

POSTMODERNA KRITIKA TRENDOVA U MUZEOLOGIJI KROZ FILOZOFIJU JEANA BAUDRILLARDA I OSOBNJE OSVRTE

TVRTRKO BALIĆ
Filozofski fakultet,
Sveučilište u Zagrebu
tvrtrko.balic@gmail.com

SAŽETAK

Živimo u vremenu velikih promjena. U središtu tih promjena stoji informacijska tehnologija. Ona je glavni produkt treće industrijske revolucije i glavni pokretač četvrte. U svijetu koji se neprestano ubrzava, umjesto da se dosegne neki zaključak, dobro je zastati na trenutak i razmisliti kamo razni trendovi vode nas, znanstvene discipline, pa i same sebe. Cilj je ovoga rada razmotriti trendove koje autor uočava u muzeologiji i muzejskome radu kroz filozofiju francuskog mislioca Jeana Baudrillarda, čiji rad nije samo od značaja za sociologiju i kulturnu teoriju nego i za informacijske znanosti. Referira se na tehnologiju, simulacije, virtualno i slično u tolikoj mjeri da su slike koje on predočava utjecale na film *Matrix*. Počinjemo razmatranjem virtualne stvarnosti čijoj primjeni u muzeologiji, čini se, svi teže, potom prelazimo na stav prema informacijama, informiranju, informatičnosti općenito, pa na razmatranje načina na koji doživljavamo, odnosimo se i prikazujemo antikvitete koji su tipičan primjer muzejskog predmeta da bismo na kraju na mjestu zaključka pokušali dokučiti neki smisao iz svega razmatranog i izvući neke smjernice za budućnost.

KLJUČNE RIJEČI

Jean Baudrillard, muzej, simulakrum, virtualno, antikviteti

Virtualna stvarnost već je ovdje

Što kad bih vam rekao da, ako ste posjetili Lascaux, vjerojatno niste posjetili pravi Lascaux? Onaj je izvorni oduvijek zatvoren, onaj koji turisti posjećuju je simulakrum, Lascaux 2. Većina nije znala da ima posla sa simulakrumom i nigdje se nije upućivalo na izvorni Lascaux. To je primjer koji francuski filozof Jean Baudrillard navodi u svojem djelu *Inteligencija zla ili pakt lucidnosti* iz 2004. godine i za koji kaže da je

„vrsta predviđanja svijeta koji nas čeka: savršena kopija za koju nećemo ni znati da je kopija.”¹

No, nastavljajući čitati, saznajemo da je taj svijet već ovdje. Između ostaloga, to se vidi i u muzejima.

U muzejskome radu pokušava se primijeniti sve više novih tehnologija. Vrhunac toga predstavlja virtualna stvarnost koja najavljuje sumrak znaka i reprezentacije. Ali treba li nam veće virtualnosti od Lascauxa? U Hrvatskoj imamo i domaći primjer, Hušnjakovo brdo u Krapini. Nalazite je muzealizirano, ali svi su predmeti rekonstrukcije i modeli, izvornici su sklonjeni od javnosti radi očuvanja. No koliko ljudi to zapravo zna? Kada se u kontekstu muzejskoga rada govori o primjenjivanju virtualne stvarnosti, često se radi o proširenoj stvarnosti, dok se izraz *virtualno* koristi jer je ljudima zanimljiviji. Kad bismo ljude tražili da daju prikaz prave virtualne stvarnosti, dobili bismo slike ljudi s posebnim naočalama, ekranima koji nam stoje nekoliko centimetara od lica i prate svaki naš pokret, prilagođavajući *inputu* sliku stvarnosti koju nam daju kao *output*. Kada bismo tražili nešto još stvarnije, možda bi se neki obožavatelji znanstvene fantastike sjetili holodeka iz *Zvezdanih staza* ili Sobe za opasnost kakvu koriste X-Meni. Međutim, vjerojatno nikome osim nekome ekstravagantnom filozofu ne bi pala na pamet virtualnost koja je toliko stvarna da ljudi nisu ni svjesni da sudjeluju u simulaciji, a ipak je upravo to primijenjeno u francuskim muzejima još 1983. godine. Ne možemo više govoriti o lažnome, jer simulakrum je stvarniji od stvarnog. To je ono hiperrealno.

