originala i „fantazme“/simulakruma od kojih potonju treba istjerati radi lažnog predstavljanja. Izvodi se da simulakrum ne ovisi o ničem drugom osim o samome sebi, jer ne poznaje kategorije superiornosti, već samo umreženost sa ostalim znakovima među koje se pokušava svrstati. On će nastojati promijeniti svijet, i uspjeh će u tome.

*„Svijet 'pri tlu' je ugrožen onime što želi isključiti, simulakrumom koji ga privlači samo da bi ga fragmentirao“<sup>24</sup>*

---

<sup>18</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja". str. 59.

<sup>19</sup> Habermas, Jurgen, 1968. „Tehnika i znanost kao 'ideologija'“

<sup>20</sup> Deleuze, G. 1968. „Difference and Repetition“ str. 127.

<sup>21</sup> ibid. str. 69.

<sup>22</sup> 'Sličnost' kao najvjerniji prijevod riječi engleske riječi „resemblance“ ili francuske riječi iz izvornika „ressemblance“

<sup>23</sup> Deleuze, G. 1968. „Difference and Repetition“. str. 128.

<sup>24</sup> ibid. str. 274.

Nekoliko godina nakon što se Deleuze pozabavio slikom, značenjem i simulakrom i načio tu semiologijsku temu za ostale francuske postmoderniste, Jean Baudrillard opisuje simulakrum kao „istinu koja skriva činjenicu da istine nema“<sup>25</sup>, podložnu manipulaciji, rekreiranju i modificiranju. Vrlo slično Deleuzeovoj osobini demonskog, Baudrillard opisuje cilj simulakruma kao „zahvat crne magije“<sup>26</sup>, što upućuje na njegovu ulogu zavođenja i odvrćanja od ostalih znakova koji koreliraju sa stvarnosti, postavljajući prve dvije faze znaka naspram znakovima iz ere simulacije. On naposljetku razlučuje tri stupnja simulakruma koji su vezani uz tri tipa zakona.

Evolucija simulakruma, prema Baudrillardu, prati tri vremenska razdoblja koja su odijeljena revolucionarnim događajima industrijske revolucije i uspostavljanja reproduktivnosti kao vodećeg načina proizvodnje. Tako je prvi tip simulakruma, onaj „krivotvorine“, prevladavao do nastanka prvih mehaničkih i tehnoloških strojeva te je nastojao falsificirati stvarnost kroz vlastitu vizualnu narav. On korespondira sa prirodnim zakonom vrijednosti, onim u kojem uporabna svrha ima glavnu riječ, a za cilj ima dostizanje imaginarija utopijskog svijeta, nedostižne fikcije ideala. Baudrillard daje za primjer simulakrume kreirane od tzv. „mentalnih supstancija“<sup>27</sup> (beton, plastika, gips...), podložnih modificiranju, poput anđela. No „oslobođenje znaka“ u smislu emancipacije i gubitka njegove nužne ograničenosti i sputavanosti značilo je njegovo svekoliko umnožavanje. To umnožavanje počiva na tehnološkom radu koji stvara serije istovjetnih kopija nekadašnje krivotvorine, s ciljem distributivne ekspanzije i globalizacije. Nezanemariva je kratkoročnost primata koju je držao drugi stupanj simulakruma, od strane Baudrillarda nazvan reprodukcijom (možda bi precizniji termin ipak bio re-produkt), jer je uspostavila prve veće korake kreiranja hiperrealnosti kroz „apsorpciju distance između imaginarnog i stvarnog“<sup>28</sup>. Tržišni zakon vrijednosti stupa na snagu, sukladan onom zakonu ponude i potražnje, te naglasak stavlja na razmjensku vrijednost, onu brojčanu izraženu u monetarnoj valuti. Novost u vidu globalizacije se u svojoj široj definiciji može shvatiti kao nastojanje dostizanja fikcije znanstvene fantastike. Fikcija više nije nedostižna kao ona utopijska, dapače, ona je na horizontu, na rubu stvarnog svijeta, s višestruko naglašenim i multipliciranim postavkama. Reprodukcijska je međutim, nedugo nakon evoluirala iz opcije u imperativ i svrhu te nekad beskonačne koncepte fikcije i stvarnosti gotovo istopila, tvoreći današnji oblik hiperrealnosti. Baudrillard opisuje „prevlast mrtvog

---

<sup>25</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 5

<sup>26</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 75.

<sup>27</sup> ibid. str. 73.

