

Baudrillard, Ballard, Virilio: potencial integralne nesreče v dobi simulacije

Branko Žličar

Alma Mater Europaea, Slovenija

branko_zlicar@yahoo.com

 © 2024 Branko Žličar

Povzetek. Namen pričujočega članka je interpretacija nekaterih vidikov Baudrillardove teorije simulacije in simulakra s pomočjo Ballardovega romana *Trk* ter Viriliovega pojmovanja integralne nesreče. Baudrillard in Virilio vsak na svoj način analizirata sodobno družbo simulacije in simulakov, ki z novimi tehnološkimi zmožnostmi v temelju spreminja človekov ontološki položaj v svetu. Ballardov roman *Trk* je eno redkih del, ki jih Baudrillard v svojem delu (1999) citira, pri čemer ga opredeljuje kot roman, značilen za dobo simulacije. Baudrillardovo teorijo simulakra in simulacije opredeljuje vtis temeljne brezizhodnosti, ki je posledica implozije smisla, brisanja mej med resničnim in lažnim, ukinitev same zmožnosti zunanje reference ter konca pozicije (kritičnega) subjekta. Medtem ko ima pojem integralne nesreče pri Viriliu apokaliptične podtone, Baudrillardov ekvivalent pa najdemo v konceptiji implozije sistema/smisla, se obravnava osredotoča na odkrivanje morebitnih pozitivnih oz. »emancipatornih«² zasnov, ki jih lahko najdemo pri branju obeh avtorjev. K temu dodajamo še Ballardov roman *Trk* kot tretji element, ki raziskuje kompleksnost odnosa med človekom in njegovimi tehnološkimi dosežki. V tem okviru članek poskuša odgovoriti na vprašanje, ali obstaja pot izven simuliranega labirinta hiperrealnosti, ki bi lahko bila načrtana v sami zasnovi Baudrillardove misli.

Ključne besede: trk, integralna nesreča, simulacija, simulaker

Baudrillard, Ballard, Virilio: The Potential of the Integral Accident in the Era of Simulation

Abstract. The purpose of this article is to interpret some aspects of Baudrillard's theory of simulation and simulacra through Ballard's novel *Crash* and Virilio's notion of the integral accident. Baudrillard and Virilio each, in their own way, analyse the contemporary society of simulation and simulacra, which is fundamentally changing man's ontological position in the world through new technological capabilities. Ballard's novel *Crash* is one of few books that Baudrillard cites in his

work, defining it as a novel characteristic of the age of simulation (Baudrillard 1999). Baudrillard's theory of simulacra and simulation is defined by the impression of a fundamental hopelessness, resulting from the implosion of meaning, the blurring of the boundaries between the real and the false, the abolition of the very possibility of external reference, and the end of the position of the (critical) subject. While Virilio's notion of integral accident has apocalyptic overtones and Baudrillard's equivalent is found in the concept of the implosion of the system/meaning, the focus of this paper is on discovering the possible positive or 'emancipatory' conceptions that can be found in the reading of both authors. To this we add Ballard's novel *Crash* as a third element, which explores the complexity of the relationship between man and his technological achievements. In this context, the article attempts to answer the question of whether there is a way out of the simulated labyrinth of hyperreality that might be outlined in the very conception of Baudrillard's thought.

Key Words: crash, integral accident, simulation, simulacra

Uvod

Članek skozi obravnavo izbranih delov Baudrillardove teorije simulakra in simulacije, Viriliovga pojma integralna nesreča ter Ballardovega romana *Trk* išče povezavo med tremi avtorji, ki bi lahko odprla pot do alternativnih interpretacij Baudrillardove misli. Besedilo se začeneja z obravnavo Viriliovga pojma integralne nesreče, nadaljuje z obravnavo Ballardovega romana *Trk*, zaključuje pa z sklepnim poglavjem, ki predstavljeno zasnovo poveže in postavi v okvir Baudrillardove teorije simulacije ter simulakra. Tri avtorje združuje skupni horizont, v katerem se pojavlja tematizacija pojma nesreča/nezgoda, ki se na eni strani nanaša na človekovo problematično umestitev v družbo, zaznamovano z razvojem informacijske tehnologije, na drugi strani pa na nesrečo kot napako v sistemu. Nesreča ima tu pomen nepredvidene napake, ki prekine ustaljeno delovanje sistema: gospodarske krize, virusne pandemije, terorističnega napada, računalniških virusov itd.