Ne radi se samo o muzejima. Čitav je svijet takav. Živimo u karti koja nije samo pokrila nego je i zamijenila teritorij nekoć velikoga carstva. Kako je to moguće? Baudrillard je napisao mnoštvo knjiga o tome, ali za početak je dovoljno usporediti sliku virtualne stvarnosti, ekrane koji stoje nekoliko centimetara od lica i prate svaki naš pokret, prilagođavajući *inputu* sliku stvarnosti koju nam daju kao *output*, s današnjim mobilnim telefonima. Šteta što Baudrillard nije doživio ovaj razvoj tehnologije koji je njegove ideje razjasnio još više nego prije. Oduševio bi ga.

Film *Noć u muzeju* napravljen je, bez sumnje, kao doslovni prikaz oživljavanja povijesti kojem se teži u muzeju. No možemo zauzeti i ciničan stav pa film promatrati kao prikaz u kojem simulakrum postaje stvarniji od stvarnosti, u kojem znakovi oživljavaju. Granica živog i neživog gubi se time što slika svijeta unutar muzeja postaje sve sličnija svijetu izvan muzeja. No govori li nam ovaj preobraženi muzej išta više od oblika koji mu je prethodio? Ne, zaštitar Larry mora se vratiti konvencionalnom načinu učenja, knjigama, kako bi stekao znanja koja su mu potrebna. Unatoč tomu, Larry prihvaća muzej, simulakrum ga zavodi. Zavodi i sve nas. Naivno je vjerovati u racionalnost ljudskih interesa. Muzej ne

1 Baudrillard, Jean, *Inteligencija zla ili pakt lucidnosti*, Naklada Ljevak, Zagreb, 2006., str. 60.

postaje ništa uspješniji u izvršavanju svoje osnovne funkcije, edukacijske uloge, ali uspijeva kao komoditet u ekonomiji doživljaja, i bitnije, u ekonomiji znaka. Ako čak i hladnjaci prestaju biti funkcionalni predmeti i pretvaraju se u niz znakova (prodaju ih reklama i robna marka više nego funkcionalnost), kako neće muzeji koji su prisiljeni funkcionirati na simboličkoj razini? Ekonomija znaka naša je stvarnost. Larryju niti ne pada na pamet stati na kraj spektaklu preuzimajući kontrolu nad čarobnom pločom, a i kada bi mu ta mogućnost bila istaknuta, ne bi to učinio jer se previše vezao za simulakrume; ima osjećaj da time ostaje bez jednoga dijela svoje stvarnosti. Jednako tako, suvremenom čovjeku ne pada na pamet riješiti se ludila ekonomije znaka preuzevši sredstva za proizvodnju, jer to učiniti značilo bi uništiti sadašnju stvarnost, bilo bi to apokaliptično i ravno genocidu.

No kao što kapital neprestano teži vlastitu razvoju, tako i hiperrealni svijet teži daljnjem razvoju kroz simulacije. Oboje nalaze pomoć u tehnologiji koja ionako i sama mora proći stadije razvoja simulakruma.

„Beskrajna informatička oprema modernog čovjeka postala je istinskim predmetom (perverzne?) želje.”²