<sup>28</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 123.

rada nad živim“ koji označava potencijalno neograničeno stvaranje na osnovi modela<sup>29</sup>, obrasca koji u sebi sadržava reprodukciju kao osnovnu svrhu, bez prostora za originale i referente jer ga vlastita serijalnost opravdava. Simulacija je bazirana na informaciji, tom transcendentalnom modelu. Ona poznaje samo kategoriju funkcionalnosti, ne više one uzročno-posljedičnih veza, što dovodi do „neodređenosti koda“, a ta će osobina održavati novonastali zakon, onaj strukturalne vrijednosti koji sam po sebi nema apsolutno nikakvog referenta. Moderno razdoblje, prema Baudrillardu, ne može posjedovati nikakvu „kritičku projekciju“<sup>30</sup> jer je ono izmanipulirano i konstruirano kroz simulaciju koja ne prepušta nikakav prostor za nove imaginarije, nove utopije, nove svjetove znanstvene fantastike, budući da sama ih supstituira. Ideja o gubitku metanarativa, 'velikih, revolucionarnih, epskih ideja' o globalnom progresu koju je prvi iznio Jean-Francois Lyotard<sup>31</sup> neodoljiva je posljedica postmoderne simulacije i koda kojima više nije vidljiv ni početak, ni kraj budući da same nadilaze klasične vremenske koncepte i ulaze u sferu „predviđanja stvarnosti“<sup>32</sup>. Hiperrealnost, ta uistinu ograničavajuća kategorija postaje jedina koja je važna, budući da kroz kod, simulaciju i modele predstavlja ultimativni supstitut koji ne može biti supstituiran. No, premda Baudrillard hiperrealnost gleda isključivo kroz suvremeno doba obilježeno silnim tehnološkim aparatima i reprodukcijom, postavlja se pitanje ovisi li ona samo o simulacijama i modelima. Ukoliko je hiperrealnost potaknuta marginalnostima koje se fokusiraju u ishodište zahvaljujući proizvoljnim odnosima unutar samog znaka (i naravno, ne-neutralnim, odnosno ideološkim djelovanjem čovjeka), tada ju možemo detektirati od najranijih početaka signifikacije, prvih početaka komunikacije putem znakovlja, od prvih čovjekovih spiljskih crteža, prvog posredovanog interpretiranja stvarnosti. Nekoć infinitezimalna kategorija hiperrealnosti rasla je zajedno sa razvitkom znaka, da bi današnjem vremenu gotovo dosegla svoj vrhunac. Po mom mišljenju jedino nas futuristička vizija virtualne stvarnosti može u potpunosti utopiti u hiperrealnost, popularna tematika koja je obrađivana u brojnim proizvodima popularne kulture, kao što je to primjerice „eXistenZ“. Uređaji čiji programi mogu stimulirati ljudska osjetila i simulirati stvarnost već su dio naše svakodnevice i jasna je teorijska zabrinutost i opreznost postmodernista kao što su to Baudrillard i Virilio kada je riječ o novim digitalnim tehnologijama koji posjeduju relativne razine autonomije.

Digitalno posredovana današnjica oslanja se na medije kao 'polunevidljive' distributere ideologija, koda i modela. Model kao dio koda koji predstavlja ideološki koncept je obrazac

---

<sup>29</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 78

<sup>30</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 123.

<sup>31</sup> Lyotard, J. F., 1979. „Postmoderno stanje“

<sup>32</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 123.

koji u svojoj esenciji ne egzistira u čistom fizičkom obliku, kao ni u onom isključivo transcendentnom, apstraktnom. On je imanentan svakom elementu koji je nastao prema njegovoj strukturi, opstajući i preživljavajući u sjeni sadržaja. Opravdanje modela kao zadanih tipova 'instrumentalnosti', uvriježenih tipova *modus operandi* Baudrillard vidi u njihovoj naizglednoj prilagodbi i modifikaciji, koja stvara tek površnu, ali često nezaobilaznu iluziju o diferencijalnosti i demokratičnosti koja se na subliminalan način iščitava između redaka teksta sadržaja. On tu prilagodbu naziva modulacijom<sup>33</sup>, koja „upija“ privid o svojoj pravoj svrsi, namećući mogućnost izbora kao primarnu stavku, samo da bi sakrila vlastiti simulakrum. Operacionalna simulacija kao zadaća koda kroz iluziju demokratičnosti počinje afirmirati simulakrume, indirektno ih, kroz široke mase, premještajući u ekonomiju potreba, nužnosti te naposljetku, jedinog načina djelovanja. U tom pogledu Baudrillard vidi pokušaje dostizanja totalne kontrole, pasivne i gotovo nesvjesne podvrgnutosti kodu koji je 'zamijenio ideologiju'<sup>34</sup>, no možda bi ispravnija teza bila da je sam kod oduvijek nastojao biti ideologija.

