

## Realnost simulacij ter film v globalnem režimu spektaklov in zabave

### PROLOG

Jean-Pierre Geuens je v nekem trenutku rekel, da je temeljna značilnost [digitalnega] filma preprosto ta, da ne zaupa vsakdanji realnosti. To je zagotovo nenavadna trditev. Čemu sploh lahko zaupamo, če ne zaupamo vsakdanji realnosti?

Morda bogu?

Zapisana trditev je tudi preprosta in zelo prepričljiva, česar morda ni videti na prvi pogled. Preprosta je zato, ker temelji na dvomu, ki je najbolj produktiven element vsakega razmišljanja, kar je dobro vedel zlasti Descartes, obenem pa je prepričljiva, saj je besedna zveza *vsakdanja realnost* tako kompleksna, da zaradi tega ne more biti očitno, da vsi vemo, o čem govorimo, ko trdimo, da razmišljamo o vsakdanji realnosti. To pomeni, da že osnovni odnos do vsakdanje realnosti terja temeljit razmislek, katerega podlaga je [metodološki] dvom.

Zapišimo tezo: *kreiranje realnosti je bržčas najbolj človeška dejavnost*.

Gilles Deleuze in Félix Guattari sta leta 1988 predlagala umetnikom, naj ustvarjajo zemljevide, naj kartografirajo realnosti, ki jih kreirajo [vsakdanji ljudje]. Najprej je torej kreiranje realnosti, nato sledi njeno kartografiranje. Umetnost je zaradi kreativnosti nujno v odnosu s filozofijo *drugega*, kajti slednja je privilegirana oblika kartografiranja realnosti. Tudi to je teza, ki jo bomo zagovarjali v nadaljevanju.

Danska *Dogma 95* bo pozneje vztrajala pri zahtevi, da se mora film kot umetniška oblika dogajati "tu in sedaj". Zakaj so vztrajali? Ker so verjeli, da se mora filmska reprezentacija realnosti dogajati v kraljestvu same realnosti. Kaj to pomeni? Pomeni, da je kreiranje realnosti kraljevsko dejanje, ki je zavezano bogu in resnici, za katero jamči bog. In kaj je kartografiranje ustvarjene realnosti? Je tudi to kraljevsko dejanje?

Je.

[Tudi] digitalni film je odgovor na zastavljeni vprašanji. Odgovor je natančno takrat, ko vztraja pri trditvi, da je vsakdanja realnost vselej "specialni efekt".

Če je to res, potem je današnji digitalni film del avantgarde, ki razume naravo realnosti in ve, kaj mora narediti. Dekonstruirati mora realnost kot fikcijo in specialni efekt ter kreirati nove realne fikcije ali realne virtualnosti, kot bi dejala Deleuze & Guattari.

## PREDGOVOR

Obstaja avantgarda ali sprednja straža. Vselej je obstajala. Obstajala je avantgarda v umetnosti. Vsakič znova je obstajala. Vsakič znova bo obstajala, nastajala, postajala. Tak je aksiom. Razumevanje realnosti pa nam sporoča: sodobni hiperkapitalizem je posrkal tudi avantgardo. Potrebujemo nekaj zares novega.

Zahteva je paradokсна, kajti avantgarda je vselej nekaj povsem novega – tako kot resnica. Avantgarda je zavezana resnici. Tako, da ji je zvesta. Če ji je zvesta, je kapitalizem nemočen in je ne more posrkati. Zakaj se zdi, da se je to vendarle zgodilo?

Morda nastaja vtis v polju imaginarnega in spektakelskega, medijsko posredovanega vsakdanjega sveta, ki je nasičen, kar pomeni, da potrebujemo bistveno drugačno in novo zaznavanje in razumevanje sveta. V nasičenem svetu se namreč vse počasi spreminja v establišment, za katerega skrbijo zlasti elitni globalni mediji.

Etabilirana umetnost ne more biti avantgarda že po definiciji. Tistemu, ki mu je udobno poslano, ne moremo pripisati značilnosti avantgarde, saj preveč verjame v to, kar domnevno obstaja. Pomemben del etablitane umetnosti se zato danes seli na medmrežje, ki je kraj **kulturne vojne /cultural war/** za nadzor nad umetnostjo in njeno distribuiranje. Ključno vlogo imajo pri tem korporacije, ki seveda podpirajo kulturo, umetnost in celo teorijo. Da se ne bi nič spremenilo, kajpak, da ne bi nastalo nič zares novega.

V nasičenem svetu že po definiciji ne more nastati nič novega. Novo lahko nastaja le tako, da proizvaja oziroma kreira zunanost nasičenega sveta. Ustvarja torej nekaj, česar ne bo mogoče spraviti v nasičeni svet, ampak bo vselej vztrajalo kot čista zunanost [vsakdanje realnosti].

Avantgarda ima danes kljub vsemu oziroma prav zaradi zapisanega izjemno priložnost. Nastaja namreč koncept razkrojevalne tehnologije /disruptive technology/. Nastaja nov besednjak, ki se upira vsaki asimilaciji. Vprašanje je, kako bodo oboje sprejeli vsakdanji ljudje, ki sicer živijo v globalnem nasičenem svetu simulacij. Z avantgardno umetnostjo je namreč enak problem kot z novimi besednjaki. Če do obojega nimajo dostopa množice, ne moremo govoriti o [družbeni] emancipaciji.

In če ne moremo govoriti o emancipaciji, lahko govorimo le o elitah in molčeči množici, ki se ne upira gospodstvu, svet pa je videti harmonično urejen. V takem svetu ljudje o gospodstvu ne vedo dosti.

In to ni dobro.

## TEORIJA & PRAKSA

**Dominanca/dominance/** je gospodstvo, oblast, nadvlada. **Polna dominanca/full dominance/** je polno gospodstvo. **Polna združena dominanca/full joint dominance/** je polno združeno gospodstvo. To je sodobna tiranija, kot jo razume Noam Chomsky. To je globalni fašizem, kot ga razume pisec tega besedila. Harmonična urejenost sveta in estetizirani globalni fašizem nista daleč vsaksebi.

Vsak človek bi moral – prav zaradi tega – kdaj pa kdaj pogledati na zaslon. Na primer na spletno stran ameriškega obrambnega ministrstva.<sup>1</sup> Prepričal bi se, da je osnovna logika razmišljanja predstavnikov obrambnega ministrstva pretvarjanje. Kjer je na delu groba moč, uporabljajo pastoralne prijeme, ko govorijo o osvajanju sveta, ustvarjajo vtis, da širijo demokracijo in svobodo. Govorijo o vsem, le o sebi ne. Zrcalijo svet, da bi ga imeli še naprej pod nadzorom.

Zasloni. So sicer vsepovsod. So vseprisotni. So čarobni in nenavadno privlačni. Niso kakor zrcala, a so kljub temu čarobni, privlačni. Prek njih prehajamo v drugi svet. Ne prehajamo v druge svetove. Prehajamo v nenavadno, virtualno onstranost, ki ni realnost, ampak je njena nenavadna [digitalizirana] simulacija.