Stoga i ima smisla ono što vidimo u nastavku *Noći u muzeju*, muzej se rješava postava jer postav zamjenjuju hologrami. Gledatelj, naravno, osjeća određeno žaljenje i nostalgiju za starim, no hologram Theodorea Roosevelta glumi Robin Williams jednako kao i Teddyja za kojim žalimo, što umanjuje njegovu prisutnost kao nešto lažno. Hologram i nije lažan, suđeno mu je postati stvarnijim od onoga što je zamijenio jednom kada sebe kao takvog prihvati, a na umu treba imati da zamjenjuje jednu običnu voštanu figuru koju oživljava jedino čarolija znaka. Vremena za žaljenje ionako nema, Larry ubrzo ide na, iskreno, ne baš pametnu avanturu, vremena za osvrtnje na prošlost nema u užurbanom životu današnjice. Uz značajnu pomoć tehnologije, Larry pobjeđuje. Vraća sve na staro. Možda se čini kao da preuzima kontrolu nad promjenama? Krivo, pobjedom daje veću slobodu oživljenim izlošcima. Predmeti su pobijedili! Oživljeni, a sada i oslobođeni predmeti, prave se da su roboti i glumci. Holograma možda nema, ali njegov je duh pobijedio, simulacija se nastavlja. Larry je također dobio određenu slobodu, ali rabi je na svoju štetu. Okružen predmetima i on sam postaje poput predmeta, kao što i mi u svijetu u kojem se sve veću važnost pridaje predmetima postajemo poput predmeta: objektivirani, replikabilni, jednokratni. Larry se zaljubljuje u Ameliju Earhart, no s njom ne može biti. Na kraju filma upoznaje Tess koju glumi ista glumica, Amy Adams. To nije izvorna osoba u koju se zaljubio, ali to nije bitno. Film doslovno završava zaljublivanjem u simulakrum i to čisti simulakrum, simulakrum simulakra.

Zašto smo toliko opsjednuti informacijskim tehnologijama, toliko da bismo se čak odrekli stvarnosti? Kako bismo stekli informacije? Nipošto! Zavodi nas medij kao takav. Zar je moguće biti zaveden medijima, a da se ignoriraju informacije, čije je širenje svrha medija? Naravno. Za vrijeme večernjeg *Dnevnika* pitamo ljude što rade, a oni nam odgovaraju: „Gledamo *Dnevnik*” ili, još gore: „Gledamo televiziju”. Sam medij zasjenio je mnoštvo informacija koje prenosi. Kažu da je računalo alat koji nam služi za ovu ili onu svrhu. To nije istina. Ono nas guta. Za razliku od stranice papira koja s nama lebdi u zajedničkom prostoru, računalo djeluje kao neka vrsta proteze. Povezivanjem na internet ono simulira izgubljeni ljudski kontakt. Nema uzajamnosti, na njezino mjesto dolazi reverzibilnost. Napretkom tehnologije čini se da se povezujemo, ali zapravo jednostavno dolazi do sve brže nekomunikacije. Ali to u konačnici nije bitno, to je naša sadašnja komunikacija. Nama je proširena mogućnost tumačenja i odgovora. Postajemo koderi i dekoderi. Postajemo vlastiti terminal. To je ekstaza komunikacije.

„Privlačnost svih tih virtualnih strojeva stoga ne potječe toliko, bez sumnje, od žeđi za informacijom i spoznajom koliko od mogućnosti da se raspršimo u nekom fantomskom prijateljstvu.”³

Virtualna stvarnost vrhunac je tog procesa, a njezina je specifičnost u tome da već u nazivu niječe vlastitu stvarnost. Niječe svaku stvarnost, i vanjsku i unutarnju, pa nam time obznanjuje hiperrealno. Tehnologijom se žele preispitati kategorije stvarnog, društvenog, političkog, povijesnog itd., ali one u konačnici samo postaju virtualne.

Taoci smo informacije, ali se predajemo spektaklu konzumacije i virtualna stvarnost čuva nas od svakog iskušenja da jednog dana posjedujemo istinu.

Unatoč svemu tome, držimo se iluzije korisnosti virtualne stvarnosti. No ona je, kad se sve uzme u obzir, vrhunac onog što Francuzi zovu *machin*, a Englezi *gizmo*, za razliku od stroja koji ima jasnu svrhu, imamo *gizmo*, vrhunski alat, zamjenu za *falus*. Iza stvarnog predmeta leži predmet naših snova.⁴

Bog informacije

No ipak, mediji po definiciji služe informiranju. Dostupnost informacijama nikada nije bila veća. Može li Baudrillard doista to negirati? I da i ne. Zar nije korist od razvoja informacijske tehnologije neupitna? To nikako.

