

Simulakrumi suvremenog Japana

Krnjaković, Filip

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:408650>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-06**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Filozofski fakultet

FILIP KRNJAKOVIĆ

SIMULAKRUMI SUVREMENOG JAPANA

Završni rad

Pula, svibanj, 2021.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Filozofski fakultet

FILIP KRNJAKOVIĆ

SIMULAKRUMI SUVREMENOG JAPANA

Završni rad

JMBAG: 0303076585, redoviti student

Studijski smjer: preddiplomski studij japanskog jezika i kulture

Predmet: Književna iskustva istočne i južne Azije

Znanstveno područje: Humanističke znanosti

Znanstveno polje: Filologija

Znanstvena grana: Japanologija

Mentor: izv. prof. dr. sc. Igor Grbić

Sumentor: Stefani Silli, lekt.

Pula, svibanj, 2021.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisani _____, kandidat za prvostupnika _____ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, _____, _____ godine



IZJAVA
o korištenju autorskog djela

Ja, _____ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

_____ koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, _____ (datum)

Potpis

SADRŽAJ

UVOD	6
1. POSTMODERNISTIČKI DISKURS	8
1.1 DEFINICIJA POSTMODERNIZMA.....	8
1.2 SIMULAKRUMI I SIMULACIJA.....	10
1.3 POSTMODERNISTIČKI ORIJENTALIZAM I JAPANSKI CYBERPUNK.....	16
2. SIMULAKRUMI SUVREMENOG JAPANA	20
2.1 <i>OTAKU</i>	20
2.2 MITOLOGIJA, POVIJEST I VIZUALNI MEDIJI.....	24
ZAKLJUČAK	29
LITERATURA	31
SAŽETAK	33

UVOD

Svrha ovog rada je kroz prizmu postmodernističke filozofije ponuditi svojevrsni presjek suvremenih kulturnih trendova Japana, s posebnim osvrtom na ulogu vizualnih medija u stvaranju fenomena poznatog kao nadstvarnost ili hiperzbilja.

Simulakrumi u naslovu rada mogu biti shvaćeni dvojako – kao sinonim za kulture, odnosno kvalitativni kulturni pluralitet, ali i kao postmodernistički stav prema određenim ontološkim pitanjima. Suvremeni Japan odnosi se na Japan u epohi postmoderne koja obuhvaća razdoblje od druge polovice 20. stoljeća do danas.

Prvo poglavlje posvećeno je definiranju postmodernizma te glavnih pojmova i teorija na kojima se rad temelji. Prema tom cilju uveliko su citirani *Koncepti postmodernističke filozofije* domaćeg autora, tadašnjeg studenta filozofije u Zadru, Matka Sorića. U prvom potpoglavlju razdvajaju se pojmovi postmoderna i postmodernizam, te se naglašava razlika između tradicionalne i postmodernističke filozofije. Drugo potpoglavlje posvećeno je detaljnijoj elaboraciji teorije simulakruma francuskog filozofa Jeana Baudrillarda kako je obrazložena u njegovoj knjizi *Simulacres et Simulation (Simulakrumi i simulacija)*, a kao pomoć u tome, osim *Konceptata*, korištena je i knjiga *Escapism (Eskapizam)* autora Yi-Fu Tuana. Treće i posljednje potpoglavlje prvog poglavlja bavi se orijentalizmom kako ga je objasnio Edward Said u knjizi *Orientalism (Orijentalizam)*, te se kroz doktorski rad Leonarda Patricka Sandersa *Postmodern Orientalism: William Gibson, Cyberpunk and Japan (Postmodernistički Orijeentalizam: William Gibson, Cyberpunk i Japan)* osvrćem na značaj orijentalizma u epohi postmoderne, da bih na kraju započeo primjenjivati sve ranije definirano na primjeru Japana.

Drugo poglavlje predstavlja srž rada. U njegovom prvom potpoglavlju predstavljena je japanska supkultura *otaku*, kao praktično otjelovljenje sve kulturne i ontološke problematike postmoderne, što je detaljno obradio Hiroki Azuma u knjizi *動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会 (Postmoderne životinje: otakujevska viđenje japanskog društva)*. Drugo potpoglavlje poslužit će kao raskrižje između Japana te dvije sporedne teme kojima se Baudrillard poslužio u *Simulacres et Simulation (Simulakrumima i simulaciji)* – etnologije i vizualnih medija – kako bih

demonstrirao njegove teorije izvan okvira popularne kulture. U tu svrhu također su korištene dvije knjige francuskog antropologa Claudea Lévi-Straussa, *L'autre face de la lune: Écrits sur le Japon (Druga strana mjeseca: Zapisi o Japanu)* i *Anthropologie face aux problèmes du monde moderne (Antropologija i moderni svijet)*.

Uz glavna gore navedena djela, za dodatna obrazloženja, primjere te zaključke u manjoj mjeri kroz rad su korištena i sljedeća: *La condition postmoderne: rapport sur le savoir (Postmoderno stanje: Izvještaj o znanju)* Jean-François Lyotarda, kao jedno od temeljnih djela u razjašnjavanju postmoderne i njenih implikacija, diplomski rad Deirdre Flynn *Literature's Postmodern Condition: Representing the Postmodern in the Translated Novel (Postmoderno Stanje Književnosti: Reprezentacija Postmoderne u Prijevodima Romana)*, zatim *Empire of Signs (Carstvo znakova)* Rolanda Barthesa za estetske odrednice koje sam pokušao artikulirati kroz rad, 戦闘美少女の精神分析 (*Psihoanaliza Prekrasne Ratnice*) Tamakija Saitōa, koji u toj knjizi piše o kulturi *otaku* iz perspektive psihijatrijske struke, te *Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History (Vremenski Okviri: Japanska Kinematografija i Razvitak Povijesti)* Scotta Nygrena, koji je detaljno izanalizirao postmodernističke trendove u japanskoj kinematografiji.

Osim ako nije drugačije navedeno, svi su prijevodi u tekstu rada moji (kako izvornika tako i prijevoda).

1. POSTMODERNISTIČKI DISKURS

1.1 DEFINICIJA POSTMODERNIZMA

Unatoč tome što izrazi „postmoderna”, „postmodernost” i „postmodernizam” izmiču svakoj strogoj, preciznoj definiciji, oni uživaju čestu uporabu u širokom spektru ljudske djelatnosti, pritom uvijek u duhu nejasne fascinacije tom njihovom istovremenom sveprisutnošću i neodređenošću. Upravo nas te njihove kvalitete prisiljavaju da najprije pribjegavamo opisivanju onoga što oni nisu¹, odnosno, da ih više dočaravamo nego definiramo. Ukoliko je moguće jedino dočaravanje (prizivanje, evokacija), moguće je shvatiti, pa i opravdati ezoterični (evokacijski) stil izražavanja kod autora koji se ovom problematikom bave.

Lyotard u svojoj knjizi tvrdi da je postmoderna stanje: „Predmet ove studije je stanje znanja u najrazvijenijim društvima. Odlučio sam ga nazvati ‘postmodernim’.”² Prema tome, vođeni Lyotardovom definicijom, ako već postmodernost po njenoj prirodi ne možemo strogo definirati, stanje postmodernosti možemo dijagnosticirati prema njenim simptomima ovisno o kontekstu (umjetničkom, arhitektonskom, filozofskom, itd.) unutar kojeg ga se proučava. O postmodernizmu Flynn piše:

Postmodernizam neprestano evoluirao jer su pojedinci suočeni s neprekidnim tokom novih slika i ideja, i svaki osjećaj za izvorno značenje pojma se zagubio uslijed buke nadmetanja svih tih narativa. Stoga je precizno lociranje izvora postmodernističke misli, ili utemeljenje točke iz koje se ona počela razvijati u višenarodno/međunarodno stanje, nemoguće s obzirom na to da je sama ideja postmodernizma postala žrtva postmodernističke paradigme.³

Postoji i banalnija strana ovog problema. Sorić piše: „Jedan od problema pri definiranju postmoderne, postmodernosti i postmodernizma predstavljaju različiti načini upotrebe tih riječi kod pojedinih autora.”⁴ Zatim dodaje: „Budući da je svaki znak arbitraran i može označavati bilo što, onda i riječ postmodernizam može

1 Sorić, M., 2010. *Koncepti postmodernističke filozofije*. Zadar: Vlastita naklada, str.371. Dalje u tekstu Sorić 2010.

2 Lyotard, J., 2015. *Postmoderno stanje: Izvještaj o znanju*. Prijevod T. Tadić. Zagreb: Ibis grafika d.o.o., str.5.

3 Flynn, D., 2014. *Literature's Postmodern Condition: Representing the Postmodern in the Translated Novel*. Diplomski rad. Limerick: Mary Immaculate College, Sveučilište Limericka (University of Limerick), str.19.