V pričajučem uvodu na kratko pojasnimo izbiro naslova. »Doba simulacije« označuje četrto stopnjo podobe v Baudrillardovi kategorizaciji, ki ponazarja postopno brisanje meja med realnostjo in podobo oz. modelom, simulakrom. Podoba kot odblesk globoke realnosti, podoba, ki maskira in ponareja naravo globoke realnosti, podoba, ki maskira odsotnost globoke realnosti, ter podoba, ki nima zveze s katero koli realnostjo, je svoj lastni čisti simulaker (Baudrillard 1999, 15). Po Baudrillardu se nahajamo v četrtem stadiju podobe, v katerem podoba ni več reprezentacija

v smislu relacije z izvirnikom, temveč neodvisen, simuliran model realnosti, hiperrealnost. Temeljna zagata dobe simulacije je v tem, da ni več nobenega kriterija, ki bi omogočal razlikovanje med resničnim in lažnim, teritorijem in zemljevidom, originalom in kopijami. Posledično pride do »implozije smisla«, ki onemogoči klasično pozicijo subjekt – objekt ter izniči vsakršno možnost kritične distance. Doba simulacije ni smiselna, racionalna, prav tako ne absurdna ali iracionalna: proces simulacije deluje tako, da proizvaja vse možne naracije na ravni medsebojno zamenljivih znakov.

»Potencial nesreče« se nanaša na pozitivno pojmovanje nesreče/akcidence v sistemu hiperrealnosti, ki »zmoti« delovanje procesa simulacije, s tem pa odpira možnosti za nove konceptualne zastavitve. Realno kot drugo simulakra v Baudrillardovem delu ne izgine, ampak na paradoksalen način vztraja kot nedefinirani preostanek. Baudrillard v svojem delu mestoma na sublimen način pokaže točke, s katerih bi lahko zarisali prihodnje strategije upora proti sistemu simulakrov: ena strategija je, denimo, v izzivu kritične teorije, da najde nove načine pisanja. Članek v tem okviru obravnava različne pomene nesreče pri Baudrillardu, Viriliu in Ballardu.

Virilio: integralna nesreča

Virilio »integralno nesrečo« definira kot tisto, kar je inherentno vsakršni ideji tehnološkega napredka. V tem smislu ima tehnološki razvoj vselej že svojo hrbtno, negativno plat. V delu *Izvirna nesreča* Virilio (2007, 10) zapiše: »Izum ladje ali parnika hkrati pomeni izum brodoloma. Izum vlaka pomeni izum železniške nesreče ali iztirjenja. Izum družinskega avtomobila obenem prinaša verižno trčenje na avtocesti.« Integralnost nesreče razumemo v dveh pomenih: nesreča je inherentna vsakemu tehnološkemu dosežku, na drugi strani pa jo zaznamuje paradigmataska sprememba v sami percepciji nesreč, ki jih v dobi visokorazvite informacijske družbe lahko spremljamo na daljavo. V tem smislu nesreče niso več lokalizirane (vezane na specifičen čas in prostor), temveč so univerzalno dostopne v neposrednem medijskem prenašanju (večje število ljudi, ki spremlja televizijski prenos iste nesreče ali istega dogodka). V času hitrega prenosa informacij in medijske pokritosti dogodkov se zdi, da se je svet »skrčil«, postal manjši, s tem pa tudi klavstrofobičnejši. Pri Viriliu je ključnega pomena nesreča oz. nezgoda, ki jo prinaša tehnologija komunikacije na daljavo, ki hitrost prižene do skrajne točke takojšnjega prenosa, pri čemer gre za postopno zmanjšanje oz. ukinitvev tako časovne kot prostorske razdalje med odhodom in prihodom, začetkom in koncem

v različnih družbenih kontekstih. S tem pride do nesreče/nezgode v sami temporalni strukturi. Virilio v delu *Informacijska bomba* (2000) predstavi tezo, da je katastrofi atomske bombe sledila nič manj katastrofalna informacijska bomba, ki jo je omogočil napredek informacijske tehnologije. Apokaliptični ton je med drugim treba postaviti v kontekst časa, v katerem je knjiga bila izdana: leta 2000, torej na prelomu tisočletja.