Istina je da informacija nikada nije bilo više, ali baš zbog toga kao da ih i nema. Američka vlada od tvrtke Exxon traži izvještaj njezina djelovanja na

3 Isto, str. 75.

4 Usp. Baudrillard, Jean, *The System of Objects*, Verso, London, 1996., str. 117.

multinacionalnoj razini. Rezultat je dvanaest svezaka od tisuću stranica, čije bi iščitavanje, da i ne govorimo o analizi, iziskivalo rad od nekoliko godina. Gdje je informacija?⁵

Uzmimo suvremeniji primjer. Osoba je na internetu. Na vršcima prstiju i pred očima ima skup ljudskog znanja, ogromnu knjižnicu punu materijala koji je lako pristupačan čak i korisnicima bez visoke informatičke pismenosti. Osoba će u *online* raspravi prije postaviti pitanje u komentarima i čekati da drugi korisnik odgovori, nego pretražiti odgovor na Googleu. Kao humoristični odgovor na to ponašanje, koje je mnogima, razumljivo, bilo iritantno, nastala je stranica *lmgtyf.com* gdje je LMGTFY skraćeno od *Let me google that for you* odnosno *Dopusti mi da googleam to za tebe*, a na kojoj je moguće generirati poveznicu koja nudi demonstraciju kako doći do željenog odgovora. Stranica više nije popularna. Dijelom je to jednostavno zbog protoka vremena. Stranica je svojevrsni *gimmick*, virtualni *gizmo*. Bila je simpatična kao novitet, a ima i humoristični aspekt, pa je razumljivo da će šala ponavljana od 2013. godine postati dosadna. Ali, također, nije popularna jer ljudi koji je rabe drugima djeluju bezobrazno zato što ulažu više truda nego što se smatra primjerenim za izrugivanje prakse koja je, čini se, postala potpuno normalizirana. Zbog prezasićenosti informacijama, one nam počinju smetati, pa postaje normalno i razumljivo da se nekome ne da pretražiti nešto na Googleu.

Čitajući o simulakru i simulaciji, mnogima se čini da je cilj pobjeći iz mreže simulacija koja nas okružuje. Baudrillard je iznimno utjecao na film *Matrix* u kojem je prikazano upravo to. No Baudrillard je odbio film kao nešto što, u najboljem slučaju, pogrešno tumači njegove ideje. Glavni je razlog taj što je puno pesimističniji od filma. Iz Matrice se ne može pobjeći jer nemamo kamo pobjeći. „Ukinuli smo stvarni svijet.” Zato i kaže da problem simulacije u filmu zbunjuje svojim klasičnim platonovskim tumačenjem.⁶ Platon je, naravno, drugi bitni utjecaj na *Matrix*, posebice njegova alegorija o špilji gdje zatvorenici otkrivaju da je sve što su poznavali bila laž. Za Baudrillarda ne postoji laž. Savršena simulacija postaje stvarnija od stvarnosti i time zauzima mjesto istine, a skrivena istina ne postoji.

Učenici se utapaju u moru informacija, no o čemu nastavnici, pedagozi, psiholozi, a onda među svima njima i muzealci, pričaju? O smišljanju načina kako ih bolje informirati.

Neka se dogodi atentat. Tko ga je počinio? Nastat će mnoštvo teorija i optužbi, a moguće je da i za njega odgovornost preuzima više terorističkih

5 Usp. Baudrillard, Jean, *Simulacija i zbilja*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2001., str. 135.

6 Usp. Genosko, Gary; Bryx, Adam, „The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview With Jean Baudrillard”, *International Journal of Baudrillard Studies* (1. 2. 2004.).

organizacija. Tko može reći čije je tumačenje istinito? Nitko, u simulaciji je sve istinito. Ali tu negdje moraju biti činjenice! Možda, ali čak ako i dođemo do nekih činjenica, mnoštvo tumačenja neće se smanjivati, vjerojatno će čak i rasti. Razni vrijednosni sudovi jednako vrijede ako se pita liberalnu demokraciju, odnosno barem bi trebalo biti tako.