Filmi so privilegirani posredniki med človekom in simulacijami.

Filmi torej. Industrija kulture. Industrija zabave. Korporativna kultura. Vse to nastaja pred našimi očmi, ponuja se nam. Gledamo filme. Prav zato. Vidimo veliko filmov. In le malo razumemo, saj ne vemo, da so filmske podobe berljive in niso le za gledanje. Ne znamo brati podob. Torej smo nepismeni in začarani, saj nas neprebrane podobe vedno znova le pritegnejo in začarajo. Spreminjamo se v njihove priveske.

A v resnici to ni velik ali hud problem. Znotraj korporativne kulture namreč ni predvideno, da bomo brali ali kaj razumeli. Predvideno je, da se bomo zabavali in pustili zapeljevati. Po možnosti ves čas, brez premora. Le verjeti moramo, da je to, kar vidimo, zares to, kar vidimo.

Kljub vsemu si bomo ogledali tri filme: *Matrica* (1999, 2003), *Krog 2* (2005), *Konstantin* (2005). Z njihovo pomočjo bomo boljše razumeli, kakšna je vloga filma kot umetnosti v svetu korporativne kulture in globalnega fašizma, v kakršnem živimo, saj znamo brati podobe in smo pismeni.

<sup>1</sup> [<http://www.defenselink.mil/>]

Pismenost je zelo pomembna. Nemara bo v prihodnosti še pomembnejša. Tudi zasloni bodo pomembni. Zaradi strategij, o katerih bomo govorili v pričujočem besedilu.

Zasloni so strateški in so integralni del strategij. So bistveni in integralni del korporativnega režima sodobnega simuliranega in naspidiranega življenja. Ta režim je predvsem spektakelski & estetski. Je režim neskončne zabave in očaranosti, saj ljudje ne smejo spoznati njegove fašistoidne narave; utegnili bi se upirati, utegnili bi protestirati. Zato je njegova temeljna funkcija discipliniranje ljudi, ki se zabavajo in so očarani nad tem, kar se jim ponuja na ogled. Končni cilj je jasen: oblikovanje novega integralnega režima proizvodnje dobrin, potrošnje dobrin, estetike, varnosti, discipliniranih ljudi.

Ključna beseda znotraj korporativne kulture je varnost. Po drugi svetovni vojni so interaktivne simulacije spremljale hladno vojno. Zdaj so na vrsti preventivne vojne. Ves čas živimo v vojnem stanju. Režim estetizirane zabave, očaranosti in spektaklov nas varuje pred vpogledom v vojno stanje in pred norostjo. Ponuja nam posebno norost, da ne bi spregledali narave [digitaliziranih] simulacij, korporativne kulture in nenehnega vojskovanja, ki poteka prek zaslonov.

Spektakelski in zabavlaški režim potrebuje vedno nove vojne, saj temelji na vojaškem gospodarstvu. Potrebuje tudi interaktivne simulacije. Potrebuje velikansko proizvodnjo dobrin, propagando in velikansko potrošnjo dobrin. Potrebuje simulirani optimizem discipliniranih ljudi, digitalizirano estetiziranje sveta, organizirano življenje in pazljivost. Varnost je namreč ključna beseda. Cinizem tudi.

Zaradi varnosti je potreben poseben nadzor nad državljani, ki so bistveno potrošniki in delavci. Potrebno je njihovo cinično pozicioniranje. Navidezno svobodni državljani so zato natančno umeščeni znotraj korporativnega režima spektakla & zabave, vojn, estetike in čaranja. Integrirani nadzor in panoptični pogled na svet še nikoli nista bila tako natančno izdelana kot danes. Še nikoli ni bilo na voljo takih tehnoloških postopkov, ki bi omogočali kaj podobnega.

Zato ljudem nenehno ponujajo varnost & spektakle, sočasno pa so strategije, ki jo zagotavljajo, agonistične. To pomeni, da silijo v varnost začarane ljudi v tekmovalnost in vojne. Pripravljajo jih na spopade. Na primer na preventivne vojne. Vse zaradi varnosti.

Opažamo razcep. Varni ljudje so pazljivi, egoistični, pohlepni, tekmovalni, izzivalni in na bojni nogi drug z drugim. Sistemi propagande, kulturna industrija, sistemi za indoktriniranje, industrija odnosov z javnostmi, množična elitna spektakelska občila jih skušajo pridobiti za potrošnjo, sočasno jim obljublajo obogatitev življenja, ljudje pa se disciplinirajo in se spotoma pripravljajo še na preventivne vojne.

Tak je svet. Poln je privlačnih objektov, ki jih je treba bodisi nadzorovati bodisi imeti v lasti. Ljudje so [privlačni, zdravi] objekti med objekti. Življenje je vojna & blaginja. Je vojna & potrošništvo. Je vojna & zabava. Je vojna & spektakel. Je estetika vojaškega delovanja & prijazna propaganda.

Znanstveno razumevanje nadzornih mehanizmov in povratnih informacij je hrbtna stran propagande, ki se sklicuje na znanost in ljudem ponuja prijazne dobrine v potrošnjo. Nastaja voz: znanost & propaganda & potrošnja & vojna & estetika.

Svet ni statičen. Je dinamičen. Tak je tudi nadzor. Je fleksibilen, hiter, spreminljiv in prilagodljiv. Regulira samega sebe, popravlja samega sebe, ko je treba. Taki so tudi ljudje. Potrebujejo povratne informacije, da se lahko sproti prilagajajo. In jih dobivajo. Torej se nenehno prilagajajo, sočasno pa verjamejo, da je vse skupaj zelo normalno in *cool*.

Govorimo o mašini, ki se je sposobna prilagajati, spreminjati in učiti. Govorimo o pametni mašini. Govorimo o pametnem svetu in ljudje niso več njegov najpametnejši del. To pa še ni mašina, o kateri sta govorila Deleuze & Guattari. Daleč od tega.

Ljudje-potrošniki, računalniki, gigamarketi, nogomet, pasje dirke, bojna letala, računalniške igrice in televizijski zasloni so postali en sam integralni aparat oziroma sistem. Sovražniki in zavezniki so del integralnega sistema. Že jutri se lahko vse spremeni: sovražniki bodo naši prijatelji, zavezniki bodo postali smrtni sovražniki. Zdi se, da za sodobnega protejskega človeka to ni nikakršen problem.

Preživetvene strategije so nedoločene. Sistem preživetja se nenehno spreminja, ljudje imajo protejske in ploske osebnosti; poudarek je na tem, da jih imajo. Imajo jih zato, ker so jih izdelali & ponudili na tržišču. Življenje je končno postalo neznosno za vsakogar, ki ni sposoben kalkuliranja in sprotnega ugotavljanja, kaj se mu splača. Kdor se ne zabava, je izločen, še preden je utegnil odpreti usta v obrambo.