Pri Viriliu v kategorijo človeško ustvarjenih oz. »izumljenih« nesreč, ki se ločijo od naravnih katastrof, spadajo tudi vojni konflikti, gospodarske krize in dogodki, kot je nedavna pandemija virusa covid-19. Na drugi strani Virilio piše tudi o »nesreči vseh nesreč«, s tem pa odpira horizont apokaliptičnega mišljenja. Pri tem ni povsem jasno, kaj natančno je ta ultimativna nesreča, nezgoda vseh nezgod, pri čemer obstaja več možnosti: nesreča kot dokončna prevlada virtualnega nad fizičnim, popolna inercija (pasivnost), gospodarski zlom virtualnih trgov večjih razsežnosti. V kontekstu nesreč/nezgod/katastrof Baudrillard posebno pozornost posveča terorističnim napadom, ki jim posveti knjigo z naslovom *Duh terorizma* (2003). V delu *Hitrost osvoboditve* Virilio (1996, 28) zapiše:

Če je, kot trdi Epikur, čas akcidenca akcidenca, tedaj s tehnologijami splošne interaktivnosti vstopamo v dobo *nezgode sedanjika*, saj slo-vita teleprisotnost na daljavo ni nič drugega kot nenadna katastrofa realnosti tega sedanjega trenutka, ki je naš edini vstop v trajanje. Od Einsteina naprej pa vsakdo ve, da je prav tako tudi naš vstop v razsežnost realnega sveta. Odslej se realni čas telekomunikacij ne nanaša več zgolj na zamaknjeni čas, temveč na neko drugo kronologijo.

Ena ključnih razlik med obema mislecema je v tem, da Virilio v svojih obravnavah privzema klasično opozicijo med fizično neposrednostjo in abstraktnostjo simulakrov, pri čemer favorizira vse, kar spada v prvo kategorijo. V tem okviru podoba nadomesti materijo, neposredno izkušnjo. Baudrillard je v svojem delu precej radikalnejši, saj hiperrealnost ne nadomešča tradicionalno pojmovane realnosti, ampak jo v procesu simulacije izniči s tem, da jo producira in reproducira z modeli realnosti. Če že govorimo o apokalipsi, se je pri Baudrillardu ta že zgodila z implozijo smisla. V delu *Izven zaslona*¹ Baudrillard (2002, 110) v citiranem odlomku neposredno naslavlja Virilia:

¹ V angleškem prevodu se naslov glasi *Screened Out*, kar lahko prevajamo na različne načine, izzasloniti, raztegniti zaslon, biti izključen iz zaslona, pri čemer vsaka variacija implicira specifične pomene. Pri tem se pojavljajo številna vprašanja, kot je denimo naslednje: kdo je tisti, ki je izrinjen iz »zaslona«? Je to morda subjekt?

Sanjati o končni nesreči pomeni podleči iluziji konca. To pomeni pozabiti, da je virtualnost sama virtualna in da po definiciji njen dokončni prihod, njena apokalipsa, ne more prevzeti moči realnosti. Apokalipse virtualnega in realnega časa ne bo ravno zato, ker realni čas ukinja linearni čas in trajanje, s tem pa tudi razsežnost, v kateri bi se lahko razvila do svojih skrajnih meja. Ni nobene linearno-eksponentne funkcije Nesreče, prav tako ni nobene tovrstne funkcije za nič drugega. Možnost udejanjenja ostaja stvar naključja. Radikalni prelom z realnim, ki ga povzroča virtualno, zaton ali kolaps časa, ki ga prinaša realni čas, nas varuje pred končno eksterminacijo. Virtualni sistem, kot vsak drug, je pogubljen s tem, ko s širitvijo uničuje lastne pogoje obstoja.