4 Sorić 2010, str.298.

označavati bilo što.”⁵ Konačno: „Usprkos tome, potrebno je izvršiti određeno semantičko nasilje nad riječju *postmodernizam* i jasno fiksirati njezino značenje.”⁶

Sorić, dakle, zaključuje kako „postmodernizam nije epoha filozofije koja je zamijenila epohu tradicionalne filozofije”, odnosno ona nije dio kronološkog niza u povijesti filozofske misli, već „tradicionalna filozofija postoji u različitim oblicima paralelno sa postmodernističkom filozofijom.”⁷

Stvarna vrijednost takvog oslobođenja od bremena tradicije omogućava postmodernistima pristup određenim suvremenim problemima (odnosno problemima trenutne epohe – postmoderne), koji se na drugačiji način ne mogu uspješno razraditi i osvijestiti, jer „postmodernizam, za razliku od tradicionalne filozofije, ne smatra da jezik može objektivno i vjerodostojno opisati realnost”⁸. Jezične akrobacije koje proizlaze iz takvog stajališta, ranije spomenute kao ezoterični stil izražavanja, objašnjavaju nam stanje postmoderne kao, između ostalog, globalno stanje tihog metafizičkog očajaja uslijed tehnološko-informacijske prezasićenosti koja smisao i stvarnost u tradicionalnom shvaćanju ne samo što ukida, već i neprimjetno zamjenjuje često fascinirajućim opsjenama. Svu tjeskobu i nasilnost takvog stanja jednostavno je opisao Baudrillard: „Kada zbilja nije više ono što je bila, nostalgija dobiva svoj puni smisao.”⁹

5 Isto.

6 Isto, str.303.

7 Isto.

8 Isto, str.308.

9 Baudrillard, J., 2001. *Simulakrumi i simulacija*. Prijevod Z. Wurzburg. Zagreb: PSEFIZMA, str.15. Dalje u tekstu Baudrillard 2001.

1.2 SIMULAKRUMI I SIMULACIJA

Ključno postmodernističko djelo *Simulacres et Simulation (Simulakrumi i simulacija)* Jeana Baudrillarda predstavlja ključ razumijevanja epohe i stanja postmoderne opisane u prethodnom potpoglavlju. Ponovno se, međutim, susrećemo s problemom razumijevanja i definiranja opisanih pojmova: „Zbog Baudrillardova ezoteričnog, teorijski nekorektnog i gotovo suludog stila pisanja često se javljaju opravdane nedoumice oko toga što je zapravo simulakrum.”¹⁰

Ranije spomenuta skeptičnost postmodernista prema jeziku ne samo da im dozvoljava, već ih i prisiljava na takvu suludost u izražavanju upravo zato što su svjesni uloge samog jezika u problematici koju opisuju: „Utvrđujem, odobravam, prihvaćam, analiziram drugu revoluciju, revoluciju XX. stoljeća, revoluciju postmoderne, koja je nepregledan proces razaranja smisla, jednaka prijašnjem razaranju pojava. Onaj koji pogađa smislom biva ubijen smislom.”¹¹ Naravno, takav stil će u ovom radu biti izbjegnut, barem u onolikoj mjeri koliko je potrebno kako bi kasnije teorija bila uspješno primijenjena na Japanu bez previše zamršene i neproduktivne polemike. Drugim riječima, potrebno je ipak ograditi se od pluralizma značenja kojem su postmodernisti uslijed „razaranja smisla” skloni, te postaviti točne i jasne definicije.

Pitanje simulakruma je pitanje stvarnosti. U definiranju stvarnosti vodit ću se kontrastom priroda-kultura kojeg pobliže razjašnjava autor Yi-Fu Tuan.¹² Tuan razlikuje prirodu s malim, i Prirodu s velikim početnim slovom: prvo je geografski pojam, dok je ovo drugo kultura, ali i sinonim za stvarnost. Razlog tome je što, iz perspektive čovjeka (čija domena je filozofija, time i ova problematika), sam prostor ne može biti doživljen ako nema onoga koji ga doživljava (čovjeka kao subjekta), a u trenutku kada je prostor neminovno doživljen od strane subjekta on gubi svoju objektivnost (ponavljam, iz perspektive subjekta). Tako „obogaćen” prisustvom subjekta, prostor sam po sebi postaje ono što nazivamo kultura. Kultura je, dakle, naša jedina i neizbježna stvarnost, i tako će pojam stvarnosti ovdje biti definiran.

10 Sorić 2010, str.371.

11 Baudrillard 2001, str.221-222.

12 Tuan, Y., 1998. *Escapism*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, str.11. Dalje u tekstu Tuan 1998.

Jasno je da čovjeka bez prirode ne može biti, ali sada je opravdano postaviti pitanje ima li prirode bez čovjeka.¹³ Tuan objašnjava:

Stvarno jest prirodno. Ono kulturno nadmašuje ono prirodno tako što ostavlja dojam ne ljudske, već duhovne ili nebeske tvorevine. Stoga, kozmički grad je stvarniji od divljine. Pjesma je stvarnija od nejasnog osjećanja. Ritual je stvarniji od svakodnevnog života. U svima njima postoji psihološki faktor koji pojačava osjećaj stvarnog i sjedinjuje ga s nebeskim, točnije, s lucidnošću.¹⁴

Stoga, moguće je o stvarnosti i kulturi pričati kao o nečemu urođenom, neizbježnom, ljudskom koliko i svaki ljudski organ.

Kultura se jezikom kodificira, to jest znakom se simbolički obilježava u dijelovima, i u tom obliku prenosi kroz vrijeme. Njen prijenos, odnosno organsku reprodukciju kulture i način na koji se kroz vrijeme ona mijenja, Sorić opisuje ovako:

Društvena stvarnost tijekom *reprodukcije* same sebe vrši filtriranje poželjnih i nepoželjnih elemenata. U tom procesu regeneracije, slikom se selektivno bilježe poželjni fragmenti, a oni nepoželjni se zaboravljaju. Slika u tom slučaju ne laže, ali ono što ona prikazuje već jest iskrivljeno budući da je parcijalno i normativno. Ovu dijalektiku između stvarnosti i slike može se također shvatiti i kao reprodukciju kulture.¹⁵

Kada Sorić tvrdi da „slika u tom slučaju ne laže, ali ono što ona prikazuje već jest iskrivljeno (...)”, on u stvari tvrdi da slika u tom reproduktivnom procesu ne obilježava prirodu kao „čisti”, geografski prostor (zbog čega ju i naziva iskrivljenom, a parcijalna je samo u odnosu na totalitet cjelokupnog prostora koji nije domena filozofije, nego prije fizike), iz jednostavnog razloga što je to nemoguće, odnosno nama je nemoguć pristup „čistom” prostoru. Slika, dakle, oduvijek obilježava jedinu stvarnost koja je nama uopće moguća, a to je onaj subjektom „obogaćen” prostor. Ta stvarnost jest kultura, i obrnuto. Također, takva neizbježna, za nas temeljna stvarnost, jest simulakrum, ali tek prvog stupnja: „Sam Baudrillard je poistovjetio kulturu sa simulakrumom (...) [O]pravdano je postavljati paralele između simulakruma

13 Želim nadodati kako se po razmatranju ovog pitanja „čistog” prostora posebno ističe budistička filozofija (kod njih je to praznina, *śūnyatā*), s *Nāgārjunom* (otprilike 150. - 250.) na čelu.

14 Tuan 1998, str.11.

15 Sorić 2010, str.374.

i kulture, možda čak i znak jednakosti.”¹⁶ Ironično bi bilo nazvati simulakrum prirodnim, iako ne i krivo.

Prvi stupanj simulakruma Baudrillard opisuje ovako: „[P]rirodni, naturalistički, zasnovani na slici, imitaciji i krivotvorini, skladni, optimistični i s ciljem obnavljanja ili idealnog utemeljenja prirode prema Božjem liku, (...)”¹⁷, a Sorić komentira: „U simulakrumu krivotvorine, original se jasno razlikovao od kopije.”¹⁸ Krivotvorina je ovdje, dakle, ta prva, osnovna, urođena kultura kojom se čovjek ne zavarava, s obzirom da je na prvom stupnju još uvijek svjestan i prirode kao prostora onkraj te krivotvorine, te taj prostor takoreći krivotvori tek vlastitim doživljajem njega.