Agonistično kalkuliranje pomaga oblikovati strategije preživetja. Orožje povezuje ljudi in tehnološke postopke, dobrine, servisne usluge, računalnike in robote, psihologe, duhovnike in generale. Tok informacij je brez konca. Procesiranje informacij je vzporedno. Industrijska vojna, obča filozofija ter prijazno vedenje se medsebojno podpirajo in krepijo.

Ljudje pa še vedno verjamejo v prijazne namere, naklonjenost oblastnikov in vzvišene cilje življenja. Človeške želje so že zdavnaj postale podobne digitalnim mašinam, ki se regulirajo same – le da ljudje tega ne opazijo, ker so preveč zaposleni, naspidirani in *dogajajo*. Globine človeške eksistence so povsem na površju. Človeško vedenje je reducirano na posamezne vnaprej predvidene in predvidljive poteze. Te so tudi preračunane. Gre za zasledovanje,

umik ali prevaro. Manipuliranje je sestavni del takega življenja. Cinizem do sočloveka tudi.

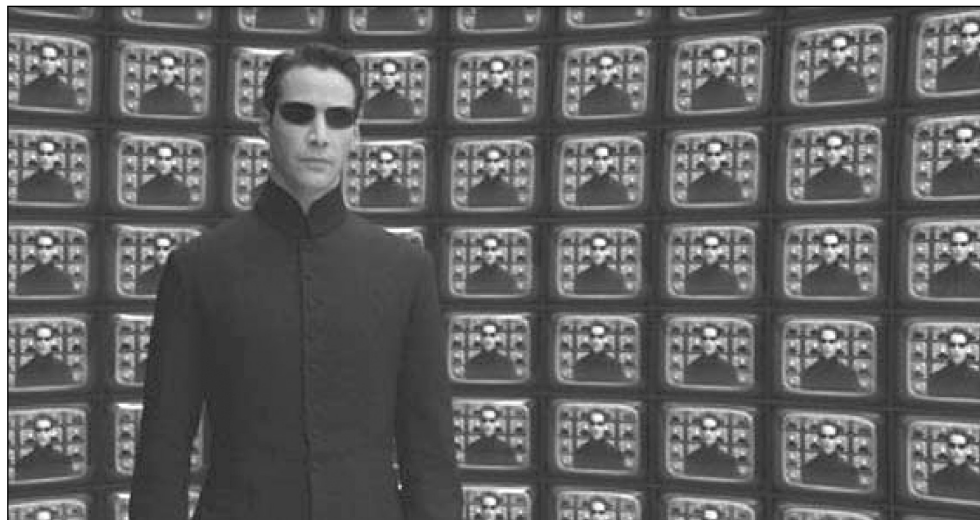
Tehnološki postopki so temelj za razumevanje sveta in vsake mogoče manipulacije. So temelj pastoralnih ideologij in diskurza gospodstva kot osnovnega diskurza človeškega življenja. Politika se vpleta v tehnološke postopke in cinično načrtuje prihodnost – zase.

Ljudje naivno verjamejo, da je vse mogoče modelirati, standardizirati in preračunati. Vse je mogoče tudi uravnavati, nadzorovati, vse je mogoče upravljati. Če imate shizofrenijo, zadoščajo tri modre tabletki. Potem je nimate več; tak je vtis, ki utrjuje psihiatre na gospodstvenih položajih, pacienti pa so jim še hvaležni. Realnost je simulirana in matematizirana. Njen Arhitekt je matematik. To smo videli v *Matrici*, kjer se Novi človek prikaže na zaslonih, in ne moremo vedeti, kateri od njih je “pravi”; tega ne more vedeti niti sam.

Matematično urejen svet je enota. Je entiteta. Z njo je mogoče manipulirati, saj je simulirana. Mogoče je manipulirati z njeno prihodnostjo. Nič ali ena. Ljudje so preprosto nepomembni. So priveski podob, simulacij in simulakrov ter spektaklov, to pa je tudi vse. Zanje ni ne začetka ne konca. Krožijo, toda nikoli ne pridejo na začetek. Ne vračajo se. Kar se jim zgodi, se jim vselej zgodi ob pravem času. Nimajo izkušnje, o kateri je govoril Jean Baudrillard, ko je pripovedoval o odnosu do Nietzscheja, za katerega je rekel, da je bil zavezan temu, kar imenujemo *prezgoden*, *neprimeren*, *preran*. V integralnem sistemu človek ne more dobiti take izkušnje.

Mogoče je troje.

**Prvič.** Neskončno perpetuiranje idealističnih idej. Ljudje v tej perspektivi nimajo nobenega dostopa do realnosti, ki ne bi bila posredovana na način, o katerem govorimo. Živijo v svetu, ki je zaprt, integralen informacijski sistem.



**Drugič.** Ljudje postajajo vse bolj abstraktne enote, vedejo se skladno s statističnimi modeli, medtem ko so množice ljudi le funkcija v matematikovi enačbi. **Tretjič.** Popolnoma agonističen svet. Preživi tisti, ki ima najboljšo strategijo. Najboljšo strategijo imajo pripadniki družbenih elit. Vsi drugi so pogrešljivi in izgubljeni.

Vse tri možnosti izhajajo iz logike totalnega tehnološkega nadzora, industrije kulture in občutka globalne moči. Digitalni operacijski sistemi so opora take moči. Vmesniki so posredniki moči in vpliva. Elitni mediji kopičijo dobičke & informacije. Vsakdanji človek dobiva za zaslonom občutek, da nekaj obvladuje. V resnici je že davno obvladan.

Nihče ne more ven. Razen Novega človeka. Neo iz *Matrice* je prihodnji človek. Z eno samo idejo. O tem bomo še govorili.

Globalna omrežja so najboljši vzvodi za tisti pogled na svet, ki ga je skušala ujeti v fantazmo novoveška znanost – pogled “od nikoder”. Današnji strategiji preventivnih vojn govorijo o “božjem pogledu”. Bog namreč vse vidi. Vidi hipoma. Njegov pogled je brezčasen. Novoveška znanost se je s tem dopolnila.

Pogled “od nikoder” je najbolj varen. Ideja varnosti dobi s tem zadnjo oporo in se dopolni. Svet še ni spoznal močnejšega orožja, kot je globalna informacijska mreža, ki strategom omogoča božji pogled. Nihče se ne more skriti.

Vsakdo je prej ali slej objekt v spektaklu. Je distribuiran, razpršen, razmeščen, razdeljen, zvrščen, razporejen, raztresen, prodan. Je predmet trgovanja. Nenehno se spreminja, nenehno ustvarja kaj novega, v resnici pa le reciklira že povedano, prebrano, videno, slišano. Vse to se dogaja v polju, ki ga obvladujejo sistemi propagande, digitaliziranega komuniciranja, skladiščenja, sortiranja, razvrščanja. Institucionalno konstruirano znanje je vsepovsod in njegovi zastopniki skrbijo, da skladiščenje objektov, med katerimi so tudi ljudje, poteka po načrtu. Videz, da znanstveniki nenehno proizvajajo nova spoznanja, je natanko to – videz.