Gubitak revolucionarnog potencijala koji smeta mnoge postmoderniste kao i gubitak prije spomenute metanarativnosti potvrđuju pasivne utjecaje simulacije i koda. Deleuze je na sličnom tragu kao Baudrillard u svom „Anti-Edipu“ gdje piše da simulacija ne zamjenjuje već „proizvodi stvarnost [kod Baudrillarda hiperrealnost]“ te „izriče prisvojenje i produkciju stvarnog prema kvazi-svrsi“<sup>35</sup>. Na konkretnom primjeru, simulacija potreba, iluzija izbora i vladavina modela postala je glavna karakteristika potrošačkog društva, možda najbolje i najpreciznije ilustrirana u umjetničkom djelu Andyja Warhola „Campbell's Soup Cans“. Samoreferentnost modela nije naravno ograničena samo na elemente proizvodnje i komodifikacije, no upravo se na toj razini aktualizira sva silna ideologija, hiperrealnost i kod, gdje matematika i ekonomija ocjenjuju njihovu uspješnost. Sama baza kapitalizma uvijek će se moći svesti na mikro-model u kojem se određena svota novaca (današnje vrste novca još su jedan primjer simulakruma) može razmijeniti za određeni proizvod, slijedeći još jedan simulakrum simulacije, onaj o strukturalnom zakona vrijednosti. Međutim, Baudrillard je u svojem djelu „Prozirnost zla“, nastalom desetak godina nakon njegove podjele zakona vrijednosti, otišao korak dalje, te budućnosti izbrisao svaki mogući referent. Više ni lažni referenti nisu prisutni u toj depresivnoj viziji, koja opstaje na „fraktalnom zakonu vrijednosti“<sup>36</sup>, mreži bez ekvivalentnosti koja obuzima nejasno definiran prostor.

---

<sup>33</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 78

<sup>34</sup> ibid. str. 51

<sup>35</sup> Deleuze, G. i Guattari, F., 1972. „Anti-Oedipus“, str. 210.

<sup>36</sup> Baudrillard, J. 1990, "Prozirnost zla" iz zbirke "Simulacija i zbilja" str. 165.

Čisti simulakrum bez lica i naličja u potpunosti vlada u određenoj dimenziji prostor-vremena (timespace) kada ni pojam simulakrum više ne postoji. Stoga je teško ne primjetiti vezu koja spaja četiri faze znaka sa četiri zakona vrijednosti. Ukoliko je neodređenost koda samo preludij završnoj, četvrtoj fazi, konačna smrt svega bez novog „uskrsnuća“, ona koju Baudrillard indirektno zaziva, nije više daleko.



## Tehnologija, kod i mediji

Paul Virilio je u svojem „Stroju za gledanje“ imao viziju u kojoj je čovjek postao redundantan element, zamijenjen tehnološkim aparatom koji će obavljati neke sebi nesvojstvene zadatke, inspiriran svojom novom nadogradnjom, umjetnom inteligencijom. Identitetska politika čovjeka uvelike je poljuljana njegovim supstitutima i simulacijama, koji ga s jedne strane oslobodili od trivijalnih i često dosadnih poslova, no s druge, prema Marxovom naslijeđu, udaljili od njegove inherentne svrhe i smisla postojanja - rada. Usporedno gledajući, Virilio je puno manje pesimističniji i radikalniji od svog „intelektualnog kolege“ Jeana Baudrillarda kada je riječ o tehnologiji i njezinoj praktičnoj (i pokojnoj nepraktičnoj) primjeni. Baudrillard je oko dva desetljeća prije u sličnim promišljanjima između čovjeka i stroja, pod utjecajem McLuhana, utemeljio tezu o sveprisutnoj binarnosti koju je donijela masovna pojava simulacija. Jednostavnost i banalnost tog sustava uspješno predstavlja samog sebe kao neutralnog elementa, potvrđujući vlastito postojanje svojom nedvojbenom privlačnošću. Današnji univerzalni kod, onaj koji znakove reducira na apsolutni minimum u vidu nula i jedinica, osnova je najšireg mogućeg spektra digitalnih strojeva i aparata, no njegova primjena u računalnoj tehnologiji nije toliko zaintigirala Baudrillarda koliko paralelna „pretvorba čovjeka u znak“ koja je potom slijedila. Biologija (o znanosti kao simulakrumu pisat ću nešto kasnije) je postavila i razvila teoriju o DNK i njihovim dušičnim bazama kao univerzalnom jeziku u kojem je čovjek skup simbola, što je prema skeptičnom razmišljanju Baudrillarda svim živim bićima oduzelo određenu kvalitetu, svodeći ih sve zajedno na puke označitelje bez značenja.<sup>37</sup> Postavlja se pitanje je li se čovjek približio stroju ili se stroj približio čovjeku, na kojeg bi Virilio i Baudrillard imali različite odgovore.