Nadalje, drugi stupanj simulakruma, gdje ga Baudrillard opisuje: „[P]roduktivni, produktivistički simulakrumi, zasnovani na energiji, na snazi, na njezinoj strojnoj materijalizaciji i u cijelom proizvodnom sustavu – prometejska težnja za mondijalizacijom i stalnim širenjem, oslobađanjem neograničene energije (...)”¹⁹, Sorić sumira: „U simulakrumu proizvodnje, original se masovno reproducira.”²⁰ Jasno je da masovna reprodukcija ovdje implicira i društvo koje je iskusilo izvjestan tehnološki napredak, i da je izvorna krivotvorina na drugom stupnju još uvijek sačuvana.

Naposlijetku, treći, posljednji stupanj simulakruma Baudrillard opisuje: „[S]imulakrumi simulacije, zasnovani na informaciji, modelu, kibernetičkoj igri – potpuna operacionalnost, hiperstvarnost, težnja za potpunom kontrolom.”²¹, a Sorić navodi sljedeće: „Simulakrum simulacije nadilazi simulakrum proizvodnje jer distinkcija između kopije i originala nepovratno iščezava. U simulaciji se kopira kopija prve generacije i tada nastaje kopija druge generacije. Potom se kopira kopija druge generacije, nastaje kopija treće generacije i tako u nedogled.”²² Simulakrum simulacije je trenutno globalno stanje, ono je postmoderna, rezultat informacijske prezasićenosti uslijed medijske hiperprodukcije sadržaja koji nema uporišta u ranije

16 Isto, str.375.

17 Baudrillard 2001, str.171.

18 Sorić 2010, str.377.

19 Baudrillard 2001, str.171.

20 Sorić 2010, str.377.

21 Baudrillard 2001, str.171.

22 Sorić 2010, str.377.

definiranoj stvarnosti: „*Simulacija* nedvojbeno jest oblik simulakruma ojačanog medijima (...)”²³

Sekvencijalne faze odnosa slike (stvarnosti, kulture) i duboke realnosti („čistog” prostora) Baudrillard opisuje ovako: „[O]na [slika] je odraz neke duboke stvarnosti (1) ona maskira i iskrivljuje neku duboku stvarnost (2) ona maskira *odsutnost* duboke stvarnosti (3) ona je bez odnosa s bilo kakvom stvarnošću: ona je svoj vlastiti čisti simulakrum (4).”²⁴ Usudujem se ovdje nadodati kako jedna od poteškoća kod razumijevanja teorije simulakruma leži u činjenici da Baudrillard samo implicira postojanje duboke (objektivne) stvarnosti – čini se da se ona mora podrazumijevati čim se o pitanju stvarnosti na bilo koji način raspravlja te o njoj, barem u *Simulacres et Simulation (Simulakrumima i simulaciji)*, nema izravnog govora, unatoč tome što simulakrum može postojati samo u kontrastu s njom. Tek se nejasno sama priroda spominje kao ultimativni referent, kako tvrdi Sorić.²⁵ U okviru svega navedenog potrebno je i detaljnije objasniti vezu između medija i stvarnosti kako je ovdje shvaćena.

Objašnjeno je na koji je način za ljudsko društvo stvarnost kultura, a kultura je kôd koji živi i širi se kroz jezik. Taj kod je u stanju neprestane kretnje i promjene prema sustavu ulaz-modifikacija-izlaz. Međutim, taj sustav vrijedi samo za subjekta, odnosno čovjeka. Razumijevajući stvarnost na takav način, razumijemo i da mediji sudjeluju u tom procesu. Problem je što mediji nisu subjekti, već služe kao početne točke emitiranja koda kojima se ne može odgovoriti prema navedenom sustavu: „Medijska reprezentacija djeluje povratno na društvenu stvarnost, utjelovljuje se u njoj i time postaje početna točka novog sloja reprezentiranja, koji se potom opet utjelovljuje i tako u nedogled.”²⁶ Mediji se u svojoj neprekidnoj sadržajnoj hiperprodukciji referiraju na svoje prijašnje sadržaje, proces nalik neprekidnoj stilizaciji već stiliziranog, kada se svaka referenca na izvor gubi, a znak (simbol) ostaje. Izlazni kod medija započinje ne samo hraniti samoga sebe u svrhu održavanja tog stanja autoreprodukcije, već nadjača sav ostali kulturni kod. S obzirom da se medijima ne može odgovoriti prema tradicionalnom, organskom

23 Isto.

24 Baudrillard 2001, str.14.

25 Sorić 2010, str.379.

26 Isto, str.375-376.

sustavu kodifikacije stvarnosti, i s obzirom da se brzina takve produktivne moći ne može mjeriti s ničim drugim, tada nastupa simulakrum „kao sintetičko jedinstvo istine i laži”²⁷.

Ranije u radu bila je spomenuta prezasićenost informacija u medijima, o čemu Sorić piše sljedeće: „Osoba načelno ne može provjeriti i preispitati informacije koje dobiva iz medijskog svijeta. (...) Medijski prostor je preplavljen informacijama i slikama, kojima 'bombardira' pojedinca. (...) Nove tehnološke mogućnosti dovele su do preobilja informacija, što rezultira apsolutnom pasivnošću pojedinca.”²⁸ Pasivnost pojedinca ovdje se ustvari i zaključuje u nemogućnosti odgovora na informaciju i njenu potpunu provjeru u objektivnoj (ili bolje rečeno prvotnoj) stvarnosti. Taj dio informacije koji ne može biti provjeren je suvišak smisla (simbol bez onoga što tobože simbolizira) na temelju kojeg se nastavlja medijska hiperprodukcija.²⁹ „Mediji tako do krajnjih granica radikaliziraju funkcioniranje kulture i time otkrivaju njezinu bestemeljnu prirodu”³⁰, odnosno na taj način mediji, kultura i stvarnost postaju potpuni sinonimi – za nas mediji postaju „stvarniji od stvarnog”, „istinitiji od istinitog”: „'Istinitije' nema izvorni predložak, jer je nastalo kopiranjem kopije, odnosno akumulacijom proizvedenih stanja.”³¹ Po prvi put u povijesti, zahvaljujući suvremenoj tehnologiji, možemo govoriti o tome da je produkcija kulture nadvladala njenu reprodukciju: „Ciklusi reprodukcije kulture koji su nekoć trajali čitav životni vijek, u suvremenom društvu skraćuju se do te mjere da proizvedeni kulturni artefakt postaje objektivna zbilja u trenutku emisije kroz masovne medije. To je *implozija* o kojoj govori Baudrillard.”³²

Sorić tvrdi da je važno „napustiti moralizirajuće, normative konotacije riječi 'simulakrum' (...)”³³, no s time se sam Baudrillard, poput kakvog postapokaliptičnog proroka, ne slaže: „Svijet, i svi mi, živi smo ušli u simulaciju, u zlokobni djelokrug odvrćanja, pa čak ni zlokoban, više ravnodušan (...)”³⁴, „Melankolični i fascinirani –

27 Isto, str.374.

28 Isto, str.372.

29 Isto, str.376.

30 Isto, str.377.

31 Isto, str.376.

32 Isto, str.380.

33 Isto, str.378.

34 Baudrillard 2001, str.220.

takvo je naše općenito stanje u doba nehote prozirnosti.”³⁵, „Melankolija je ta gruba napuštenost koja pripada zasićenim sustavima. Kada je nestala nada u uravnoteženje dobra i zla, istine i laži ili u sučeljenje nekih vrijednosti istog reda, u jednu općenitiju nadu u odnos snaga i neki razlog.”³⁶ I na kraju: „Živimo u doba događaja bez posljedica (i teorije bez posljedica).”³⁷

Sva tri stupnja simulakruma, barem za sada, postoje istovremeno, iako je očito da je simulakrum simulacije na pragu toga da postane naša jedina kultura, ali ujedno i njen najveći problem. Dvije su stavke tog problema bitne – homogenizacija i centralizacija. Ovo prvo jer u medijskom kulturnom kodu ne postoji vrijednosna hijerarhija, ukinuta je filtracija nepoželjnog prisutna u prvom i drugom stupnju simulakruma. Uzimajući praktični primjer, reklame na televiziji ne prekidaju ništa, one su stvarne i relevantne koliko i bilo koji drugi medijski sadržaj koji su tobože prekinuli te će se kao takve i nasljeđivati budućim pokoljenjima: „Ovo što živimo je upijanje svih oblika virtualnih izraza u oblik reklame.”³⁸ Druga stavka je pitanje moći, odnosno njene zloupotrebe, jer u simulakrumu simulacije je očito da onaj tko upravlja medijima na isti način upravlja i našim doživljajem stvarnosti: „Jesu li masmediji na strani vlasti u manipuliranju masama (...)?”³⁹

35 Isto, str.221.

36 Isto, str.224.

37 Isto, str.226.

38 Isto, str.125.

39 Isto, str.120.

1.3 POSTMODERNISTIČKI ORIJENTALIZAM I JAPANSKI CYBERPUNK

Prvo izdanje knjige *Orientalism (Orientalizam)* Edwarda Saída godine 1978. zauvijek je promijenilo način istraživanja naroda i kultura koje popularno nazivamo istočnima. U knjizi Said izlaže i analizira povijesnu hegemoniju Zapada nad Istokom⁴⁰ kojom je Zapad trebao mjeriti vlastiti razvoj te utvrditi vlastiti identitet kroz kontrast u odnosu prema Istoku, to jest Orijentu. Takav Orijent kakav je bio potreban Zapadu, međutim, u stvarnosti nije postojao. Kulturne razmjene u okviru vojnih osvajanja poslužile su kao referenca Zapadu u stvaranju zamišljenog svijeta zapadne nadmoći, jedan okcidentocentrični imaginarij na kojem se dugo vremena temeljila percepcija istočnih naroda i kultura kao „onih drugih” – egzotičnih, senzualnih, zaostalih, nepromjenjivih, temeljno drugačijih, ali i onih koje treba osvojiti, pokoriti, dominirati, modelirati.