Ballard: trk

James Graham Ballard v romanu *Trk* iz leta 1973, ki ga v *Simulakru in simulaciji* obravnava tudi Baudrillard, raziskuje tematiko človeške umeščenosti v sodobno družbo, spolnosti in nasilja. Trk se na eni strani nanaša na dobesedni trk v smislu avtomobilskih nesreč, na drugi pa na problematično srečanje med človekom in tehnologijo, ki odpira kompleksna razmerja med spolnostjo, nasiljem, življenjem in smrtjo. Po romanu je bil leta 1996 posnet istoimenski film v režiji Davida Cronenberga. *Trk* lahko v skladu z opisom avtorja razumemo kot »tehnološko pornografijo«, v kolikor večji del romana zavzemajo podrobni opisi seksualnih aktov v avtomobilih, ki se osredotočajo na možnost seksualnega vzbujenja ob katastrofalnih dogodkih, kot so avtomobilske nesreče, vendar zgodba z naslavljanjem eksistencialne problematike tematsko presega klasične okvire pornografske literature. Oglejmo si opis doživljanja avtomobilskih nesreč enega izmed likov v romanu (Ballard 1997, 10):

Pri Vaughanu je vsak razbiti avto sprožil drhtavico vznemirjenja, tako je bilo z zapletenimi geometrijami vdrtega odbijača, z nepričakovanimi različicami zmečkanih hladilniških reber, z grotesknim previsom instrumentne plošče, ki jo je potisnilo proti voznikovemu koraku kot v nekakšnem kalibriranem dejanju strojne felacije. Intimni čas in prostor enega samega človeka je za vselej okamenel v tej pajčevini kromiranih nožev in razpokanega stekla.

Avtomobilska nesreča tu deluje kot vpis v realnost, ki omogoča vznik subjekta v prostoru in času nesreče. Subjekt se paradoksalno vzpostavlja šele s tem, da v nesreči umre ali pa je vsaj življenjsko ogrožen. Obenem

gre za proces individualizacije v smislu izhoda iz anonimnosti: en sam človek, ki »okameni« v nasilnem trčenju med organskim telesom in materijo, pri čemer trčenje pridobi naboj spolnosti. Avtomobilске nesreče nimajo nobenega moralnega predznaka: Ballard vseskozi poudarja, da so nesreče same po sebi nesmiselne, absurdne. Problem Vaughanove morbidne obsedenosti je v tem, da avtomobilске nesreče išče, jih vnaprej načrtuje, s tem pa ravno izključuje kvaliteto naključnosti, akcidence, organskosti. Nesreča je po definiciji dogodek, ki ga ni mogoče predvideti: je anomalija, odklon od vsakdanje racionalnosti načrtovanja. Baudrillard (1999, 141) o *Trku* zapiše naslednje:

V *Crashu* ni več fikcije niti realnosti, hiperrealnost ukine obe. Celo ni več možne kritične regresije. Ta mutirani in spremenjeni svet simulacije in smrti, ta nasilno seksualni svet, a brez želje, poln posiljenih in nasilnih, a kot nevtraliziranih teles, ta kovinski in intenzivno pločevinasti svet, a brez čutnosti, hipertehničen, brez finalnosti – je dober ali slab? Tega ne bomo nikoli vedeli. Preprosto fascinanten je, ne da bi ta fascinacija implicirala vrednostno sodbo. V tem je čudež *Crasha*.

