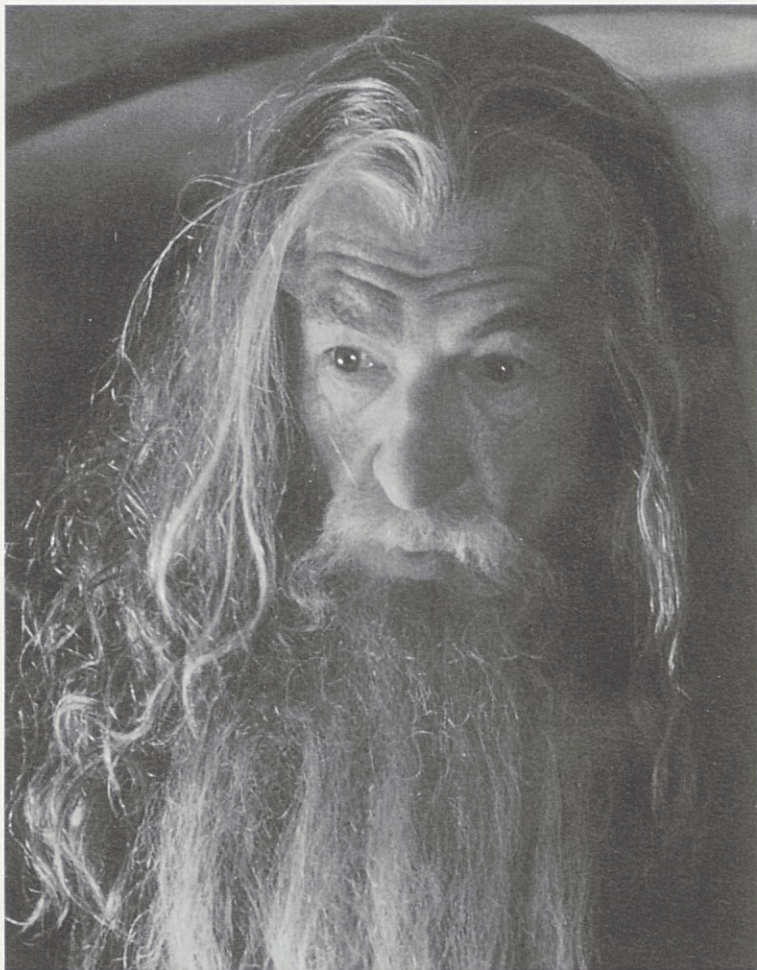


gospodar prstanov kot simulaker



Gospodar prstanov (Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring) je izjemen film, je poučna epska pustolovščina o spopadu med zlom in dobrim, je moralna zgodba o moči prijateljstva in posameznikovega poguma, je herojsko prizadevanje, da bi tlakovali pot za nov vzpon človeštva. Tako so prepričani mnogi, tako kar naprej govorijo občila. In kar pripovedujejo, ima celo nenavadno zrno resnice, o katerem bomo spregovorili tudi sami.

Vse se je začelo v času pred zgodovino, na kraju, ki ga imenujejo Srednji/Vmesni-svet (*Middle-earth*). Tam je tudi gospodar teme in moči, ki zbere sile zla, da bi uničil vse, kar bi mu prišlo na pot. Potrebuje pa prstan, ki je bil že dolgo zgubljen. In če bi ga našel, bi luč civilizacije ugasnila, svet pa bi prekrila tema. Zgodba je zelo preprosta.

Manjkajoči objekt (prstan) je kajpak izgubljeni objekt, ki pa ima leta 2002 povsem drugačno funkcijo kakor leta 1955, ko je Tolkienova trilogija izšla (*The Fellowship of the Ring; The Two Towers; The Return of the King*). Umberto Eco je nekoč zapisal, da je dobra knjiga tista, ki jo je mogoče večkrat brati, ne da bi jo popolnoma izčrpali. Dobro je zato razmisliti, zakaj je bila trilogija zanimiva za bralce leta

1955 in kako jo lahko beremo ter gledamo pol stoletja kasneje. Vprašanje je tudi, kako hitro jo lahko izčrpamo.