Virilio postavlja pojam „automatizam percepcije“ koji označava neovisnost tehnološkog stroja da percipira, analizira i preventivno djeluje, bez uplitanja ljudskog faktora. U nastojanju dostizanja objektivnosti, strojevi bi dosegli onu drugu, ne-ljudsku objektivnost, koja ne posjeduje ništa osim hladne racionalne elektronike i koda, tvoreći sistem koji bi po svemu sudeći mogao slovit kao suvremeno tehnološko autoritativno društvo, poput onog fikcionalnog (je li to fikcija ili „anticipiranje stvarnosti“?) iz „Matrixa“. U samom „Matrixu“, filmu inspiriranom Baudrillardovim teorijama, čovjek je sveden na impulse koji su izraženi nečitljivim kodom, baziranim na binarnom sustavu. Baudrillard u tom kodu vidi strahoviti

---

<sup>37</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 80.-81.

redukcionizam, koji svu komunikaciju, sva pitanja i sve odgovore vidi kroz samo dvije moguće solucije koje se zapisuju u bitove i bajtove. Upravo ovdje djeluju simulacija i manipulacija:

*„Svekoliki komunikacijski sustav prožet je složenom sintaktičkom strukturom jezika s binarnim i označiteljskim sustavom pitanje/odgovor - neprestanim testom. Međutim, testovi i referendumi su, kao što znamo, savršeni oblici simulacije: odgovor je sadržan u pitanju, on je unaprijed određen. Stoga je referendum uvijek neka vrsta ultimatum: jednostrano pitanje koje zbog toga više i nije pitanje, nego neposredno nametanje značenja u kojemu se ciklus iznenadno zatvara. Svaka je poruka zabrana, poput one koja se izlučuje iz istraživačkih statistika. Simulakr razdaljine (ako ne i proturječnosti) između dva pola, kao učinak stvarnosti u samoj nutrini znaka, tek je taktička halucinacija.“<sup>38</sup>*

Testiranje kao nova funkcija simulacije u ovom smislu zvuči vrlo distopijski. Baudrillard implicira da se u hiperrealnosti gubi čak i binarnost, ostavljajući samo jedan nametnuti izbor kojemu se mora podleći. Koncept „samoispunjavajućeg proročanstva“<sup>39</sup> perfektno opisuje konkretne i vidljive utjecaje putem kojih se stvara hiperrealnost, ostavljajući minimalni prostor za pravi, neovisno konstruiran odabir. Mediji kao najvažniji agent hiperrealnog igraju ključnu ulogu u formiranju i reproduciranju ideoloških slika, od kojih je javno mnijenje najpodložnije manipuliranju. Reprodukcijska je još uvijek veoma funkcionalna kada je medijsko formiranje u pitanju, čemu svjedoči i danas često spominjana uzreka: „Stotinu puta ponovljena laž postaje istinom“. U suvremenom smo društvu svjedoci smo one hiperrealne istine, koja možda nema referenta u stvarnosti, ali je reproducirana dovoljno puta da referentnost postane totalno beznačajan koncept.

Evolucija medija tema je koju revolucionarno izvodi Marshall McLuhan u svojoj knjizi namjerno iskrivljenog naslova „The Medium is the Massage“, na koju se referira Baudrillard navodeći da je digitalni medij nove generacije u potpunosti sukladan simulakrumu trećeg stupnja. Ideologija medija koja se u modelima i formama pasivno proširila, osigurala je nemogućnost njegova definiranja, posebice kada je riječ o Internetu, prvom mediju koji spaja osobine društvene interakcije i javne sfere. Decentraliziranost njegove mreže sa tehnološkog aspekta može zasjeniti utjecaj velikih medijskih korporacija koje distribuiraju vlastite sadržaje, modele i simulacije na taj način, ponovno afirmirajući Internet zbog njegove inherentne karakteristike slobode.

---

<sup>38</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 86.

<sup>39</sup> ibid. str. 94.

U posljednje je vrijeme zavladao trend propitkivanja i prezentiranja javnog mišljenja kroz različite vrste internetskih testova, anketa i ostalih vrsta glasanja čije uzorke mediji koriste u nastojanju prikazivanja objektivne slike društva. Interaktivnost je još jedna karakteristika kojom se pozornost s medija prebacuje na samu zajednicu, zanemarujući pseudoneutralni element određene medijske kuće. Na tom tragu možemo pratiti i evoluciju televizije koja nastoji održati korak sa masovnosti i brzinom Interneta, koristeći ideološki filter čiji se dobiveni produkt prezentira. Ne mora se ići dalje od informativnih ili debatnih emisija koje se služe tweetovima i Facebook postovima njihovih korisnika ili nešto ozbiljnijih političkih anketa ispitanih građana koje služe da bi se stvorile iluzija i simulacija demokratičnosti i interaktivnosti. Referent ponovno nije bitan, vjerodostojnost i objektivnost rezultata nije podložna kritici što ostavlja „model“ neizmijenjenim i netaknutim.