Seksualnost je tu izpraznjena vseh afektov: ni želje, zadovoljitve, izpolnenosti, prav tako ni nobene možnosti vzpostavitve intimnega odnosa dveh subjektov. Chaudhuri kot prevladujoče občutje tako v romanu kot filmu vidi žalovanje v obliki melanholije. Protagonisti romana s prometnimi nesrečami vedno znova poskušajo vzpostaviti željo, ki funkcionira kot izgubljeni objekt. Vsakič znova je treba doživeti intenzivnost trka, ki udeležence vsaj trenutno zavaruje pred apatijo, praznino (Chaudhuri 2001, 64). V zvezi s tem Baudrillard (1999) izpostavlja opise genitalij in seksualnih aktov v izključno tehničnem ter sterilnem jeziku

Kljub Ballardovemu namenu, da bi *Trk* razumeli kot »prvi tehnološki pornografski roman«, se pri branju zdi, da v celotnem besedilu ni nobene pornografske vsebine (Ballard 1997, 211). V seksualnih aktih ni nobene zapeljivosti, erotike, prav tako ni namigov o možnosti zadovoljitve. Protagonisti hitijo od ene nesreče k drugi, dokler ne prispejo do tiste, ki se konča s smrtnim izidom. Njihovo delovanje bi pri tem lahko med drugim razumeli v smislu Bataillovega pojmovanja ekonomike presežnosti in trošenja, ki se zoperstavlja načelom racionalnosti (Cord 2017). Tu je treba poudariti, da ima fascinacija pri Baudrillardu poseben pomen: gre za »hladno« fascinacijo znakov nad znaki, ki ne predpostavlja nobene vrednostne sodbe ali potenciala za vzpostavitev relacije med subjektom

in objektom. Vsakršna realnost je produkt simulacije, ki je vseobsegajoča

Day v članku o Baudrillardovem branju *Trka* izpostavlja pomen Vaughanovega spodletelega poskusa, da bi povzročil samomorilsko prometno nesrečo, v kateri bi umrla filmska igralka Elizabeth Taylor. Day (2000) ta moment v romanu bere kot realno, ki se upira oz. zoperstavlja simulaciji hiperrealnega. Dejstvo, da je ta spodleteli poskus postavljen na sam začetek romana, lahko beremo kot »napako« v sistemu simulakrov. V tem smislu gre za interpretacijo, ki se zoperstavlja Baudrillardovi. V zvezi s tem lahko izpostavimo ironičen podton romana, ki se nahaja v dejstvu, da prometne nesreče kot take v sodobni družbi, prepređeni s prometno infrastrukturo in cestnim omrežjem, izgubijo naboj fascinantnega, šokantnega spektakla. Reducirane so na raven vsakdanje statistike v rubrikah črne kronike. Če si protagonisti romana prizadevajo z načrtnimi nesrečami kogar koli šokirati, jim v tem prav gotovo spodleti. Nesreče so že inkorporirane v sistem, kar pomeni, da ga ne morejo ogroziti. Če izhajamo iz marksističnega mišljenja, kapitalistični sistem že vsebuje »semena« lastnega uničenja, ali v Viriliovem kontekstu: v sebi kot negativnost že nosi integralno nesrečo. Ponavljajoče se gospodarske krize v tem smislu niso izjema, ampak so lastne notranjemu delovanju kapitalističnega sistema. Eden od osrednjih likov romana, ki pomenljivo nosi ime avtorja, opisuje svojo prvo izkušnjo udeležnosti v prometni nesreči, pri čemer dogodek nosi težo iniciacijskega obreda, paradigmatskega preloma v njegovem osebnem življenju (Ballard 1997, 34):

Po puhlosti vsakdanjega življenja in njihovih pridušenih dramah je bila vsa moja organska sposobnost za spopad s telesnimi poškodbami že davno otopela ali pozabljena. Trčenje je bila edina resnična izkušnja, ki sem jo doživel po dolgih letih. Prvikrat sem se fizično soočil z lastnim telesom, z neizčrpno enciklopedijo bolečin in izločkov, s sovražnim pogledom drugih ljudi in z dejstvom mrtvega človeka. Ker so me nenehno bombardirali s propagando o prometni varnosti, mi je bilo skoraj v olajšanje, da sem se zapletel v resnično nesrečo.