Danes obstajajo tudi tri reči, ki so popolnoma brez koristi: seks, smrt, misel. Tako zapiše Baudrillard, ko govori o digitaliziranih sodobnih svetovih.¹ Kako potem sploh še misliti, če pa je postalo tudi govorjenje nesmiselno, nekoristno, neuporabno, kajti digitalizirani ljudje-kloni le še kodirajo in dekodirajo sporočila? Ali je *Gospodarja prstanov* potem mogoče izčrpati? Zakaj so ga sploh naredili?

Zadnjega pol stoletja se je namreč dogajalo nekaj, kar Jean Baudrillard imenuje *popolni zločin*, ki je ustvarjal pogoje za nastanek vzporednega, simuliranega, kibernetičnega digitaliziranega sveta. In v tem procesu se je zgodilo nekaj pomembnega, dramatičnega: izginotje *drugega*.² Ko je *drugi* izginil, se je začel vračati v nenavadni obliki terorista. *Drugi* namreč na noben način ne more izginiti. To je teza, o kateri bomo še govorili. Povejmo še, da je leta 1965 izšla piratska verzija *Gospodarja prstanov*, s čimer se je začel graditi kult. Knjigo so kupovali milijoni ljudi, ki so čutili, da jim ponuja nekaj onkraj njihovih znanih izkušenj. Do leta 1968, tako pravijo, postane *Gospodar prstanov* praktično Biblija t.i. alternativne (druge?) kulture. Tolkien je bil zaradi tega sicer bogat, a tudi močno razočaran: navdušeni bralci "alternativne kulture" so *Gospodarja prstanov* brali, sočasno pa uživali LSD. Podobno izkušnjo sta imela tudi Kubrick in Clarke s sprejemanjem in razumevanjem *Odiseje 2001*. Gre za neuspelo srečanje.

Danes je seveda popolnoma drugače. Živimo namreč v globalnem digitaliziranem svetu, ki ni v krizi in ne pozna neuspešnih srečevanj ter "alternativne kulture" iz obdobja po drugi svetovni vojni; živimo v svetu, ki je ujet v *ultimativno logiko katastrofe*, pravi Baudrillard.³ Ta katastrofa ne pomeni toliko materialnega konca sveta (prenaseljenost, ozonska luknja, segrevanje Zemlje itd.), ampak radikalno možnost, ki jo Baudrillard imenuje "uničenje, strmoglavljenje vseh pravil".⁴

Katastrofa sveta je tako vdor, vpad nečesa, kar ne deluje po pravilih, kar je zunaj vsakega pravila, vsakega mogočega nadzora. Morda deluje po novih pravilih, ki jih vzpostavlja, kreira, proizvaja, a jih mi gotovo (še) ne poznamo. Logika katastrofe tudi pomeni, da smo prestopili določeno mejo, da smo se znašli onkraj konca; teroristi se vračajo kot Realno. Onkraj je paradokso in groteskno stanje, pravi Baudrillard, ki ga ne more razrešiti nikakršna rehabilitacija starih vrednot. V tem stanju nam lahko pomaga le še kompleksno teoretično razmišljanje, ki pa ne sme biti tradicionalno: na primer znanstveno razmišljanje, ki temelji na verifikaciji resnice. Za novo razmišljanje je vsekakor potreben *drugi*.

Živimo torej v svetu, ki je v mnogo slabšem položaju, kot je svet, ki mu grozi Gospodar teme. Film *Gospodar prstanov* je zato obupan poskus prepričati sodobne ljudi, da je Gospodarja teme mogoče premagati s prijateljstvom in z drugimi tradicionalnimi vrednotami. Teh sicer že zdavnaj ni več, a v svetu simulakrov se je kljub temu mogoče obnašati skladno z logiko simulacije: v simuliranem svetu pač proizvajajo nove in nove simulakre.

Baudrillard zato upravičeno pravi, da je današnji hiperkapitalistični digitalizirani svet že dolgo onkraj neke točke, kjer je bil povratek še mogoč, kjer je bilo srečevanje z *drugim* še mogoče. Že dolgo ni več "objektivne realnosti", ni determinirane realnosti, ni preprostih



spopadov med zlim in dobrim, ni *drugega*, ni herojev, ki na koncu premagajo zlo, objekti niso več to, kar so bili, itd. Svet se je radikalno spremenil, objekti v njem so le še to, kar Baudrillard imenuje "minljiva sled na ekranu".⁵ *Gospodar prstanov* je zato lahko le še simulaker, milijonski posel, demonstracija digitalne tehnologije in nič *drugega*. Realnost je torej digitalna simulacija; ni res, da je simulirana, ampak je simulacija. Takega sveta ni več treba reševati pred Gospodarjem teme. Zgodba je trivialna, naivna, iz nekega drugega sveta in časa.