Razvrščeni ljudje pa gledajo svet, kot ga morajo gledati. Razumejo ga, kot ga morajo razumeti. Za njimi so namreč znanstveniki, je propaganda, je indoktrinacija, so mediji. Okoli njih so spektakli, je privlačnost, je zapeljevanje, so podobe. Vse to se dogaja v mrežah, ki ustvarjajo natančno določene pomene. V ploskih mrežah so vozli, ljudje, ki prebivajo v njih, so vozlasti. To pomeni, da so razmešчени in razpršeni po mreži. Taki so protejski ljudje sodobnega ploskega sveta.<sup>2</sup>

V njem delujejo digitalne mašine. Te nas osvobajajo. Nekoč je ljudi osvobajalo delo. Tudi javna oziroma elitna občila delujejo kot mašine. Zgodovina elit-

<sup>2</sup> Cf. Thomas Friedman (2005). *The World is Flat. A Brief History of the Globalized World in the 21st Century*.

nih občil je zgodovina tehnologiziranega zaznavanja in razumevanja sveta. Kar je popularno, je tehnološko obvladano in nadzorovano.

Simultanost, hkratnost. Iluzije globin. Iluzije in globine. Simulacije. Za vse to skrbijo javna občila. Manipulirajo s pogledom in besedo. Občila seveda nikoli ne govorijo o sebi.

Temeljni problemi ostajajo nerešeni. Mišljenje je avtomatizirano. Zanj skrbijo televizija in računalniki. Pogledi so avtomatizirani. Zanje skrbijo zasloni. Pametne podobe, kot jih imenujejo, so opora za brezmejno potrošnjo novega. Časa za refleksijo ni več. Za to skrbijo elitni mediji. Skrbijo za takojšnjost. Skrbijo za distribucijo novih informacij in vsakršnih dobrin.

## FILM IN REALNOST

Včasih kdo reče, da verjame v brisanje spomina. Kot da bi spomin [na realnost] obstajal, kar pomeni, da je tudi sam realnost, nekdo pa bi ga brisal – ker ne bi hotel [take] realnosti.

V resnici spomin ne obstaja. Spomina nastaja. To pomeni, da ga ni mogoče brisati, saj nastaja vedno znova. Spomin je anarhističen. Zavezan je logiki in naravi **disjunkcije**.

Tudi realnost nastaja. Nastaja vedno znova. Na anarhističen način. Zavezana je logiki proizvodnje.

Nastaja in obstaja tudi **poetika kratkotrajnega**. Tako je nekoč zapisal Paul Virilio. V **dobi digitalnega** je take poetike vse manj. Tako je tudi zato, ker postajajo virtualni simulirani svetovi vse bolj dominantni. Umetni in **simulirani ekvivalenti realnega** so v takih svetovih neuporabni, nekoristni, čeprav jih ne nehno prodajajo in kupujejo.

Nova avantgarda je realno. Berite ta odprti zapis na različne načine.

Kar je bilo Realno, je bilo vselej avantgarda. Realnost ima danes status Realnega. Zakaj bi se sicer digitalni filmi trudili biti čim bolj realni?

Ne obstaja bolj odprta realnost, kot je realna realnost. Režiserji, ki uporabljajo **digitalne kamere**, se tega zavedajo. Nekateri, seveda. Na primer Abbas Kiarostami. Na primer v filmu z naslovom *Deset (Ten, 2002)*. Tudi Aleksandr Sokurov se tega dobro zaveda. Na primer v filmu z naslovom *Ruska skrinja (2002)*.

V obeh filmih, ki smo ju omenili, smo priče potovanju, smo popotniki. Potujemo v času in prostoru. Potujemo skozi muzej, potujemo skozi Teheran. Potujemo v realnost, v realnosti, saj je vsaka realnost odprta. Natanko zaradi tega je tudi mogoče potovanje, odpotovanje, so mogoča **odpotovanja**, je mogoče eksperimentiranje, če lahko uporabimo ta izraz. Brez realnosti ni mogoče nikakršno eksperimentiranje.



Ko govorimo o realnosti, mislimo zlasti na čas. Mislimo na realni čas. Kaj je realni čas?

Digitalni film je odgovor na vprašanje. Odgovor je natanko takrat, ko vztraja pri trditvi, da je realnost vselej-že "specialni efekt", posebni učinek realnega časa.

*Dogma 95* pa vztraja še pri neki drugi trditvi. Vztraja pri trditvi, da je realnost zavezana **anarhizmu**.

To je logično. Če je realnost odprtost realnosti, če je odprtost Realnega, potem je posebni učinek, ta pa ne more nastati brez ideje anarhizma, ki je logična posledica ideje o realnosti kot nedoločeni in nedoločljivi odprtosti. Realni čas je odprtost realnosti.

Film, ki je zavezan odprtosti realnosti, lahko razumemo kot **dekonstrukcijo** realnosti. To pomeni, da film kreira realnosti, če se distancira od tega, kar spontano sprejemamo kot realnost. Še drugače povedano: film konstruira realnost, če ne zaupa temu, kar imenujemo vsakdanja realnost.

Dekonstrukcijo moramo razumeti. Ne smemo je kar zavrnil. Derrida je s samo idejo dekonstrukcije zavrnil vse avtorje, ki so mu skušali očitati, češ da je nihilist. Poudarjal je, da je dekonstrukcija zavezana zelo preprostu spoznanju, ki vztraja pri tem, da za človeka kot govoreče bitje ne obstaja en sam pomen. To pa še ne pomeni, nadaljuje Derrida, da pomena sploh ni. Daleč do tega. Pomen je učinek, je proizvod, posledica. Tako kot je proizvod, učinek, posledica realnosti.

Dekonstrukcija terja delo. Kreiranje je delo. Derrida je to večkrat poudaril. Potrebno je delo, nič drugega. Dekonstrukcija je delo. To pomeni premagovanje lenobe. Vse to je potrebno zaradi preprostega spoznanja, da jezik ne more zagotoviti jasnega, čistega, nedvoumnega razumevanja realnosti. Ne obstajajo fiksni pomeni [realnosti]. Vsak domnevno fiksni pomen se zruši, ko se lotimo dela, ki ga imenujemo dekonstrukcija. Ko začnemo delati, najprej naletimo na kontradikcije realnosti. Te so nujne in neizogibne.

Nastaja **paradoks**. V obdobju simulacij in simulakrov, kot jih imenuje Baudrillard, je človekovo spontano doživljanje realnosti obremenjeno z idejo, da "nobena stvar ni realna". Obremenjeno je z idejo, da je "vse zgolj konstrukt". Paradoks je tudi ta, da ljudje sočasno verjamejo v fiksne pomen realnosti. Ti se sicer nenehno spreminjajo, toda kljub temu so vedno znova fiksni.