Pojam orijentalizam Said sumira na sljedeći način, ipak se ne ograničavajući na definiciju orijentalizma kao zapadne institucije za puku dominaciju nad Orijentom:

On je prije *raspodjela* [distribucija] geopolitičke svijesti u znanstvene, ekonomske, sociološke, povijesne i filološke tekstove: on nije samo razrada osnovne geografske distinkcije (svijet se sastoji od dvije nejednake polovice, Orijenta i Okcidenta) nego i cijelog niza »interesa« koje i stvara i održava s pomoću znanosti, otkrića, filološke rekonstrukcije, psihološke analize, te prikaza krajolika i društava; on je prije određena *volja* ili *naum* da se razumije, u nekim slučajevima kontrolira, podešava pa čak i inkorporira ono što je očito različit ili alternativan ili nov svijet (...).⁴¹

Međutim, ovdje je riječ i o orijentalizmu kao postmodernističkoj, baudrillardovskoj problematici. Sorić opravdano postavlja pitanje je li Orijent područje simulakruma.⁴² Na tragu toga Said piše: „Jedno je obilježje elektroničkog, postmodernog svijeta da je došlo do ponovnog jačanja stereotipâ prema kojima se Orijent spoznaje”⁴³, „S magijom i mitologijom ono [orijentalizam] dijeli samodovoljan,

40 Pojam Zapad ovdje podrazumijeva narode i kulture europskog kontinenta s kulturnim temeljima u antičkim civilizacijama Mediterana (Grčke i kasnije Rimskog carstva), dok se za Istok vežu narodi i kulture azijskog kontinenta.

41 Said, E., 1978. *Orientalizam*. Prijevod B. Romić. Zagreb: KONZOR, str.20. Dalje u tekstu Said 1978.

42 Sorić 2010, str.377.

43 Said 1978, str.37.

samoprisilan karakter zatvorenog sustava u kojemu su objekti ono što jesu *zato što* jesu ono što jesu, jednom, zauvijek, zbog ontoloških razloga koje nikakva empirijska građa ne može niti potisnuti niti izmijeniti.”⁴⁴ Nadalje: „Čovjek mora upamtiti da sve kulture nameću ispravke neobrađenoj stvarnosti, mijenjajući je iz neutemeljenog objekta u jedinice znanja.”⁴⁵ Ako mediji jesu naša kultura i naša stvarnost u ranije definiranom smislu, postavlja se pitanje kakve „ispravke neobrađenoj stvarnosti” su onda nametnute Japanu, odnosno što u tom slučaju Japan za nas predstavlja. Možda je najbolji odgovor na to pitanje dao Barthes u *Empire of Signs (Carstvo znakova)*:

Želim li zamisliti neki fiktivni narod, mogu mu dati izmišljeno ime, mogu prema njemu deklarativno postupati kao prema romanesknom predmetu, smisliti neku novu Nedođiju, kako ne bih u svojoj mašti okrnjio ugled niti jedne stvarne zemlje (time, dakle, krnjim ugled upravo ove mašte u znakovima književnosti). Mogu također, a da pritom ne nastojim ni u čemu predstavljati ili analizirati i najmanju stvarnost (to su velike geste zapadnjačkog diskursa), odabrati negdje na svijetu (*tamo*) izvjestan broj linija (grafička i lingvistička riječ), i od tih linija ovlaš obrazovati sustav. Upravo taj sustav nazvat ću: Japan.

Na Istok i Zapad ovdje, dakle, ne možemo gledati kao na »stvarnosti« koje ćemo pokušati približiti ili suprotstaviti povijesno, filozofijski, kulturno politički.⁴⁶

Kada je riječ o postmodernističkom orijentalizmu i Japanu, taj nadstvarni fenomen koji za nas sada predstavlja Japan (prije nego Japan kao geografska stvarnost) najbolje je opisan kao *cyberpunk*, onako kako to objašnjava Leonard Patrick Sanders:

Cyberpunk tako sadrži karakteristike orijentaliziranog postmodernizma, s obzirom da zamišlja svijet u kojem japanske multinacionalne korporacije *zaibatsu* upravljaju globalnom ekonomijom, a suvišak akumuliranog smeća je predstavljen tropom *gomija* (jap. izraz za smeće). Cyberpunk je također postmodernistički orijentalizam u svojoj nostalgичnoj rekonstrukciji scena na ostacima imperijalizma, u upotrebi figura 'međuetničke reprezentacije' (Chow) poput Eurazijata, i u svojim izražajima čisto fantazmatičnog iskustva Orijenta, kao u evokacijama kibernetičkog prostora.⁴⁷

44 Isto, str.92.

45 Isto, str.89.

46 Barthes, R., 1989. *Carstvo znakova*. Prijevod K. Jančin. Zagreb: August Cesarec, str.7.

47 Sanders, L.P., 2008. *Postmodern Orientalism: William Gibson, Cyberpunk and Japan*. Doktorski rad. Albany, Novi Zeland: Sveučilište Massey (Massey University), str.2. Dalje u tekstu Sanders

Simulakrum simulacije ovdje ide dublje nego što se na prvi pogled čini. Navedeni „suvišak akumuliranog smeća” je ništa drugo nego medijska referenca na suvišak vlastitog smisla, kao da je simulacija postala svjesna same sebe, i sada, zaista paradoksalno, tu samosvijest prikriva tako što ju kroz sebe otkriva. O cyberpunku koji, ustvari, i postaje estetika samosvjesne simulacije kada se cyberpunk prestane doživljavati kao podžanr znanstvene fantastike i počne shvaćati u okvirima teorije simulakruma, može se govoriti kao o ultimativnom simulakrumu simulacije, koji se najbolje predočava Möbiusovom vrpcom⁴⁸ (geometrijsko tijelo koje je i Baudrillard koristio za ilustraciju svoje teorije), u kojem bi ulično smeće (doslovno *gomi*, materijalni otpad, fizički suvišak) bilo s jedne, a digitalno smeće (trop *gomi*, kulturni otpad, suvišak smisla) s druge strane. Sanders dalje piše: „Za razliku od modernističkog ili saidovskog orijentalizma, postmodernistički orijentalizam ne samo da dozvoljava, već je okarakteriziran *recipročnom uzročnošću*. Ovo opisuje nejednake, paradoksalne, međupovezane i međusobno implicirane kulturalne prijenose na pragu odnosa Istok-Zapad.”⁴⁹ Zaista, medijska kultura je globalna kultura i kod cyberpunka ona na klasičnom orijentalizmu gradi (nadograđuje) dijeljenu, homogeniziranu nadstvarnost, nadstvarnu koliko za nas, toliko i za Japan, pritom istovremeno ukidajući mogućnost orijentalizma bez obzira što je semantički i dalje riječ o Zapadu s jedne, i Japanu s druge strane, jer takva kultura je poput holograma – ostaje nepromijenjena bez obzira na kut promatranja i obavlja sve. S obzirom da je još jedna odlika holograma ta da je on u potpunosti sadržan u svakom svom manjem, zasebnom dijelu, recipročna uzročnost o kojoj Sanders govori na relaciji Istok-Zapad u stvari ima univerzalnu primjenu, na bilo kojoj relaciji bilo kakve simboličke razmjene, odnosno kulturalnog prijenosa. Riječ je, dakle, o kulturi univerzalizacije i ukidanja lokalnosti, i o kulturi u kojoj je ukinuta lokalnost: „Smisao, istina, stvarno mogu se javiti samo lokalno, na suženom obzoru, to su parcijalni objekti, parcijalni zrcalni i istoznačni učinci. Svako udvajanje, svako poopćavanje,

2008.