Simulirana realnost je vsekakor ironična, cinična, samodestruktivna. V njej ni nobene mistike, mistika je ne more reševati, "reševanje" sploh nima nobenega smisla več. V globalni ironični simulirani realnosti namreč ni sovražnika, ni teme, ni Gospodarja, ni *drugega*. Povsod je svetloba, vse je mogoče zamenjati/izmenjati, kupiti, najeti, vse je mogoče narediti, vsi so drugačni, vse je drugačno, vse se le še nesmiselno reciklira. Globalni simulirani svet je Ves svet. V njem ni izgubljenega prstana. V hipermarketu ga je mogoče mimogrede kupiti za drobiž.

Tak svet misli ljudi, pravi Baudrillard.⁶ Daleč od tega, da bi ljudje še mislili svet; to ni več mogoče. Svet, simulirani hiper-svet je avtonomen, medtem ko so do konca psihologizirani ljudje le še nesmiselni zombiji, živi mrtveci, hodeča trupla, bebavi potrošniki.

Kritične misli tudi ni več oz. je le preprost izdelek med drugimi izdelki. Univerzalnosti ni več in v najboljšem primeru oblikuje *druge*, vzporedne svetove. Kritična misel je postala *viralna misel*, postala je kakor rakasta celica, ki nikoli ne umre. Baudrillard pravi, da rakasta celica *pozabi* umreti.⁷ Natanko to se dogaja tudi z ljudmi in s sodobnim svetom: vsi 'drugačni' so v simuliranih svetovih pozabili umreti, pozabili so, da kot realna bitja morajo umreti, da bi morali umreti. Seveda zaradi tega tudi nočejo umreti; torej so to, kar smo rekli: zombiji, nesmiselni kloni.

Rakaste celice ne umrejo in lahko živijo celo neodvisno od telesa: v laboratoriju.⁸ Širijo se, kot je dejal v *Matrici* agent Smith Morfeju, prek vseh mogočih meja. Vi, ljudje, pravi agent, ste kakor virus. Trenutno zato človeštvo reproducira in kopira patološko nesmrtnost rakastih celic, pravi Baudrillard.⁹ Taka je naša kolektivna fantazma: *vrnitev v stanje nerazdeljene eksistence, v neogibno stanje nedeljene žive materije, v stanje brezbrizne nesmrtnosti kot oblike obžalovanja žive materije v odnosu do ne-živih*.¹⁰

V tej perspektivi moramo skušati razumeti *Gospodarja prstanov* in sprenevedava prizadevanja katoliške cerkve, da bi ljudi zaščitila pred novim zlom; sem sodi tudi Harry Potter, ki je čarovnik. Njegovi oglaševalci zato nagovarjajo ljudi: *odkrijte v sebi tisto, kar je magičnega, čarobnega, pravljičnega*. In oglaševalci se sprašujejo: *kako je ljudi okužil virus, ki se imenuje Harry Potter?* Seveda ne mislijo resno, saj so dobički preveliki.

Tudi cerkev se seveda le spreneveda, ko protestira proti domnevemu zlu, ki se skriva v pripovedih. *Globa-latini-zacija*, kot jo imenuje Derrida, ni namreč nič drugega kot neskončno širjenje kapitalizma in katoliške cerkve čez vse mogoče meje. Gospodar je svet že zdavnaj zavlil v črnino. Moraliziranje je zato dandanašnji le še bizarno in absurdno. Toda mi mislimo resno: viralna narava sveta je dejstvo, glede katerega se bodo morali ljudje še dolgo nujno opredeljevati. Pozivanje k

odkrivanju magičnega v ljudeh je zato le slaba reklamna poteza: povsem izvotljeni psihološki ljudje lahko "odkrivajo" le še simulakre. A teh ne gre odkrivati, saj so ves čas že tu, pred našimi očmi se vrtijo in reciklirajo; prijazni oglaševalski poziv je zato le bedasta poteza, ki naj ljudi za hip prepriča, da niso to, kar v resnici so: zombiji.