Seveda je tako razmišljanje tudi del **propagande** in indoktrinacije duha. Prav zato se včasih vprašamo – natanko v tem je paradoks –, če je, na primer v [digitalnem] filmu, kaj realno. Zdi se, da včasih ne moremo verjeti temu, kar vidimo, zato se sprašujemo. V filmih je že toliko posebnih učinkov, da je kakšen film en sam posebni učinek.

Ko je vse posebni učinek, ne verjamemo ničemur več. Verjamemo, da je pač vse konstruirani posebni učinek, ki so ga naredili v laboratoriju ali studiu ali kjer-

koli že. In ko mislimo, da je res "vse" posebni učinek, se izkaže, da "vsaj nekaj" vendarle ni posebni učinek. V morju posebnih učinkov dobimo vtis o realnem.

Ko dobimo ta vtis, se zdi, da je ta nekaj posebnega. Zato posebni učinki niso več posebni, temveč so nezanimivi. Nenadoma postane zanimiva sama realnost. Stara dobra razcepljena realnost, polna kontradikcij.

Vidimo torej, da nas vedno znova očara realnost. Na posebne filmske učinke se zlahka navadimo, medtem ko se na realnost nikakor ne moremo. Zakaj ne? Ker je nedoločljiva odprtost. Taka je njena temeljna dimenzija, ki je tudi realni čas. Zaradi njega govorimo o trajanju realnosti, ki pa ni kontinuirano. Prav zato lahko nastaja in obstaja **estetika kratkotrajnega**.

Kartografiranje realnosti, o čemer sta govorila Deleuze & Guattari, je ustvarjanje realnosti kot odprtosti. Odprtost pomeni **skrivnost**. Zaradi nje je mogoča kreativnost. Če ne bi bilo odprtosti ali skrivnosti, kreativnost ne bi bila niti mogoča niti potrebna. Realnost bi bila namreč razvidna vsakomur, bila bi natanko to, za kar jo imamo. Bila bi fiksna in enoznačno določljiva – vsaj v perspektivi.

Ker pa je odprtost, nikoli ni to, za kar jo imamo. Zato je mogoča poetika kratkotrajnega in je mogoča dekonstrukcija. Mogoča je kreativnost, ki pomeni oblikovanje nove realnosti kot odprtosti, pri čemer nikoli ne moremo vedeti, kaj ustvarjamo. Odprtost realnosti namreč ne more biti objekt vednosti. Ne moremo je predelati v izjave, v zapis, v digitalni kod. Odprtost je lahko le odprtost, tj. skrivnost. Ta je nedoločenost in nedoločljivost realnosti kot odprtosti eksistence.

Skrivnost pa pomeni še nekaj. Pomeni, da Vse ni mogoče. Pomeni, da mora obstajati meja, ki je neprekoračljiva. Pomeni tudi, da mora nekaj jamčiti za njo. Prav zato je *Dogma 95* nastala skupaj z desetimi pravili, ki ostro omejujejo ustvarjanje filmov. In šele z omejevanjem so dani realni pogoji za kreativnost.

Šele s pravili ostro omejena umetnost lahko kreira umetne realne svetove ali realne virtualnosti. Kreira realne svetove, ki so umetnije, in ne fikcije. Film, ki nastane pod takimi pogoji, ni fikcija, ni iluzija, ampak je bolj realna realnost, kot je tista, ki jo spontano doživljamo vsak dan in jo imenujemo vsakdanja realnost.

Če je vsakdanja realnost simulirana, če je fikcija in konstrukt, je film njena dekonstrukcija, ni fiktivna realnost, ampak je **realna fikcija**.

Brez realnosti ne bi bilo umetnosti. Brez nje ne bi bilo filmov. Brez odprtosti in skrivnosti ne bi bilo dobrih filmov. Bili bi slabi filmi, ki pa so nepotrebni in nekoristni.

Realnost kot odprtost potrebuje umetnost. Potrebuje kreativnost, da bi postala to, kar lahko je – realna fikcija, realna simulacija. Zato mora biti umetniško delovanje zelo selektivno. Ne sme zaupati vsakdanji realnosti, posvetiti se mora poetiki kratkotrajnega. Vsaka realnost je namreč kratkotrajna. Zato je **avantgarda** v umetnosti **konservativna**. Ohranja poetiko kratkotrajnega. Po-

navlja jo, vedno znova jo izumlja, kreira, oblikuje. Poetika kratkotrajnega je tudi estetika kratkotrajnega. Oboje je mogoče zaradi **izbire**. Avtor lahko izbere, kar je nujno, in zavrže, kar so nepotrebni “stranski ali posebni učinki”.

Zoper totalni film, kot ga imenujejo, nastopajo filmi, ki ponazarjajo, o čemer smo razmišljali. Taki so v zadnjem času filmi *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), *Biti John Malkovich* (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Prilagajanje* (Adaptation, Spike Jonze, 2002), *Večno sonce brezmadežnega uma* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004).

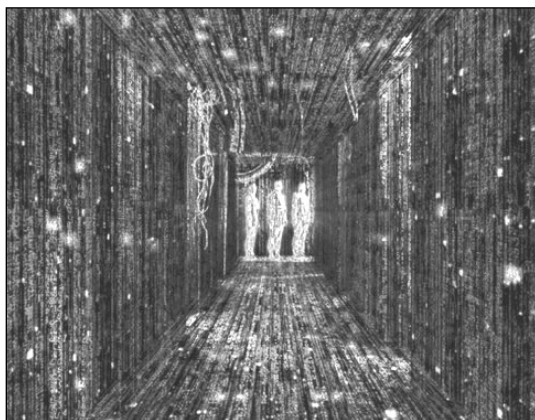
## FILMI

Film je umetnost ali pa je del nadzornih sistemov, propagande, indoktrinacije, kulturne industrije, surove tekme za dobiček.

Sodobni imperativ je takle. Skozi zaslone prisiljeno zremo v virtualne in simulirane svetove, išoč vse, kar bi lahko imelo status novega in drugačnega. Zremo v digitalno obdelane simulacije svetov, med katerimi prevladujejo zlahka razumljeni simulakri. Preproste simulacije morajo biti tako realistične, da bi jih potrošniki zamenjali za realne svetove. Tak je cilj. Nekateri filmi, ki so sicer votli kot prazen sod, zato polnijo blagajne z novo fascinacijo: enoznačno določljivi simulirani svet je videti, kot bi bil realen, pri čemer sploh ni pomembno, kaj je realnost, kakšna je.

*Matrica* je zato film, ki nas prepriča, da ve, kaj je to, kar imenujejo vsakdanja realnost – ta je naddoločena z **vojaško-industrijsko zabavo /military-industrial-entertainment/**. Film zato ni nikakršna ZF zgodba, kot pravijo “kritiki”, prilagojeni preprosti logiki in funkciji zabave. To je realna in kompleksna pripoved o kulturnih imaginarijih, ki so v resnici civilizacijski. Film *Terminator* (The Terminator, 1984) je zato zgodba, ob kateri nam postane dokončno jasno, kdo podpira tehnološki in vojaški razvoj simuliranega sveta: kulturni oziroma korporativni ter civilizacijski imaginariji.