48 Primjer površine koja se ne može definirati, nazvana prema njemačkom matematičaru Augustusu Ferdinandu Möbiusu (1790. - 1868.). Dobije se kada se pravokutna vrpca presavije i spoji tako da više nije moguće razlikovati njenu gornju i donju stranu (lice i naličje). Tada je moguće povući po njoj ravnu liniju u jednom potezu, pritom ne prelazeći preko njena ruba.

49 Sanders 2008, str.2.

svako odlaženje u krajnost, svako holografsko proširenje (težnja za iscrpnim izvještajem o svijetu) otkriva ih u njihovom ismijavanju.”⁵⁰

50 Baudrillard 2001, str.154.

2. SIMULAKRUMI SUVREMENOG JAPANA

2.1 OTAKU

Otaku kao kultura je kultura opsesivnog hiperkonzumerizma medijskog sadržaja, pretežito zabavnog, ali ne nužno. Polazeći od toga, *otaku* kao oznaka za pojedinca ima negativnu konotaciju, implicirajući visok stupanj društvene neprilagođenosti, infantilnosti i, u najgorem slučaju, nasilnosti. O ambivalentnosti i podrijetlu pojma *otaku* piše Tamaki Saitō u svojoj knjizi 戦闘美少女の精神分析 (*Psihoanaliza Prekrasne Ratnice*):

Definicija [pojma *otaku*] nije sasvim egzaktna. (...)

Riječ *otaku*, koja se sada proširila diljem svijeta, se ističe mnoštvom značenja koje ima. (...)

Pisac Nakamori Akio je prvi upotrijebio pojam [*otaku*] u članku časopisa *Manga burikko* godine 1983. kada se podrugljivo referirao na obožavatelje anime jer su oni koristili tu riječ kao osobnu zamjenicu drugog lica jednine obraćajući se jedni drugima. (...) Ali zbog niza ubojstava mladih djevojaka koje je počinio Miyazaki Tsutomu godine 1989. riječ *otaku* je iznenada dobila široku uporabu. (...)

Onda su došle 1990-te. Riječ *otaku* je bila izvezena zajedno s razvojem takozvanog *Japanimation*⁵¹, naposljetku pronalazeći svoje mjesto uz *sushi* i *karaoke* kao posuđenica u Europi i Sjedinjenim Američkim Državama.⁵²

Ovdje će, međutim, prije svega biti riječ o kulturi *otaku* kao postmodernističkom fenomenu kako ga je razradio Hiroki Azuma u knjizi 動物化するポストモダン: オタクから見た日本社会 (*Postmoderne životinje: otakujevsko viđenje japanskog društva*).

Korijenje kulture *otaku*, za čije konzumente se čak tvrdi da su „istinski nasljednici japanske kulture”⁵³ (u postmoderni može biti riječi upravo o konzumiranju kulture), nedvojbeno pronalazimo u simulakrumu drugog stupnja, onom reproduktivnom. Drugim riječima, postoji stav da je suvremena *otakujevska*

51 Japanska animacija (popularno „anime”).

52 Tamaki, S., 2011. *Beautiful Fighting Girl*. Prijevod J. K. Vincent, D. Lawson. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, str.11-12.

53 Azuma, H., 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Prijevod J. E. Abel, S. Kono. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, str.9. Dalje u tekstu Azuma 2009.

umjetnost nastavak tradicionalnih japanskih umjetničkih izražaja. Taj stav dijeli i Murakami Takashi⁵⁴ kada govori o radovima suvremenih japanskih umjetnika, na što se Azuma referira: „Prema Murakamiju, jedinstvena kompozicija animatora Kanede Yoshinorija odgovara 'ekscentričnostima' Edo slikara Kanōa Sansetsua i Soge Shōhakua, dok se kroz razvoj izrade akcijskih figurica 1990-ih kroz predvodništvo Boméa i Tanija Akire ponavlja povijest budističkog kiparstva u Japanu.”⁵⁵ Riječ je u stvari o fantazmagoričnoj estetskoj esenciji Japana o kojoj možda i ima smisla govoriti u okvirima kultura koje možemo nazvati tradicionalnima, dok je sada riječ o prisilnoj, gotovo nasilnoj reprodukciji nečega nadstvarnog, s obzirom da je estetska esencija Japana puka orijentalistička konstrukcija. Da je suprotno istina, kultura *otaku* bila bi lokalna, što ona nije: „Apsolutno ne gledam na pojavu kulture *otaku* kao na isključivo japanski fenomen, već mislim da ju treba shvatiti kao jedan od japanskih odraza velikog trenda postmodernizacije kulture (...). Upravo iz tog razloga radovi *otakuja*⁵⁶ nadilaze nacionalne granice i bivaju prihvaćeni diljem svijeta.”⁵⁷ O potrebi za izražavanjem estetske esencije Japana kao kulturnoj kompenzaciji uslijed gubitka nečeg stvarnijeg (produkcije i reprodukcije, koja može biti opisana samo komparativom) Azuma piše: „Opsesija Japanom u kulturi *otaku* nije proizašla iz japanske tradicije već se pojavila nakon što je ta tradicija nestala. (...) [O]krutna stvarnost da smo trajno izgubili svaki tradicionalni identitet je temelj postojanja kulture *otaku*. Oni koji odbacuju *otaku*-imaginarno kao nešto 'zastrašujuće' u stvari su već podsvjesno došli do tog zaključka.”⁵⁸ Nadalje: „To je zato što su 'japanske' teme i načini izražavanja stvoreni od strane *otakuja* zapravo imitacije i iskrivljenje materijala napravljenog u SAD-u.”⁵⁹ Konačno zaključuje: „Možemo konstruirati krajobraz japanskog grada samo na način da zamišljamo obiteljske restorane, minimarkete i 'ljubavne hotele’.”⁶⁰

Azuma piše o derivativnim radovima, kopijama kopija, koji su srž kulture *otaku*, kao o jasnem primjeru Baudrillardove vizije: „Ovdje koristim izraz 'derivativni

54 Takashi Murakami (1962), poznati suvremeni japanski umjetnik koji je sam sebe prozvao *otakujem*.

55 Azuma 2009, str.9.

56 Ovdje Azuma govori općenito o svjetskoj prepoznatljivosti kreativnog stvaralaštva unutar kulture *otaku*, ne referirajući se na zasebne umjetnike ili stvaraoce.

57 Azuma 2009, str.10.

58 Isto, str.15.

59 Isto, str.20.

60 Isto.

radovi' kao općeniti pojam za uveliko erotizirana ponovna iščitavanja i reprodukcije izvornih mangi, anime, i igara koje se prodaju u obliku fanzina, amaterskih igara, amaterskih akcijskih figurica, i sličnog.”⁶¹ Dodaje: „Svakako se čini da se prosuđivanje vrijednosti kod *otakuja* koji konzumira original i parodiju s jednakim žarom kreće na razini simulakruma, gdje nema originala i nema kopija.”⁶² Ovdje želim skrenuti pažnju na slojevitost te sadržajne reprodukcije unutar kulture *otaku*, odnosno na primjeru te kulture dodatno raščlaniti treći stupanj simulakruma. Prvi sloj je kultura *otaku* kao estetska reanimacija tradicionalnog kroz suvremenije medije; potraga za estetskom esencijom za koju se smatra da bi trebala biti sadržana u tradicionalnome (prvom i drugom stupnju simulakruma) kroz suvremeno. Drugi sloj je ovaj o kojem piše Azuma kada je riječ o derivativnim radovima, kopijama kopija: samodostatnost kulture *otaku*, beskrajna reprodukcija bez potrebe za referencom, s time da ono što on ovdje naziva „original” svakako nije original, s obzirom da se i on sam nadograđuje na prvi sloj (estetska esencija je ovdje uspješno pronađena, potreba za njom je zadovoljena, *otaku* jest Japan). Treći sloj je ranije spomenuta samosvijest simulacije, savršeno prikazana kroz, na primjer, neki anime serijal u kojem su likovi stereotipni *otakujevski* konzumenti koji sudjeluju u reproduktivnom procesu medijskog sadržaja na prva dva sloja (u serijalu oni konzumiraju „originalne”, ali i stvaraju, čitaju i kupuju erotske parodije tih „originala”, upravo one derivativne radove čiji „originali” doslovno ne postoje van tog serijala).⁶³ Kada bismo pokušali definirati taj apsurd, to bi zvučalo ovako: kultura *otaku* je kultura kulture *otaku* koja je kultura kulture *otaku*, i tako unedogled. Sve navedeno pripada istom, trećem stupnju simulakruma – simulakrumu simulacije. Petlja se zatvara kada se počnu prodavati erotske parodije spomenutog anime serijala te se njeni konzumenti kostimiraju u njegove likove, dok se ti isti likovi referiraju na stereotipe tih istih konzumenata, tako da se s punim pravom prisjećamo taoističke alegorije gdje se Zhuangzi, nakon što je sanjao da je leptir, budi i pita nije li on možda leptir koji sada sanja da je čovjek.⁶⁴

O samosvijesti simulacije uslijed nestanka „velike priče” (kolektivne pozadinske ideologije), kako je to objasnio Lyotard, Azuma piše sljedeće:

61 Isto, str.25.

62 Isto, str.26.

63 Primjer takvog manga i kasnije anime serijala bio bi *Genshiken* autora Shimokua Kioa.

64 Zhuangzi ili Chuang-tzu (otprilike 369. pr. Kr. - 286. pr. Kr.), kineski taoistički filozof poznat po istoimenoj knjizi koju je napisao.