Ostatak internetskog i televizijskog, ali i cjelokupnog medijskog sadržaja nije imun na simulaciju. Baudrillard tvrdi da reproduktivna narav medija „rasplinjuje stvarnost“<sup>40</sup>, u čemu se potvrđuju i reproduciraju hiperrealni obrasci medija koji su gotovo u potpunosti fabricirani. Film, odnosno video-audio uradak kao medij funkcionira kao senzacija koja postaje

*„sve bliža i bliža, sa sve većom i većom perfekcijom, apsolutnoj stvarnosti u svojoj banalnosti, istinitosti, goljoj očitosti, dosadi, i u isto vrijeme u svojoj presumciji, svojoj pretenziji da bude stvarna(...)“<sup>41</sup>*

Film je isto tako savršeno sredstvo hiperrealnog jer uspijeva samog sebe „plagijarizirati, prekopirati“<sup>42</sup> i parodirati, omogućivši savršenim simulakrumima da zavladaju stvarnošću, modificirajući je. Široke mase na predvidljiv način „obavljaju“ svoje subverzivno nametnute zadaće, imitirajući simulakrume, sami postajući simulakrumima u svesrdnoj „hiperbolizaciji vlastitih života“. Pjesnički bih to sažeo u vlastitoj rečenici: simulacija vlada, referenta nema, a model se podmuklo smije.

Baudrillard nudi vrlo precizan primjer televizijske hiperrealnosti u svom poglavlju „Kraj panoptičkog“<sup>43</sup>. Reality TV kao dio kulture spektakla profitirala je na „uspjehu socijalnih eksperimenata koji su smještali „obične ljude“ u kontrolirane uvjete“<sup>44</sup>, a show o američkoj obitelji Loud koja je bila neprestance snimana mjesecima predstavlja jednog od pionira tzv. „cinema verite“. Baudrillard ističe proces odabira te stereotipne, obične, naizgled ničim

---

<sup>40</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 102.

<sup>41</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 48.

<sup>42</sup> ibid, str. 48.

<sup>43</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 31.

<sup>44</sup> Hill, A.,2005, „Reality TV“, str. 24.

posebne obitelji kao početni simulakrum koji se predstavlja masovnoj publici. No ipak, ključan faktor čini znanje koje posjeduju akteri (ne više ni glumci u klasičnom smislu) o vlastitoj izloženosti preko TV ekrana koje ih na svjesnoj ali i podsvjesnoj razini nagovara da alterniraju svoje ponašanje. Ta je obitelj postala žrtva vlastite publike, tvoreći vlastitu hiperrealnu sliku u skladu s očekivanjima. Svoju obiteljsku stvarnost pretvorili su u hiperrealni model, postajući živućim simulakrumima bez originala (koji je nedvojbeno postojao, ali se u potpunosti izgubio). Neobjektivnost televizije kao medija, odnosno kamere kao posredničkog sredstva detektirao je i Walter Benjamin koji je uspoređivao glumca koji glumi pred publikom i onog koji to isto nastoji raditi pred kamerom. Filmski prostor i vrijeme, prema njemu, imaju vlastite zakone koji se očituju u montaži, kutu kamere i ostatku konteksta koji se reducira manjkavostima dvodimenzionalnosti slike<sup>45</sup>.

Kraj panoptikona kao sustava koji ima vidljivu fokalnu točku dolazi uslijed „odvraćanja“ koje se zbiva zamagljivanjem medija i poruke, aktivnog i pasivnog, vidljivog i latentnog. Publika je postala sveprisutni fokus, stvarajući privid povlačenja medija u drugi plan, a time i privid objektivnosti, javnog mnijenja i sfere koja egzistira kao entitet koji stvara pasivni pritisak.

*„Nema više nasilja ili nadzora: samo „informacija“, tajna zaraza, lančana reakcija, spora implozija, i simulakrumi prostora koji ponovno posjeduju efekt stvarnog“<sup>46</sup>*

Interpelacija i difuzija postali su novi distributeri ideologije, mijenjajući „ultimatum za nagovor“<sup>47</sup>, nudeći svojevrsni „bandwagon“<sup>48</sup> koji skriva svoj pravi cilj.

---

<sup>45</sup> Benjamin, W. 1936. „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije“

<sup>46</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 33.

<sup>47</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 100.

<sup>48</sup> „Bandwagon“ u modernom engleskom jeziku označava trend ili modu koju u kratkom roku počinje slijediti velika skupina ljudi