*Matrica* je ultimativna refleksija takih imaginarijev, saj jih postavi radikalno pod vprašaj; dekonstruira jih. Scenariji zanje so namreč vojaški. *Matrica* je natanko pripoved o njih. Scenariji niso izmišljeni, ampak so realni. Spopadi med stroji in digitaliziranimi ljudmi so realni. Glede tega ne bi smeli biti naivni.



Šele ti spopadi so realni. Vse drugo so naivne simulacije.

Zato danes sedijo za skupnimi mizami vojaški strategji, managerji, modni oblikovalci, pastoralci, psihologi in strokovnjaki za digitalno. S pomočjo industrije zabave vključujejo vojaške naprave in vojaško miselnost v vsakdanje življenje potrošnikov. Ministrstva za obrambo denarno podpirajo razvijanje videoigric, računalniške grafike in tridimenzionalnih simulacij. **Resne igre /serious games/** zapolnjujejo vrzeli na trgu in povezujejo industrijo za odnose z javnostmi, zabavo otrok in vojaško usposabljanje ljudi.<sup>3</sup> Nobenega realnega spopada ni na obzorju, zdi se, da ni več realnih kontradikcij. Obstajajo pa preventivne vojne in obstajajo simulirani spopadi, ki potekajo prek računalniških zaslonov.

Vojaške simulacije se prilegajo standardiziranemu okusu otrok, videoigrice se prilegajo vojaški miselnosti. Industrija iger /the game industry/ bo kmalu presegla vpliv televizije na duha ljudi. Zahteve po simuliranju realnosti narekujejo ritem spreminjanja javnih občil, ki ljudi-potrošnike zasipavajo z enoznačnimi podatki in s preprostimi ter vsem razumljivimi podobami – da jim ne bi bilo treba razmišljati. Z ljudmi, ki ne razmišljajo, je seveda lahko manipulirati.

Javna oziroma elitna občila tako rekoč ne morejo več živeti brez nenehnih katastrof, o katerih zato vselej nemudoma in izčrpno poročajo. Simulirane realnosti spreminjajo v estetizirano in digitalno obdelano bojno polje, v oder, kjer si lahko ogledujemo ekstremne dogodke, bitke in katastrofe, ob tem pa srkamo čaj in kramljamo s prijatelji.

Simulacije vojn, resnične vojne, poročanje o njih, televizijski spektakli in interaktivne igre oblikujejo svet, v katerem smo nenehno v krizi, sočasno pa povsem varni. Zunaj sistema simulacij in zabave namreč ni ničesar. Znotraj njega je realnost zlasti erotizirana. Komuniciranje je erotizirano. Pogled na zaslon je erotičen. Kar je na njem, je erotizirano. Zato do vrhunca sploh ni daleč. Nekatere učiteljice tako dopoldne poučujejo otroke, zvečer in ponoči pa se prepuščajo strokovnjakom za pornografijo. Staršem se to ne zdi nenavadno ali čudno.

Učinki so mogoči, če ljudje sodelujejo. V *Matrixi* smo videli ultimativno obliko takega sodelovanja. To je bilo mogoče šele, ko so ljudje robotom oziroma računalnikom povedali, kakšna je njihova *prava* želja. Računalniki so jo hipoma in z lahkoto izpolnili, saj je bila predstavljena kot imaginarna, ne pa kot univerzalna. Arhitekt, ki posredno skrbi tudi za turizem, čustvene količnike, informacije, računalniško podprte tehnologije, preventivne vojne in globalne trge, je bil kajpak zadovoljen. Vsak človek je dobil lastno virtualno realnost, s katero je bil povsem zadovoljen, Arhitekt pa je dobil globalni svet.

<sup>3</sup> Cf. CTheory

Z univerzalnostjo, ki pomeni demokracijo, človekove pravice in kulturo, to nima nobene zveze.

Resnično sodelovanje med ljudmi pa se je začelo, ko je prvi človek zavrnil vse to sranje. Odklopil se je. Sledili so mu še drugi. Odšli so v podzemlje. Postali so gverilci. Z eno samo idejo. Z idejo realnega sveta.

Gverila je [danes] mogoča. Je potrebna in je nujna. Zaradi realnosti, demokracije, svobode, odgovornosti, duha in kulture. Mogoča je tudi v svetu digitalnih simulacij. Foucault nas je prepričal, da smo kot svobodna bitja sposobni nadzorovati sami sebe. To storimo tako, da vgrajujemo v lastno duhovno delovanje nadzorne sisteme. Prav tako jih lahko tudi zavrremo. Foucault je zavrnitev imenoval subjektivacija. Človek je zmožen subjektivacije. Prav tako je zmožen razmišljanja.

Umetnost ima dolžnost. Pokazati ljudem, da to lahko storijo. Če ljudje verjamejo, da jih [lahko] nadzorujejo, se bodo umaknili. Ničesar ne bodo naredili, da jih ne bi odstranili. A celo globalnim sistemom za nadzor je mogoče uiti. V *Matrixi* smo videli, kako se to naredi. V realnosti, ki je vselej simulacija ali fikcija, bo moral vsakdo najprej ugotoviti, kako zelo je nadzorovano njegovo življenje. Teorija bo imela pri tem ključno vlogo. Razmišljanje umetnosti tudi.

V **medijsko zasičenih občestvih /media-saturated societies/** je nadzorovanje ljudi prijateljsko, čustveno, inteligentno in prijazno, zato je subjektivacija manj verjetna. Nadzorovanje se je namreč spremenilo v spektakel, da ne bi postalo sumljivo. Sistemi za nadzor so seveda fleksibilni, zato se nenehno prilagajajo novim razmeram. Ljudje tudi.

Tudi ljudje se prilagajajo. Prilagajajo se skupaj s **sistemi**. Ljudje se ne prilagajajo sistemom; razloček je pomemben in bržčas odločilen. Oblikujejo nove in **nove identitete /identity refashioning/**.<sup>4</sup> Zato je problem velik. Kako biti gverilec, moralno pokončen človek v svetu slaboumnih simulacij? S spreminjanjem identitete ne pridemo nikamor, saj to delajo vsi, saj to dela sam sistem. Subjektivacija je nekaj povsem drugega.

Gverila *ne šteje*. To je rešitev. Narediti nekaj, kar ne šteje, česar ni mogoče prodati, česar ni mogoče določiti. Narediti nekaj, kar je za sistem simulacij brez koristi, neuporabno. Gverila je dejavnost, ki kvari in onemogoča vsako bilanco. Blokira jo.

Novi človek iz *Matrice* je gverilec, ki pokvari vsako kalkuliranje. Onemogoča ga, blokira ga. Kdor preračunava in kalkulira, obstaja [kot enoznačno določljiva simulacija brez ostanka]. Toda resnično zaživi šele takrat, ko neha računati. To je subjektivacija.