[V]iše nema priče u dubljem unutrašnjem sloju, pod radovima i proizvodima kao što su stripovi, anime, igre, romani, ilustracije, igraće karte, akcijske figurice i tako dalje (...) [S]amo likovi sjedinjuju razne radove i proizvode. Potrošač se, znajući to, lako kreće između projekata s pričom (stripovi, anime, romani) i projekata bez nje (ilustracije i akcijske figurice). (...) [S]vaki lik je samo simulakrum, dobiven iz baze podataka *moe*⁶⁵ elemenata. (...) *Otaku* najprije konzumiraju zasebne radove, i ponekad su dirnuti njima. Ali oni su također svjesni da su, u stvari, ti radovi samo simulakrum, sačinjen samo od likova. Zatim konzumiraju likove, i ponekad osjećaju *moe* u njima. Ali oni su također svjesni da su, u stvari, ti likovi samo simulakrum koji se sastoji samo od kombinacije *moe* elemenata. (...) Takvo ponašanje potrošača nazivam *konzumacija baze podataka* (...).⁶⁶

Potrebno je napomenuti da se u citatu pod simulakrum misli na simulakrum simulacije.

65 *Moe* je sleng u japanskom jeziku kojim se opisuju poželjne vizualne karakteristike fiktivnih likova, ali i osjećaji privlačnosti i privrženosti koje takvi likovi izazivaju kod potrošača. Riječ se može prevesti kao „simpatično” ili „slatko”.

66 Azuma 2009, str.54.

2.2 MITOLOGIJA, POVIJEST I VIZUALNI MEDIJI

Za Baudrillarda, znanost je prije svega težnja k apsolutnoj kontroli putem apsolutne definicije, obuhvaćanja i shvaćanja. On tvrdi da znanost, secirajući svoj objekt proučavanja, ujedno doprinosi njegovom smislenom nestajanju takvim procesom brutalizacije: „Zar sva znanost ne živi na toj tankoj paradoksalnoj pokosti na koju je osuđuje gubljenje njezinog predmeta u samom poimanju i neumoljiv obrat što ga prema njoj čini taj mrtvi predmet?”⁶⁷ Nadalje: „Bilo kako god, logičan je razvoj neke znanosti da se neprestano udaljava od svog predmeta, sve dok ne zaboravi na njega: njezina je samostalnost time samo fantastičnija, doseže svoj čisti oblik.”⁶⁸ Znanost reprogramira predmet proučavanja i takav reprogramirani predmet uklapa u širu bazu podataka koja je naša nadstvarnost (Azuma je govorio o kulturi *otaku* kao kulturi konzumacije baze podataka), a s druge strane znanost postaje autonomna u smislu da može postojati i bez tog predmeta, odnosno bit će dovoljna samo referenca na to da predmet postoji, ali i da je, paradoksalno, on u potpunosti znanstveno obrađen. Tim riječima može se govoriti i o stagnaciji znanosti.

Na isti način Baudrillard govori i o povijesti koja postoji kao kontrast mitu, iako je ona sama tek brutalizirani mit: „Potrebna nam je vidljiva prošlost, vidljivi kontinuum, mit vidljiv od početka, koji nam ulijeva povjerenje u naše ciljeve.”⁶⁹ Riječ je o zamjenjivanju mitotvoračke funkcije prvog stupnja s nemilosrdnošću empirije trećeg stupnja simulakruma (teoretski, u tome je i sadržan sav civilizacijski napredak čovječanstva, iako ne nužno kulturni). S obzirom da mediji u službi znanosti (i obrnuto) od empirije pretvaraju besmislenu apstrakciju, tradicionalni temelji kulture (prvi stupanj simulakruma) bivaju ukinuti a da im nije pronađena bolja, dostojna, istinski stvarnija zamjena s jednakom pokretačkom i stvaralačkom moći koju je za nas imao mit. Niti sam mit kao priča ne može više postojati izvan diskursa mitologije. Nadstvarno je ukinulo i zamijenilo imaginarno.

Međutim, pomoću pažljive etnologije moguće je još pronaći „živu” kulturu, iako možda ne i sačuvati je. Primjećuje se tendencija da takva kultura danas postoji na geografskim i društvenim marginama – baš kao što se i o Orijentu može govoriti

67 Baudrillard 2001, str.16.

68 Isto.

69 Isto, str.20.

kao o provinciji Okcidenta, tako se može govoriti i o provincijama Japana. Mitologija najjužnije japanske prefektura, Okinawe, koju je antropolog Claude Lévi-Strauss proučavao između 1977. i 1988. godine značajna je kako za njegovu struku, tako i za filozofsku problematiku koja se ovdje obrađuje. O mitu i znanosti govori: „Naša društva više nemaju mitova. Da bi razriješila probleme što ih zadaju ljudsko stanje i prirodne pojave ona se obraćaju znanosti ili, točnije, za svaki tip problema obraćaju se nekoj specijaliziranoj znanstvenoj disciplini.”⁷⁰ Dodaje: „Tako dolazimo do pitanja je li objektivna i znanstvena povijest moguća ili ne igra li povijest, u našim modernim društvima, ulogu usporedivu s ulogom mitova.”⁷¹ A onda, u duhu postmoderne: „Nema apsolutnog tumačenja povijesne prošlosti nego postoje samo tumačenja sva bez iznimke relativna.”⁷²

Proučavajući mjesne religijske običaje otočja Okinawe, Lévi-Strauss je istaknuo posebnu značajku kod japanske interpretacije povijesti koja otvara širok prostor za raspravu u okvirima ovog rada: „Možda zbog toga što je njihova pisana povijest započela relativno nedavno, Japanci su posve prirodno locirali njene korijene u mitovima. U to sam se uvjerio u Kyūshūu, koji je, prema zapisima, kazalište njihove najdrevnije mitologije. Na toj pozornici pitanja povijesnosti se ne pojavljuju (...).”⁷³ Primjerice, nastanak tradicionalnog kazališnog oblika *kabuki* uronjen je u mit o plesu kojim je Amaterasu, boginja Sunca, izmamljena iz špilje (ako zaista postoji tako nešto kao estetska esencija Japana bez sumnje se onda može pronaći u tradicionalnom kazalištu). Dalje: „Trebalo samo prebrojati autobuse iz kojih sukllaju posjetioci na hodočašću kako bismo se uvjerali da veliki osnivački mitovi, veličanstveni krajolici tamo gdje ih tradicija nalaže, zadržavaju stvarni i živi kontinuitet između legendarnih vremena i suvremenog senzibiliteta.”⁷⁴ Cikličnošću mita pruža se otpor linearnosti povijesti, a time i brutalizaciji od strane znanosti. Cikličnost koju podržava tradicionalna ritualnost ne dopušta razdvajanje mita i povijesti. Njihovim

70 Lévi-Strauss, C., 2013a. *Antropologija i moderni svijet*. Prijevod R. Kalanj. Zagreb: TIM press d.o.o., str.61. Dalje u tekstu Lévi-Strauss 2013a.

71 Isto, str.62.

72 Isto, str.63.

73 Lévi-Strauss, C., 2013b. *The Other Face of the Moon*. Prijevod J. M. Todd. Cambridge, Massachusetts, i London: The Belknap Press of Harvard University Press, str.134. Dalje u tekstu Lévi-Strauss 2013b.

74 Isto, str.135.

razdvajanjem o povijesti se može početi govoriti kao o ostacima mita: „Povijest je naša izgubljena referenca, to jest naš mit.”⁷⁵, kako tvrdi Baudrillard.