## Simulakrum i simulacija u praksi

Podvig Baudrillardovog rada, posebice „Simulakre i simulacije“, temelji se na uspješnosti balansiranja između tvrde, teške, ponekad neprobavljive postmodernističke teorije i zabavnih, poučnih, praktičnih primjera koji daju širu dimenziju njegovim promišljanjima. Njegova kritika ne nudi mnoštvo rješenja i smjernica u nastojanju da promijeni suvremeno društvo<sup>49</sup> već da potakne na razmišljanje i omogući čitatelju 'lakše plivanje u moru koda'. Simulakrum kao pojam nije najjednostavniji za shvaćanje bez danog primjera, posebice zato što živimo u dobu vladavine mnoštva simulakruma za koje ni ne znamo da su simulakrumi. Stoga, odmah pri početku knjige, Baudrillard daje na razmatranje 'božanski simulakrum', onaj u kojem je sva kompleksnost boga vizualizirana i zamijenjena slikom, ikonom koja nema originala ili referenta. Ovaj simulakrum pripada prirodnom zakonu vrijednosti, te je po svojoj definiciji krivotvorina. Ikonoklasti su, kaže Baudrillard, pretpostavljali moć takvog simulakruma koja bi devalvirala „platonsku ideju boga“<sup>50</sup> i ujedno ugrozila vjerovanje u njegovo postojanje, što je aktualna tema i u suvremenom društvu, pozivajući se na događaje vezane uz satirički časopis „Charlie Hebdo“. S druge strane, idolopoklonici su označeno spiritualnosti pretočili u označitelja materijalnosti i vizualnosti putem čistog simulakruma, samim time stvarajući hiperrealno.

Dugovječnost religijskih simulakruma svjedok je moći hiperrealnog bez obzira na evoluciju mita i znanosti. Baudrillard kritizira i samu ideju znanosti kao simulakruma koja se „temelji na konsenzusu jezika znanstvene komunikacije“<sup>51</sup>, a time na istim procesima kao i znak. Objektivnost znanosti kao njena karakteristika za Baudrillarda je simulakrum drugog reda<sup>52</sup>, simulakrum reprodukcije koji multiplicira simulakrume prvog reda u vidu početnih postulata racionalnosti. Znanost se tada može opisati kao „meta-kod“ od doba kada je njena ideja zamijenila mitove, te operacionalna simulacija kojoj funkcionalnost postaje primarna svrha. Kontroverznost izvodivih zaključaka posebice je usmjerena na one znanosti poput etnologije i antropologije, koje nužno ne-objektivne reprezentacije prezentiraju kao sadržaj iz domene stvarnog, da bi s vremenom one izgubile referencu i postale simulakrumom.<sup>53</sup> Gotovo sva

---

<sup>49</sup> Djelomično zato jer se sam Baudrillard pomirio sa neizbježnom linearnošću vremena i prihvatio vlastitu ulogu „promatrača“, za razliku od teoretičara poput Marxa. U „Simboličkoj razmjeni i smrti“ Baudrillard tvrdi da je i teorija izgubila uporabnu vrijednost, postajući razmjenskim znakom kao i sve ostalo. (str. 60)

<sup>50</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 8.

<sup>51</sup> Baudrillard, J. 1972, "Kritika političke ekonomije znaka" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 21

<sup>52</sup> Baudrillard, J. 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke "Simulacija i zbilja", str. 85.

<sup>53</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 11.

priroda stereotipnog i diskriminatornog je stoga bazirana na simulakrumima koji moraju ponovno postati preispitivani.

Kritiku popularne kulture Baudrillard izriče u analizi Disneylanda kao „savršenog modela svih spetljanih stupnjeva simulakre“<sup>54</sup>. Očigledna razina nestvarne fikcionalnosti posjetitelje uvodi u nesvakidašnju vrstu osjetilnih senzacija koje s namjerom nemaju nikakvu sličnost, nikakvu referencu na ostatak svijeta izvan tog ograničenog područja, pojačavajući jednu binarnu krajnost - onu koja je u svakom smislu hiperrealna. Zbiva se odvratanje u pravom smislu riječi; drugi pol, druga krajnost binarnosti na površinskoj razini ostaje netaknuta, emitirajući vlastitu hiperrealnost kao neupitnu stvarnost, sferu koja nije podložna interpretaciji.

*„Sve se preobražava u svoju suprotnost da bi sebe perpetuiralo u svojoj pročišćenoj formi“<sup>55</sup>*

U navedenom se slučaju hiperrealnost preobrazila u svoj „negativ“ u obliku ograničenog 'hiperfiktionalnog' svijeta te osigurala vlastitu egzistenciju koja guta sve interne kontradikcije, a Baudrillard ponovno daje kontroverzan, ali precizan primjer u kojem moć sama sebe „pročišćuje“, odnosno zadržava svoju esenciju i egzistenciju. Teza o pokušajima atentata na američke predsjednike kao simulacijama realne opasnosti indirektno implicira novu razinu teorije zavjere, onu u kojoj je sav događaj pomno isplaniran iznutra. Napad na predsjednika simulirao je napad na tobožnje utjelovljenje američke moći u jednoj osobi, sa svrhom odvratanja da američki predsjednik neku osobitu moć nikad nije ni imao. U toj svesrdnoj simulaciji, označitelj (atentat) upućuje na označeno (predsjednik kao funkcija moći), čuvajući mjesto hiperrealnosti kao supstitutu. Slična simulacija moći, usredotočena na efekte, a ne na svrhu moći<sup>56</sup>, očitava se u „doppelgangeru“ diktatorskog vođe, koji bez obzira na vlastitu referencijalnost kao osobe poprima svaku simboličku vrijednost originala, predstavljajući sam simulakrum moći<sup>57</sup>.