Nesreča fascinira predvsem zaradi fizične realnosti trka, ki »aktivira« telo s tem, da ga odpre intenziteti bolečine, odprtih ran, adrenalina. Cord izpostavlja, da lahko ta moment v romanu med drugim razumemo s pomočjo konceptov »želečih strojev« in »teles brez organov«, ki sta jih v njunem skupnem delu razvila Deleuze in Guattari. Avtomobilske nesreče v tem okviru odpirajo možnosti nove produkcije želje, ki ni negativno za-

znamovana z mankom ali s kompenzacijo, ampak s pozitivno produkcijo novih oblik »želečih strojev«, ki so produkt srečanja organske in neorganske materije (Cord 2017).

V svetu simulakrov kot generiranih modelov realnosti so merila za »resnično izkušnjo« prignana do skrajnosti: občutek resničnosti je tu pogojen s kontekstom smrtne nevarnosti, v katerem se odvijajo prometne nesreče. Če se želimo prebiti iz sistema simulacije, je treba zastaviti življenje. Zadnji del odlomka implicira pomen avtomobilske nesreče kot strategije upora proti sistemu, ki seže onkraj individualnega okvira (samouresničitev v spolnem užitku, nasilju, destrukciji). Protagonist romana najde olajšanje v tem, da z udeležенostjo v prometnih nesrečah na nek način kritično naslavlja »propagando o prometni varnosti«. Tu se lahko ozremo v morebitno prihodnost samovozečih oz. »avtonomnih« avtomobilov, ki vozijo na podlagi kombinacije senzorjev, radarjev, kamer in umetne inteligence. Eden izmed glavnih ciljev avtonomnih avtomobilov je zmanjšanje števila prometnih nesreč. Eden izmed argumentov je v tem, da je za veliko večino avtomobilskih nesreč odgovoren »človeški dejavnik«, ki ga je posledično treba zmanjšati oz. regulirati. Hiperrealni svet simulakrov temelji na modelih, ki različne vidike življenja poskušajo urejati po vnaprej določenih »scenarijih« oz. predvidevanjih: sem spada tudi organizacija prometne infrastrukture in optimizacija omrežij, katere končni cilj je eliminacija nesreč kot nepredvidljivih, nezaželenih »napak« v sistemu. Cord (2017, 18–19) v tem kontekstu predlaga tezo, po kateri ekstremno obnašanje protagonistov romana lahko razumemo kot obliko radikalnega odpora oz. katastrofično strategijo ali strategijo katastrofe.

Baudrillard: realno kot nesreča hiperrealnosti

Kljub splošnemu vtisu fatalizma in brezizhodnosti ob natančnejšem branju pri Baudrillardu najdemo številne točke, ki odpirajo možnosti za mišljenje odpora proti sistemu simulacije in simulakrov. Namig, ki podpira mišljenje v tej smeri, najdemo v sami zasnovi Baudrillardovega pojmovanja hiperrealnosti. Baudrillard ves čas govori o »izgubi realnosti«, s tem pa privzema prav tisto nostalgčno držo, ki jo sicer kritizira. Doba simulacije z logičnega vidika ne bi smela dopuščati nobenega »prej« ali »potem«, ki bi funkcioniral kot »drugo« simulakra, saj smo vselej že v sistemu simulakrov, ki ne dopušča nobene zunanje pozicije. Če tovrstna zunanja pozicija ni mogoča, potem Baudrillard sploh ne bi mogel pisati o hiperrealnosti oz. privzeti kritične drže v pomenu filozofske teorije. To velja tudi v primeru, če pristanemo na možnost, da Baudrillard piše »zgolj«