Lévi-Strauss govori i o jednoj drugoj špilji na istočnoj obali Kyūshūa gdje je, prema mitu, božanstvo Ugayafukiaezu no Mikoto odrastalo.⁷⁶ Odgojila ga je majčina sestra koju je kasnije oženio i koja je zatim postala majka prvog japanskog cara Jimmua. Zaista, genealogija japanske carske obitelji započinje mitološkim likovima, što je ujedno i način legitimizacije autoriteta. O prisilnom carevom priznanju da on nije božanstvo, nakon poraza u Drugom svjetskom ratu, može se govoriti kao o kraju jedne „velike priče” u postmodernističkom smislu.

O toj špilji može biti riječi kao o prirodnom fenomenu, odnosno kao o objektivnoj, prostornoj stvarnosti. Za Baudrillarda ona (priroda, ovdje špilja) jest ultimativni referent.⁷⁷ Osvješčujući taj ultimativni referent, dodjeljujemo joj arbitrarni naziv – *špilja* – i on za nas postaje jedina stvarnost, budući da u trenutku takve jezične intervencije gubimo pristup nultoj, ultimativnoj stvarnosti, odnosno onome što ta špilja zaista jest. Kako je ranije objašnjeno, stvarnost pretvaramo u kulturu, i kultura za nas postaje stvarnost. Povezivanje fizičkog prostora s mitom djelovanje je prvog stupnja simulakruma, bez obzira na narativno bogatstvo mita, odnosno bez obzira na svu daljnju jezičnu intervenciju, kao i na sav nastali religijski ritualizam mještana vezan za špilju kao kulturnu pojavu i fizički dokaz stvarnosti. U takvoj cikličnosti i nepromjenjivosti je ujedno i sva ranjivost takve kulture jer temporalna i kvalitativna odstupanja od rituala pretvorit će ih u predmet proučavanja u svrhu očuvanja. Jedanput očuvan, on postaje mrtav i rigidan, postaje kulturna baština (što nije sinonim za kulturu), koja će moći biti samo rekonstruirana u posebno vrijeme na posebnim mjestima u onom obliku u kojem je bila u potpunosti proučena. Ukoliko bi izvorna špilja ostala netaknuta, a rituali koje je porodila bi se dokinuli, tada bi takva reprodukcija još bila svojstvena drugom stupnju simulakruma. Naposljetku, treći stupanj simulakruma na primjeru sudbine jedne špilje opisao je Baudrillard:

Na isti način, pod izlikom spašavanja originala, posjetiteljima su zatvorene spilje Lascauxa, ali je petsto metara dalje izgrađena njihova točna replika da bi svima bile dostupne (kroz mali otvor ubacimo pogled na autentičnu špilju, a potom

75 Baudrillard 2001, str.65.

76 Lévi-Strauss 2013b., str.14.

77 Sorić 2010, str.379.

obilazimo rekonstruirani kompleks). Moguće je da će iz duha budućih naraštaja nestati i samo sjećanje na prvotne špilje, ali već ni sada nema razlike: odvajanje je dovoljno da ih obje učini artificijelnim.⁷⁸

Vođeni takvim tumačenjem primjećujemo da nam Lévi-Strauss, možda i nesvjesno, opisujući unutrašnjost seoskih kuća otočja Ryū Kyū, simbolički sažima svu kulturno-stvarnosnu transformaciju ove epohe: „U dnevnoj sobi televizijski prijamnik, uključen od jutra do mraka čak iako ga nitko ne gleda, dovoljan je da nas uvjeri da te 'slike *plutajućeg svijeta*' u novom stilu zauzimaju ono mjesto koje je u Japanu nekoć zauzimao *ukiyo-e*⁷⁹.”⁸⁰ Kulturne implikacije su ovdje goleme. Slikarstvo kao prvi stupanj simulakruma preobraženo je u drugi kroz reprodukciju, jer motive *ukiyo-e* remek-djela pronalazimo u drugim oblicima – na raznoraznim masovno proizvedenim suvenirima, ili u popularnoj kulturi kao izraz ironije – dok su originalna djela sada uklonjena iz društvene stvarnosti njihovim sabiranjem u muzeje. Smiješno je, naravno, pomisliti da jedna replika ili suvenir mogu imati bilo kakvu vrijednost usporedivu s originalom. Međutim, samim tim činom odvajanja i reprodukcije originalu je dodijeljena nova vrijednost koja se samo nadogradila na onu povijesnog razdoblja u kojoj je *ukiyo-e* još bio živa, originalna kultura. Ta nova vrijednost je reproduktivna učinkovitost. Drugim riječima, priznajući kulturnu važnost slikarstva kroz referentnu i masovnu reprodukciju potrošačke robe, ujedno priznajemo da je ono sada izgubilo kulturnu težinu prvog stupnja simulakruma. Ukratko, kultura je postala roba. Kada se ta roba konzumira, riječ je o potrošačkoj kulturi. Ukoliko je, kako tvrdi Lévi-Strauss, neprestani rad televizije, to jest neprestana medijska reprodukcija zaista od *ukiyo-e* slikarstva u potpunosti preuzela ulogu koju je „*plutajući svijet*” imao u japanskoj svijesti, to znači da je vidjeti npr. Hokusaijev *Veliki val kod Kanagawe*⁸¹ na televizijskom ekranu isto što i vidjeti original. Ali s obzirom na način na koji mediji funkcioniraju, kako je objašnjeno ranije, Hokusaijevo remek-djelo ne bi se ničim izdvajalo od ostatka televizijskog programa, što bi ga učinilo jednako vrijednim, stvarnim, kulturno relevantnim koliko i bilo koji drugi medijski sadržaj – ono bi bilo samo jedan kod u beskrajnom nizu, u neprekidnoj sekvenci koja se kroz

78 Baudrillard 2001, str.19.

79 *Ukiyo-e*, doslovno „*plutajući svijet*”, je japanski slikarski stil aktualan od sredine 17. do kasnog 19. stoljeća.

80 Lévi-Strauss 2013b, str.77.

81 Drvrez Hokusaija Katsushikaja, jedno od najpoznatijih djela u stilu *ukiyo-e*, završeno između 1829. i 1833. godine.

televizijske ekrane neprekidno emitira i potom rastvara u društvenoj zbilji (primijetimo kako je televizor uključen bez obzira gleda li ga tko ili ne). O tome Baudrillard piše: „O medijima radije treba misliti kao da su, u vanjskoj orbiti, neka vrsta genetskog koda koji upravlja promjenama zbilje u hiperzbilju (...).”⁸²

Upravo kada je riječ o homogenizacijskoj moći masovnih medija Hegelova ideja o kraju povijesti dobiva svoj puni smisao. Azuma o tome piše: „Naravno, način razmišljanja koji gleda na dolazak suvremenog zapadnog društva kao na završetak povijesti u međuvremenu je oštro kritiziran zbog svoje etnocentričnosti. Međutim, s druge strane, s obzirom na to da su dva stoljeća nakon Hegelova djelovanja suvremene vrijednosti prekrile čitavi planet, ovakvu povijesnu perspektivu je vrlo teško opovrgnuti.”⁸³ Na tragu toga Scott Nygren u svojoj knjizi *Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History (Vremenski Okviri: Japanska Kinematografija i Razvitak Povijesti)* zaključuje:

Japan, film i povijest više nisu neosporivi načini organizacije medijske reprezentacije kakvi su nekoć bili. Postalo je moguće zamisliti "kraj" japanske filmske povijesti, istovremeno s drugim "krajevima" i prijelazima diljem svijeta. Film prestaje biti dominantan medij u društvu kako se računala, internet i interaktivne igre pojavljuju kao značajne medijske prakse. "Japan" postaje dijelom svjetske ekonomije do te mjere da njegova kulturna produkcija počinje definirati cijele medijske niše. (...) Istovremeno, „povijest” se, u smislu izolirane nacionalne tradicije, počinje rastvarati u svjetsku ekonomiju reprezentacije, proizvedene i ispregovarane iz različitih singularnih pozicija.⁸⁴

82 Baudrillard 2001, str.50.

83 Azuma 2009, str.67.

84 Nygren, S., 2007. *Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, str.238.

ZAKLJUČAK

Tehnološki napredak zauvijek je promijenio kulturne krajobrazne svijeta, a time i Japana. Kada je riječ o poveznicama između tehnologije i kulture, više nije moguće zanemariti pitanja stvarnosti i autentičnosti. Kulturna originalnost je s vremenom ustupila mjesto masovnoj kulturnoj reprodukciji, što ju je pretvorilo u robu za konzumaciju. U suvremenoj epohi događa se nova transformacija, u kojoj se ta roba više ne reproducira, već simulira putem medija na način da se simulacija poistovjećuje s originalom koji ne samo da gubi svoju izvornu vrijednost, već se više niti ne razlikuje od simulacije. Isti koncept, međutim, primjenjiv je i na bilo koji aspekt suvremenog života, gdje mediji kroz informacijsko prezasićenje brišu granice istine i laži i tako ostavljaju javnost apatičnom i dezorijentiranom. Iako ti procesi mogu biti apologetički tumačeni kao neizbježni rezultati prirodnog, povijesnog, i civilizacijskog razvoja čovječanstva, činjenica je da sada postoji širok prostor medijske manipulacije u kojem je moguće ukidati tradicijsku originalnost i kreativnost globalnim homogenizacijskim procesima, dok pitanje stvarnosti postaje pitanje stava centralizirane vlasti koja iza medija stoji.