Svi društveni konstrukti i konsenzusi koji nastoje sakriti svoju „umjetnu“ narav mogu se promatrati kao potencijalni simulakrumi. Baudrillard kao pravi ljevičar mudro cilja na elemente poput zakona koji bi doživjeli svojevrzni kolaps kada bi se susreli sa simulacijom u kontroliranim uvjetima. On navodi lažnu pljačku kao primjer simulacije koja bi sadržavala

---

<sup>54</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 15.

<sup>55</sup> ibid. str. 23.

<sup>56</sup> ibid. str. 25.

<sup>57</sup> ibid. str. 29.

sve znakove prave pljačke, no ne i njenu svrhu tj. krađu financijskih sredstava<sup>58</sup>. Sva potencijalna opasnost bila bi simulirana, oružja lažna, taoci dio simulacije, no sami znakovi pljačke bili bi dovoljni da se ljudi zbilja počinju ponašati u skladu s vlastitom interpretacijom događaja. Epilog neće poznavati simuliranost događaja, jer samo prava namjera glavnih aktera, koja je nedostižna objektivnoj interpretaciji, dijeli simulaciju od prave pljačke. Baudrillard tvrdi da je simulacija u tom slučaju „beskonačno mnogo puta opasnija“ jer ugrožava „sam princip realnosti“, dok prava pljačka spada u sferu realnosti i ne ugrožava ništa osim trenutnog „reda i mira“. Simulacija pljačke može 'raskrinkati' simulakrum zakona, koji funkcionira kao onaj drugog reda, baziran na reproduktivnosti, odnosno rasprostranjenosti u smislu da su svi ljudi istog svjesni bez nužnog znanja o načinu njegove konstruiranosti. Jer zakon ne kažnjava znakove vlastita kršenja, već njegovo kršenje, no spoznaja o originalnosti događaja nužno mora biti posredovana preko znakova.

Sličan odnos vlada između ljudskog oka kao interpretanta (točnije oka kao 'detektora', dok je mozak pravi interpretant) i holograma<sup>59</sup>, čistog vizualnog oblika simulakruma kao 'izlike' za stvarnost. Njegova tehnološka kompleksnost, vizualna savršenost koja pronalazi načina da gotovo prebriše nedostatak materijalnosti i očigledna hiperrealnost (stvarnije od stvarnosti same) fasciniraju i otvaraju mnoga pitanja filozofske prirode, koja će s vremenom postati sve bitnija, ali i pasti u sve veći zaborav. Apsolutna pobjeda holograma leži u njegovoj karakteristici da projicira i reprezentira najrazličitije fenomene, a za evoluciju hiperrealnosti najvažnije je brisanje granice između različitih faza znaka, između vjerne projekcije referenta i čistog simulakruma bez ikakvog referenta. Mentalni se simulakrumi na ovaj način pretvaraju u vizualne s novom kvalitetom treće dimenzije koja dodatno multiplicira iluziju. Razni tehnološki ekrani koji projiciraju dvodimenzionalnu sliku samo su početak doba vladavine znaka nad stvarnošću, ere apsolutne simulacije u kojoj hiperrealnost postaje hiperrealna virtualnost, a masovna reprodukcija hologramskih uređaja će po mom mišljenju biti sljedeći revolucionarni događaj u tom linearnom slijedu. Ukoliko simulacija i tehnologija zbilja u potpunosti zavladaju umom i tijelom sutrašnjeg čovjeka, Baudrillard bi zasigurno objeručke prihvatio titulu zlogukog proroka, samozadovoljno izgovarajući rečenicu „Rekao sam vam“.

---

<sup>58</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 24.

<sup>59</sup> *ibid.* str. 107.

## Zaključak

Premda je stil određenih postmodernih teoretičara, kao što je to Jean Baudrillard, toliko moćan da uspijeva u svom naumu da potrese i šokira, ne smijemo dozvoliti da nas uljuljka u lažnu vrstu depresije, već prije svega moramo prihvatiti izazov promišljanja i evaluiranja. Neminovnost društvenih promjena, poput značajnih i revolucionarnih događaja kao što je to vladavina interneta, sa svojim tehnološkim vrlinama i mogućnostima nužno mora podrazumijevati određene manjkavosti, koje ponekad društvo zanemaruje u svesrdnom ushićenju. Stoga Baudrillard, Deleuze i slični teoretičari nastoje uspostaviti balans koji je ponekad prijeko potreban, te upozoriti na one latentne procese kojima je cijelo zapadnjačko društvo izloženo. Simulakrum i simulacija ustalili su kao dio postmoderne svakodnevice, te je linearnost vremena sa sinkronijske točke gledišta u tom smislu izvjesna. No njihove pojave, pod kojom ih god ideologijom promatrali, ne trebaju automatski asocirati na disperzirano otuđenje od stvarnosti, već mogu biti iskorišteni kao alati kojima se kreiraju nove vrijednosti na valu progressa čovječanstva, ukoliko želimo situaciju promatrati iz drugog kuta. Stvarnost je možda uistinu pustinja<sup>60</sup> koju napuštamo.