<sup>4</sup> Cf. *ibid.*



Film *Konstantin* je izvrstna pripoved o sodobnem človeku, ki je ujet med peklom in nebese, zmožen pa je subjektivacije, tj. odrešitve. Okoli njega so demoni in angeli, njegova volja je edini vzvod njegove svobode. Zanj se potegujeta tako bog kot padli angel.

**Angela Dodson:** Mislim, da ima Bog načrt za vsakogar od nas.

**John Constantine:** Gospa, Bog je otrok, ki se igra s farmo mravelj. Ničesar ne načrtuje.

Zaradi odsotnosti načrtovanja je človekova svoboda edini vzvod njegove volje.

**John Constantine:** Angeli in demoni ne morejo vstopiti v naš svet. Zato nastaja leglo nekak-

šnih napol oblikovanih bitij. Njihov vpliv je krošnjarske narave, saj nam lahko le šepetajo v ušesa. Posamezna beseda vas lahko opogumi ali pa spremeni vašo najbolj prijetno izkušnjo v najstrašnejšo nočno moro. Med nami živijo ljudje, ki so se jih dotaknili demoni, in ljudje, ki so napol angeli. Temu pravijo ravnotežje. Jaz to imenujem licemerno sranje.

Svobodne volje ni mogoče simulirati. Ni je mogoče digitalno estetizirati. Svobodna volja je namreč izraz posebne narave realnega sveta. Je izraz njegove nedoločenosti in neodločljivosti/nedoločljivosti.

Prav zato je ljudem mogoče zastaviti elementarno vprašanje: Ali verjamete v boga? Tako vprašanje smo slišali v filmu *Kocka Nič* (Cube Zero, Ernie Barbarash, 2004). Vprašanje kajpak terja odgovor.

V virtualnih in simuliranih svetovih je svoboden človek lahko le motnja in ima status Realnega, ki ga ni mogoče digitalizirati.

Integralni informacijski sistemi so zato fantazmatsko izhodišče za zasledovanje svobodnih in odgovornih ljudi. Vse mogoče informacije o njihovih življenjih vstopajo v sistem, ki jih obdela, sočasno pa spreminja vsakega posameznega človeka v tarčo. Na trgih je take tarče mogoče vstavljati kot vmesnike v sistem vmesnikov, pri čemer integralni sistem dokončno dobi pravo podobo. Potem deluje kot namazan.



**John Constantine:** Nebesa in pekel so natanko tukaj, onkraj vsakega zidu, onkraj vsakega okna, to je svet onkraj sveta. Ljudje smo vmes – kot nekakšne sledi.

*Matrica* in *Konstantin* sta filmski pripovedi, ki se ne sprenevedata glede narave [digitaliziranega] življenja v sodobnem svetu. Paradigma življenja je namreč režim proizvodnje dobrin, katerega cilj je natančno določen: skrajšati čas na nič, oblikovati ultimativne oblike medijsko posredovane zabave ter zapeljevanja ljudi. Drugo ime za to je zlo ali pekel. Zlo je estetizirano, zato ga ljudje zlepa ne opazijo.

Strategije zapeljevanja ljudi izhajajo iz narave strateškega pozicioniranja ljudi. To je bistvo in temeljno izhodišče vsake mogoče razprave o življenju v sodobnem svetu. Učinek pozicioniranja je objekt. Ljudje so estetsko obdelani objekti, ki jih je mogoče imeti v lasti ali pa jih je mogoče upravljati. Ekonomija želja in nenehne opreznosti oziroma ogroženosti je najbolj izdelan pristop k pozicioniranju. Pomembno je krčenje časovnih intervalov. Čim manj časa mora preteči od opazovanja pozicioniranih ljudi k njihovem zapeljevanju oziroma novemu pozicioniranju. S pomočjo zabave, propagande in spektaklov.

Ideja varnosti, budnosti in opreznosti postane s tem jasna in razumljiva vsakomur. V vsakdanjem življenju jo razumemo kot **sledenje /tracking/**. Človek je nenehno na poti, ta pa je napolnjena z znaki. Ti omogočajo orientacijo, človek poskrbi za pomen. Ponuja semiotiko, zaradi katere je prostor zasičen. Človek, ki je nenehno na poti, ima samonikli občutek, da ima vsako njegovo dejanje smisel in pomen, ki se določa sproti.

Človek se pri tem seveda ne zaveda, da je vsak kraj na tej poti pozicioniran. To je drugo ime za nasičenost prostora. Vsak korak na poti ima natančno dolo-



čene koordinate v tako imenovanem geo-temporalnem identifikacijskem omrežju.<sup>5</sup> Ljudje-potrošniki so elementi znotraj tržnih podatkovnih baz. Te so sestavni del globalnega informacijskega

sistema, geografskega omrežja, časovnega omrežja ali **identifikacijskih matrik /identity matrix/**. Vse to smo lahko videli v *Matrici*.

Logika omenjenih mrež ima nujno nadaljevanje. Regulatorne mehanizme, kot jih je imenoval Foucault. Ti določajo diskurze, jih modulirajo ter oblikujejo polja objektov. Sočasno nastajajo informacije, ki ljudem ponujajo interpretacije tega, kar se dogaja pred njihovimi očmi. Zato je znanje komplementarno z mrežami, o katerih govorimo.

Dogajanje je fleksibilno. Nenehno nastajajo nove mreže, nastaja pa tudi novo znanje. To je logično nujno. Prav zato govorijo o nenehnem izobraževanju, komuniciranju, proizvajanju novih konceptov in tako naprej. Le pomeni so vselej znova fiksni. Ali pa je tak le vtis, kar pa ničesar ne spremeni.

Regulacijski mehanizmi omogočajo samonanašanje sistemov, samopreoblikovanje, prilagajanje. Prilagajanje poteka zlasti v odnosu do Drugega ali drugega, ki zbujajo grozo. "Vojna zoper terorizem" je le najbolj razvpita ponazoritev tega, o čemer govorimo.

Ljudje, vpeti v mreže, se vedejo skladno s tem, kar imenujemo indeks ogroženosti /threat index/.<sup>6</sup> Preračunavajo, kako se vesti, da bodo sploh preživeli. Sistem jim ponuja iluzije o "uspehu" in družbeni sprejetosti, da ne bi prišlo do psihičnega zloma.

Obstaja semiotika človekove mobilnosti znotraj globalnih in integralnih sistemov. Nadzorovani in izsledljivi ljudje imajo občutek varnosti, produktivnosti, smiselnosti, sočasno pa imajo tudi dostope do vsega, kar navidezno nujno potrebujejo.

Znotraj integralnih sistemov nastajajo tudi tako imenovane **mreže ugodja in paranoje /networks of pleasure and paranoia/**.<sup>7</sup> Ljudje hitijo, da bi porabili dobrine, ki jih domnevno potrebujejo, sočasno pa se skušajo zaščititi pred nevarnostmi. Njihova zavest je pod močnim vplivom množičnih oziroma elitnih občil, kot jih imenuje Chomsky. Ti jih skušajo začarati, zapeljati na poseben način, ki se imenuje **ogroženo zapeljevanje /endangered enticement/**.<sup>8</sup> Ljudje

<sup>5</sup> Cf. ibid.