na deskriptivni ravni. Vsak opis že nujno predpostavlja kritično držo. K temu dodajmo, da Baudrillard z referencami na »patafiziko« in občasnimi namigi, da bi bilo treba izumiti nov način pisanja, še zdaleč ne zapade v apatičnost ali fatalizem, ki ne bi dopuščal možnosti odpora proti sistemu simulakrov. Številne kritike, ki Baudrillarda označujejo za nihilista, so površinske ali enodimenzionalne. V zvezi s tem Merrin (2001, 88) trdi, da nihilizem, ki ga opisuje Baudrillard, ni *njegov* nihilizem, temveč nihilizem same podobe in procesa simulacije. Realno kot »drugo« simulakra v Baudrillardovem delu ostaja nedefinirano, kar ni nujno pomanjkljivost njegove misli: lahko jo razumemo kot odprtost za nove interpretativne možnosti. Ena izmed možnosti je branje Baudrillarda s pomočjo Derrida-jevega pojma, ki je v angleškem prevodu zapisan kot *hauntology*, nanaša pa se na spektralno prisotnost nečesa, kar preganja, tudi straši (Derrida 2006).² Realno je v hiperrealnosti prisotno na način spektralne prezence. V jedru procesa simulacije realno vztraja kot nesreča, »negativni« element, ki se ga ni možno znebiti z modeliranjem hiperrealnosti. Pri tem je v ospredju predvsem pomen nesreče kot akcidence: je tisto, česar ni moč v celoti predvideti, napovedati, nadzorovati. Na abstraktni ravni lahko pojmovanje nesreče apliciramo tudi na Baudrillardovo teorijo simulacije in simulakra, pri čemer realno v hiperrealnosti dobi značaj akcidence oz. nepredvidenega elementa. Na tem mestu je treba izpostaviti pomen situacionističnega gibanja in Deborda, ki je s svojim konceptom spektakla pomembno vplival na Baudrillardovo misel (Debord 1999). Emancipatorni zastavek situacionistične misli je predvsem v tem, da je realnost, ki bi se zoperstavila spektaklom, treba šele izumiti. Simulacija ne more povsem uspešno ustvariti ali reproducirati realnosti, ne da bi se v tem procesu nekaj izgubilo. Če v sklepnem delu ostanemo v horizontu romana *Trk*: sodobni človek se na različne načine zapleta v nesreče, pri čemer gre za trčenje z realnim. Prav tu lahko iščemo možnosti nove subjektivitete, ki se odpira na mejah hiperrealnosti.

Literatura

- Ballard, James Graham. 1997. *Trk*. Prevedel Jure Potokar. Ljubljana: DZS.
 Baudrillard, Jean. 1999. *Simulaker in simulacija; popoln zločin*. Prevedla Anja Kosjek in Stojan Pelko. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.
 ———. 2002. *Screened Out*. Prevedel Chris Turner. London in New York: Verso.

² V angleškem prevodu *hauntology* gre za združitev besed *haunting* (preganjanje, strašenje) in *ontology* (ontologija). V slovenščini ni ustreznega prevoda, ki bi ohranil Derridajev pomen sintagme, zato v članku navajam angleški prevod.

- . 2003. *The Spirit of Terrorism*. Prevedel Chris Turner. New York: Verso.
- Chaudhuri, Shohini. 2001. »Witnessing Death: Ballard and Cronenberg's Crash. *Strategies: Journal of Theory, Culture & Politics* 14 (1): 63–75.
- Cord, Florian. 2017. *J. G. Ballard's Politics: Late Capitalism, Power, and the Pathophysics of Resistance*. Anglia Book Series 54. Berlin: De Gruyter.
- Cronenberg, David, režiser. 1996. *Crash*. Alliance Communications, 1 ura, 40 min.
- Day, Aidan. 2000. »Ballard and Baudrillard: Close Reading Crash.« *English* 49 (159): 277–293.
- Debord, Guy. 1999. *Družba spektakla; Komentarji k Družbi spektakla; Panegirik: prvi del*. Prevedli Meta Štular in Tanja Lesničar Pučko. Ljubljana: ŠOU, študentska založba.
- Derrida, Jacques. 2006. *Specters of Marx: The State of the Debt, The Work of Mourning & the New International*. Prevedla Peggy Kamuf. New York in London: Routledge Classics.
- Merrin, William. 2001. »To Play with Phantoms: Jean Baudrillard and the Evil Demon of the Simulacrum.« *Economy and Society* 30 (1): 85–111.
- Virilio, Paul. 1996. *Hitrost osvoboditve*. Prevedel Stojan Pelko. Ljubljana: Študentska organizacija Univerze.
- . 2000. *The Information Bomb*. Prevedel Chris Turner. London: Verso.
- . 2007. *The Original Accident*. Prevedla Julie Rose. Cambridge: Polity.