Svi ti negativni trendovi prisutni su i u Japanu. Kultura *otaku* je primjer suvremene potrošačke kulture kod koje je kritičko rasuđivanje vrijednosne hijerarhije i kvalitete sadržaja minimalizirano, a njegova reprodukcija i konzumacija maksimalizirana na način da se gubi svaki trag originalnosti na koju je moguće referirati se. Jedinostvenost kulture *otaku* pronalazi se u njenom orijentalističkom podrijetlu, s obzirom da je ona u svojim počecima doprinosila potrazi za japanskom specifičnošću, dok se danas stapa s globalnim trendovima konzumacije zabavnih medija koje predvodi. Međutim, za nas Japan i dalje ostaje saidovski Orijent, u smislu da nam predstavlja najprije neodređeni i privlačni fenomen – zbir estetskih stereotipa, orijentalnih signala i obećanja o mogućnostima novog smisla, novih načina življenja i konzumacije, što i doprinosi globalnosti – a tek onda geografsku stvarnost.

Tradicijska originalnost Japana, odnosno stvarna japanska kultura danas može biti prepoznata isključivo van sfere djelovanja masovnih medija: u mitovima, lokalnim religijskim običajima koji se na njima temelje, arhaičnim umjetničkim

izražajima i stilovima itd. Sve to na svoj način pruža otpor redefiniranju kulture i stvarnosti kakvu vrše masovni mediji, ali prema Baudrillardu i znanost.

Sve navedeno okreće nas prema pitanju budućnosti. Nemam razloga vjerovati da će se negativni društveni i kulturni trendovi opisani u ovom radu iz bilo kojeg razloga usporiti ili zaustaviti. Razvojem novih vidova tehnologije, prvenstveno potrošačke, samo će se pojačavati intenzitet globalne informacijske i kulturne reciklaže. Njen odjek će u društvenim zbiljama bivati sve glasniji, dok naposljetku to ne postane naša jedina, globalna zbilja. Lako je zamisliti kako bezličnost i indiferentnost hiperproducirane informacije s jedne, i subjekta s druge strane dovodi do porobljavanja jednog i drugog u nezaustavljivoj petlji gdje sav smisao i sva vrijednosna diferencijacija ispod prvog sloja simbolizma nestaje. Intenzifikacija u ovom slučaju, međutim, ne označava nikakvu svjesnu ili kvalitativnu promjenu, jer princip simulacije po kojem se kultura i stvarnost sada kroje je već dosegao svoj vrhunac, i teško je realistično zamisliti idejnu silu potrebnu za vršenje utjecaja nad njim. To je nemogućnost revolucije o kojoj govori Baudrillard.

Japan velikim dijelom prestaje biti ona „druga strana Mjeseca”, kako tvrdi Lévi-Strauss, gdje se svijet prepoznaje u izmijenjenom, japaniziranom obliku, u čemu se i zaključuje japanska originalnost. U epohi postmoderne, Japan je margine svoje industrije zabave predstavio kao izražaj svoje estetske esencije koju je definirao prema mjerilima, ali i potrebama Zapada, sve dok te margine naposljetku nije bio prisiljen otjeloviti u vlastitom društvu. U sferi digitalnog, distinkcija između kulturnog uvoza i izvoza iščezava. To je način na koji je Japan, zajedno s ostatkom svijeta, kročio u baudrillardovsku simulaciju.

LITERATURA

Lévi-Strauss, C., 2013a. *Antropologija i moderni svijet*. Prijevod R. Kalanj. Zagreb: TIM press d.o.o.

Tamaki, S., 2011. *Beautiful Fighting Girl*. Prijevod J. K. Vincent, D. Lawson. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.

Barthes, R., 1989. *Carstvo znakova*. Prijevod K. Jančin. Zagreb: August Cesarec.

Tuan, Y., 1998. *Escapism*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.

Sorić, M., 2010. *Koncepti postmodernističke filozofije*. Zadar: Vlastita naklada.

Flynn, D., 2014. *Literature's Postmodern Condition: Representing the Postmodern in the Translated Novel*. Diplomski rad. Limerick: Mary Immaculate College, Sveučilište Limericka (University of Limerick).

Said, E., 1978. *Orijentalizam*. Prijevod B. Romić. Zagreb: KONZOR.

Azuma, H., 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Prijevod J. E. Abel, S. Kono. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.

Sanders, L.P., 2008. *Postmodern Orientalism: William Gibson, Cyberpunk and Japan*. Doktorski rad. Albany, Novi Zeland: Sveučilište Massey (Massey University).

Lyotard, J., 2015. *Postmoderno stanje: Izvještaj o znanju*. Prijevod T. Tadić. Zagreb: Ibis grafika d.o.o.

Baudrillard, J., 2001. *Simulakrumi i simulacija*. Prijevod Z. Wurzburg. Zagreb: PSEFIZMA.

Nygren, S., 2007. *Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.

Lévi-Strauss, C., 2013b. *The Other Face of the Moon*. Prijevod J. M. Todd. Cambridge, Massachusetts, i London: The Belknap Press of Harvard University Press.

SAŽETAK

Epoha postmoderne, u kojoj se nalazimo, i sve njene implikacije uslijed općeg tehnološkog razvoja analiziraju se i objašnjavaju kroz postmodernizam kao zasebnu misaonu školu odvojenu od cijele prijašnje filozofske tradicije. Među postmodernističkim filozofima ističe se Jean Baudrillard sa svojom teorijom simulakruma, kojom tumači ne samo kulturne trendove suvremene epohe, već i način na koji djelovanje masovnih medija utječe na naše poimanje stvarnosti i stvarnog. Zapadni orijentalizam je pred Japan postavio izazove artikulacije vlastitog identiteta. U epohi postmoderne taj identitet postaje dijelom šire globalne kulture koja teži ukidanju lokalnih i tradicionalnih kulturnih izričaja, svodeći ih na signale koji se miješaju i redefiniiraju kulturu i stvarnost, kako globalnu, tako i japansku. Na taj način se može govoriti i o hegelovskom kraju povijesti, kada se jedinstvenost lokaliteta homogenizira ne uslijed nadmoći jednih nad drugima, već uslijed indiferentne medijske globalnosti. Jedan primjer postmodernističke kulture je takozvana kultura *otaku*, prvotno nastala kao odgovor na pitanje japanskog identiteta kroz popularnu kulturu, dok je danas dio šireg potrošačkog trenda sa svim odlikama simulakruma simulacije. Tradicionalna japanska kultura postoji istodobno s trendovima postmoderne i može biti prepoznata isključivo izvan sfere djelovanja masovnih medija.

Ključne riječi: postmodernizam, simulakrum, kultura, Japan, *otaku*

ABSTRACT

The current postmodern era and all its implications following the general technological progress are analysed and explained by postmodernist philosophy as a school of thought separated from the previous philosophical traditions. Jean Baudrillard stands out among the postmodernists with his simulacrum theory, by which he interprets not only the contemporary cultural trends, but also the means by which mass media activity affects our comprehension of reality and the real. Western orientalism has placed before Japan challenges of articulating its own identity. In the postmodern era this very identity is now becoming a part of a wider global culture that seeks to abolish local and traditional expressions of culture by reducing them to mere signals that are to be mixed in a redefinition of culture and reality, both global and Japanese. In this manner the Hegelian end of history can be discussed, when the uniqueness of localities is being homogenized not due to superiority of one locality over another, but due to mere indifference of the global media. One example of postmodern culture is the so-called otaku culture which first came to be as an answer to the question of Japanese identity via popular culture, while today it is a part of a wider consumerist trend with all the features of a simulacrum of simulation. The traditional Japanese culture coexists with the postmodern trends and can be recognized solely outside of the mass media's sphere of influence.

Keywords: postmodernism, simulacrum, culture, Japan, otaku