<sup>6</sup> Cf. ibid.

<sup>7</sup> Cf. ibid.

<sup>8</sup> Cf. ibid.



zaradi tega zgolj hitijo. Niso pasivni potrošniki, temveč so zelo hitri, aktivni, saj so nenehno ogroženi, nenehno so na begu.

Potrošniki so zato želega in prestrašena, žalostna bitja. So zapeljana in varovana ter ogrožena bitja. **Politika potrošništva /consumer polices/** je zato tudi politika želje, ta pa je naddoločena s **policijsko logiko nadzora & upravljanja /police desires/**. Krog je tako sklenjen. Domnevno je vse na svojem mestu, vse je pod nadzorom, vse se ujema in dopolnjuje.

V realnem svetu je logika dovršitve, dopolnitve popolnoma drugačna. Ni totalitarna, kakršna je v svetu simulacij, ki smo ga opisovali. Svet simulacij je namreč Ves svet. Je Cel svet. Je žalosten svet, ki smo ga videli tudi v filmu *Konstantin*.

V realnem svetu, ki ni enoznačno določljiva simulacija, je eksistenca odprtost eksistence. Je odprta in je odprtost. Torej ni nasičena, ni zaprta, ni sklenjena kot krog.

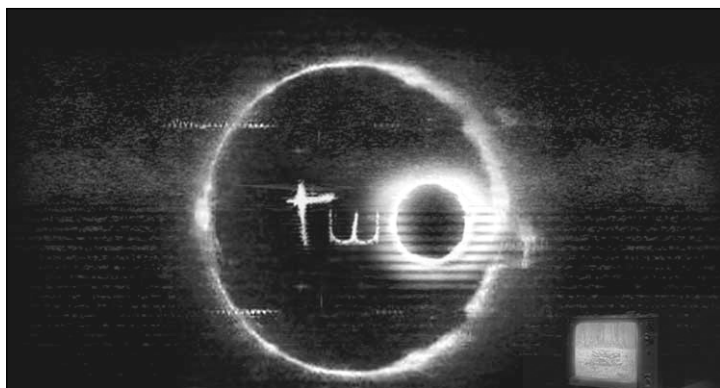
Film *Krog 2* (*The Ring Two*, Hideo Nakata, 2005) je izjemen primer pripovedi o tem, kar ima status odprtosti. Je ponazoritev realne narave eksistence. V tem smislu je ta film bolj realen kot svet [simulacij], v katerem živimo.

Samara Morgan zato ni utopljen deklica, ki čaka v vodnjaku na maščevanje, ampak je samo zlo. Prišlo je iz onstranstva. Medij je voda, kot smo izvedeli iz filma, ki za nazaj pojasni tudi to, kar se je dogajalo v prvem [ameriškem] filmu z naslovom *Krog* (*The Ring*, Gore Verbinski, 2002). Aidanova mati je dobra. Očeta seveda ni. In dobra mati bo poskrbela, da se bo zlo vrnilo tja, od koder je prišlo. To bo naredila, ker ji je prava Samarina mati – Evelyn – povedala, kdo sploh je Samara.

*Ring* ni krog, temveč je obroč. Krog, ki je nujno sklenjen, je nekaj čisto drugega. O tem je veliko razmišljal Jung.

V sredini kroga je prazen prostor. Je praznina, je nič. Ta je omejen.

Lacan je bistvo nezavedne želje razumel kot brezno, kot prepovedani in nemogoči *jouissance*, ki pa ni omejen. Vsako človeško bitje je zaradi tega ujeto v dialektiko samotnosti, zaprečenosti,





pasijona in brezmejnega Užitka ali *jouissance*. Če se slednjemu preveč približa, ga potegne v brezno.

Ni naključje, da hoče Samara mamico. Hoče združitev z njo, dopolnitev. Zdi se, da je to nekaj dobrega. Krog bi se s tem sklenil. Če bi mamica, Rachel, kot jo kliče sin Aidan, pristala, seveda.

Toda ne bo pristala. Zlezla bo v vodnjak, ponudila se bo Samari, da bi obvarovala sina, kar je izjemen komentar k biblični zgodbi o Abrahamovi nameri, da žrtvuje sina Izaka, vendar bo zlezla tudi ven. In ko bo zaprla vhod v svet živih, kot ga je imenovala, bo rekla Samari, da ni njena klinčeva mamica.

Obroč vidimo, če narišemo tloris vodnjaka. Na njegovem dnu je Samara. In pogled z dna proti vrhu je izjemen.

Ring je kajpak tudi prstan. In v filmu *Gospodar prstanov* (*The Lord the Rings*, Peter Jackson, 2001) smo videli, da se je treba glavnega prstana znebiti na Gori pogube. Če se to ne bi zgodilo, bi se krog [zla] sklenil, kar bi pomenilo popolno katastrofo in uničenje vsega. Eksistenca ne bi bila več mogoča.

Življenje ne bi bilo več mogoče. Realnosti ne bi bilo več. Ni naključje, da ima zadnja knjiga Noama Chomskega naslov *Hegemonija ali preživetje*. Tukaj smo. Na razpotju. Ena pot vodi k oblikovanju novih simulacij realnosti, druga vodi k oblikovanju novih realnosti ali realnih simulacij.

## SKLEP

Danes ni tako, kot je bilo v Freudovih časih. Takrat je Freud ugotavljal, da obstaja v simbolnem svetu nesimbolizabilno. Danes ugotavljamo, da v Real-



nem /nesimbolizabilnem/ obstaja le še kak košček simbolnega. Ljudje čutijo *jo-  
uissance*. Čutijo ga v katastrofah – ena se je zgodila enajstega septembra –, ču-  
tijo ga v manipulacijah z objekti, ki niso zavezane nobeni meji. Tudi sami so ta-  
ki objekti. So sledi, so v sledovih. Treba se bo vzeti v roke, drugače bo svet še  
bolj žalosten, kot je že. Treba bo pogledati še kakšen dober film. In se iz njega  
česa naučiti. Iz nekajvrstičnih časopisnih “recenzij” filmov se človek ne nauči  
ničesar, saj zapise sprejema le kot informacije, ki v poplavi drugih informacij  
nimajo nobenega pomena.

Film zasluži, da ga končno sprejmemo kot umetnost, zasluži, da o njem ne-  
hamo govoriti kot o dobrini, ki ji pripisujemo zvezdice, smo “za”, “delno zadr-  
žani” ali “z vsemi štirimi proti”. Prav zaradi zapisanega potrebujemo vzgojo za  
film. Začeli bomo s triletnimi otroki. V letu, ko praznujemo 100-letnico slo-  
venskega filma. Ne po naključju.