Ko je svet oz. realnost našel umetni nadomestek v virtualnem, je postal neuporaben. Ko je bila edina stvar, s katero je še mogoče reproducirati vrsto, kloniranje, je spolnost postala neuporabna funkcija. Ko je bilo vse mogoče digitalno kodirati, je jezik postal neuporaben. Ko je bilo vse mogoče reducirati na možgane in nevronalne mreže, je telo postalo neuporabno. Ko je računalniška tehnologija in avtomatizem strojev vse, kar še potrebujemo za proizvodnjo, je delo neuporabno. (...) Ko je umeten spomin dosegel dovršenost, je postal organski spomin odvečen. Ko se je vse začelo dogajati med interaktivnimi terminali in komunikacijskimi zasloni, je Drugi postal odveč.¹¹

V tej perspektivi je *Gospodar prstanov* le še groteskna pripoved. Prav zaradi tega nadaljujemo.

Gospodar prstanov je groteskna pripoved o sintezi tehnologij, o tehnološki sintezi, o svetu, ki ga je zagnila črnina tehnološkega in digitalnega. To ni jamranje, saj nismo niti depresivne lepe duše niti nesmiselni ludisti, kot so prikazani v *Umetni inteligenci* (A. I., 2001). Spielberg je natanko vedel, zakaj jih je prikazal. Zaradi prihodnosti, ko se bo Ne-humani svet ponovno soočil z ontologijo in etiko. Ko so postali ljudje abstraktna bitja, ki jih določa le še DNK oz. genetski kod, so postali palčki, čarovniki in druga vilinska bitja ponovno zanimivi. Resnično, svet je treba reševati, toda čarovniki so bili vselej *drugi*. In ta svet potrebuje natanko *drugega*, Drugega. Človek je namreč postal *rezidualno bitje*, kot ga imenuje Baudrillard.¹² Seveda človeška bitja še naprej obstajajo, saj jih ni mogoče zamenjati s čim drugim. So sicer v odnosu z *drugim*, a ta v digitalnem svetu ni mogoč, saj ga ne morejo digitalizirati, digitalno zapisati. Uhaja namreč vsakemu kodu, vsakemu zapisu, vsaki simbolizaciji. Prav zaradi tega so realna bitja rezidualna, so preostanek, ostanek, diferenca; dandanašnji so vse bolj le še stranski produkt.

Toda človek kot realno bitje je mnogo bolj čaroben, skrivnosten, nenavaden, kot so palčki, čarovniki in druga bitja. Bržčas so ta bitja nastala natanko zato, ker so se realni ljudje vselej zavedali, da so vselej-že *drugi*; čarobna bitja so *drugi*. V tem je zrno *Gospodarja prstanov*, zaradi katerega bi lahko nastal dober film, če vmes ne bi posegli komercialni interesi, ki so iz *drugega* naredili grotesko. Komercialni interesi predstavljajo oz. zastopajo inertnost, ki jo lahko prepoznavamo tudi v posegih katoliške cerkve, da bi ljudi nekako zavarovala pred zlom, ki se je bojda naselilo v film, o katerem govorimo. Seveda je njihova inertnost razumljiva in jasna, kajti cerkev nikoli ni prenesla čarovnikov, čarovnic in drugih bitij, ki so predstavljala *drugega*; na tisoče so jih ročno zakurili na gmadah. In prav zaradi *drugega* je bil človek vselej radikalno realno bitje. A kot rečeno: v digitaliziranem globalnem svetu *drugega* ni več. Seveda obstaja še naprej: v vmesnih svetovih, tako kot v *Matrici* (The Matrix, 1999), le da tega ustvarjalci *Gospodarja prstanov* ne vedo in tudi ne želijo vedeti. •

Opombe

1 Cf. Jean Baudrillard: *Impossible exchange* (London, Verso, 2001, str. 30.)

2 Cf. *ibid.*, str. 15.

3 Cf. *ibid.*, str. 18.

4 *Ibid.*

5 *Ibid.*, str. 22.

6 *Ibid.*, str. 23.

7 *Ibid.*, str. 27.

8 Cf. *ibid.*

9 Cf. *ibid.*

10 Cf. *ibid.*, str. 32.

11 *Ibid.*, str. 40.

12 *Ibid.*, str. 41.