Ima li pitanje „što je stvarno, a što nije?“ još isti značaj kao što je imalo nekad? Ako je vjerovati Baudrillardu, trebalo bi, ali simulakrum, simulacija i hiperrealnost odvrćaju nas od tog pitanja, nudeći supstitut koji ne brine o njemu. Jedino širenje svijesti o simulaciji, onome što Baudrillard svojim radom definitivno uspijeva, može spasiti stvarnost od 'smrti', no nameće se pitanje: je li hiperrealnost postala toliko važna i sjajna da više nikoga nije niti briga za stvarnost?

---

<sup>60</sup> Baudrillard, J. 1981. „Simulakrumi i simulacija“, str. 5.



## Literatura i izvori

1. Baudrillard, Jean, 1996. „Baudrillard on the New Technologies - An interview with Claude Thibaut“, preuzeto s linka <http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/audrillard-on-the-new-technologies-an-interview-with-claude-thibaut> (10.9.2015.)
2. Baudrillard, Jean, 1972, "Kritika političke ekonomije znaka" iz zbirke tekstova „Simulacija i zbilja“, Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo, 2001.
3. Baudrillard, Jean, 1976, "Simbolička razmjena i smrt" iz zbirke tekstova „Simulacija i zbilja“, Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo, 2001.
4. Baudrillard, Jean, 1990, „Prozirnost zla“, iz zbirke tekstova „Simulacija i zbilja“, Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo, 2001.
5. Baudrillard, Jean, 1981. „Simulakrumi i simulacija“, Svetovi, Novi Sad, 1991., preuzeto s linka [http://www.ivantic.net/Ostale\\_knjige/Bodrijar.pdf](http://www.ivantic.net/Ostale_knjige/Bodrijar.pdf) (8.7.2015.)
6. Benjamin, Walter. 1936. „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije“, Suvremene književne teorije, Miroslav Beker, SML, Zagreb, 1986.
7. film „Existenz“, dir: Cronenberg, David. Miramax Films, 1999., IMDB link: <http://www.imdb.com/title/tt0120907/>
8. Deleuze, Gilles i Guattari, Felix, 1972. „Anti-Oedipus“, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2000. preuzeto s linka <https://libcom.org/files/Anti-Oedipus.pdf> (6.9.2015.)
9. Deleuze, Gilles, 1968. „Difference and Repetition“, Columbia University Press, New York, 1994., preuzeto s linka: <http://sociology.sunimc.net/htmledit/uploadfile/system/20110414/20110414150123784.pdf> (8.7.2015.)
10. Habermas, Jurgen, 1968. „Tehnika i znanost kao 'ideologija“, Školska knjiga, Zagreb, 1986.
11. Heidegger, Martin. 1954. „Pitanje o tehnici“, iz zbirke „Kraj filozofije i zadaća mišljenja“, Naprijed, Zagreb, 1996.

12. Hill, Annette, 2005, „Reality TV“, Routledge, London, preuzeto s linka:  
[http://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/MEDIA118/reality%20tv/%CE%92%CE%BF%CE%BF%CE%BA\\_reality%20tv.pdf](http://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/MEDIA118/reality%20tv/%CE%92%CE%BF%CE%BF%CE%BA_reality%20tv.pdf) (8.9.2015.)
13. Kalanj, Rade, 2001. „Predgovor: Postmodernistički vidokrug Jeana Baudrillarda“ iz zbirke "Simulacija i zbilja", Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo, 2001.
14. Lyotard, Jean, Francois, 1979. „Postmoderno stanje“, Ibis grafika, Zagreb, 2005.
15. McLuhan, Marshall, 1967, „The Medium is the Massage“, Gingko Press, Berkeley, 2006. , preuzeto s linka: <https://archive.org/details/pdfy-vNiFct6b-L5ucJEa>
16. Orwell, George, 1949, „Tisuću devetsto osamdeset četvrta“, Alfa, Zagreb, 2008.
17. de Saussure, Ferdinand, 1916. „Tečaj opće lingvistike“, ArTresor naklada;Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje, Zagreb, 2000.
18. Virilio, Paul, 1988. „The Vision Machine“, Indiana University Press, Bloomington, 1994.
19. film „Matrix“, dir: the Wachowskis. Warner Bros., 1999. IMDB link:  
<http://www.imdb.com/title/tt0133093/>
20. Warhol, Andy, 1962. „Campbell's Soup Cans“, sintetički polimer na platnu, Museum of Modern Art, New York