Isto vrijedi i za slobodu. Stalno se priča o slobodi, ali priča se o njoj zato što je dominantna društvena vrijednost, pa je upravo zbog njezina ekscesa odbacujemo na sve moguće načine.

Isto vrijedi za sve pojave. Svaki proces eksponencijalnog rasta sa sobom donosi neki zid. Živimo u svijetu eksponencijalnog. Sve želi nadilaziti vlastitu funkciju ili cilj, pa pritom postaje nalik stanicama raka koje se prebrzo umnažaju.⁷

Paul Verschure pokušava virtualnom (zapravo proširenom) stvarnošću približiti posjetitelje muzeja žrtvama holokausta. No ne shvaća da u ekonomiji doživljaja on komercijalizira te iste žrtve. Sudjeluje u procesu u kojem je rat reduciran na kazalište, bolest na telefon, a glad na naslovnice časopisa. Židovi postaju komoditet, ostale žrtve ostaju zapostavljene jer se ne mogu izboriti na tržištu znaka i cijela povijest postaje hladna poput ekrana pomoću kojih je ljudi promatraju. A zašto? Ako se nekome i uhvati pažnja, ona će nestati normalizacijom tehnologije. Ako se i prikažu činjenice, budi se i sumnja u njih jer nas od njih dijeli ekran i čitav jedan sustav koji nam ih gura. Ako se i uvjeri ljude u činjenice, različitosti tumačenja neće nestati. Cilj je projekta oduprijeti se ljudima koji negiraju holokaust, no poricatelja ništa ne sprečava da prihvati holokaust kao nešto dobro. Ta mogućnost, čini se, ljudima uopće ne pada na pamet. Verschure je potaknut rastom popularnosti teoretičara urota, pa zbog toga želi informirati ljude. Kao ekstrem spominju se ravnozemljaši. Ali ne shvaća da takvi ljudi postoje baš zbog dostupnosti informacija. Bez razvoja informacijske tehnologije, oni ne bi došli u kontakt s teorijama urote. Vjerovali bi da je Zemlja okrugla i divili bi se samima sebi kako su napredni, no ti bi ljudi i dalje bili ti isti ljudi, a u tom alternativnom svijetu njihovo vjerovanje da je Zemlja okrugla bilo bi jednako neutemeljeno kao i njihovo vjerovanje da je Zemlja ravna ploča, ako ne i više, jer bi se radilo samo o slijepom prihvaćanju autoriteta.

Antikviteti kao primjer nefunkcionalnih predmeta

Kasno je proljeće 2019. godine. U Koprnu se održava 13. međunarodna ljetna škola muzeologije. Posjet regionalnom muzeju ostavlja pozitivan dojam na nekolicinu, no oni su u manjini. Većini se ne sviđa. Jedan strani arheolog i muzejski radnik izlaže svoje mišljenje: „Muzej je jednostavno toliko dosadan. Drago mi je da smo ga posjetili jer je dobar primjer baš toga kako muzeji ne bi trebali

7 Usp. Baudrillard, *Inteligencija zla ili pakt lucidnosti*, str. 184.

izgledati. Ne šalje nikakvu poruku, predmeti ne dolaze do izražaja. Ne iskorištava prostor. To nije pravi muzej, to je samo spremište starih stvari.” Ali ja volim stare stvari, meni se svidio. Što bi ti učinio drugačije? „Ja bih, na primjer, stavio po jedan predmet u svaku prostoriju. Tako bi stvarno mogao ispričati priču.”

Čini se da je to smjer u kojemu muzeji idu. Muzejski rad postaje umjetnost, kompleks je umjetničko djelo i mora nešto reći kao takvo. Tradicionalni muzeji postaju zaostali, dosadni i spremišta starih stvari.

Zbog toga postaje od iznimne važnosti sagledati razvoj našega odnosa prema predmetima koji se izlažu. Baudrillard je tu možda najkorisniji baš u svojoj prvoj knjizi, *Sustavu predmeta*, u segmentu o nefunkcionalnim predmetima, čiji su glavni primjer za njega antikviteti, premda nam se to možda čini zaostalim s obzirom na trenutne stavove.

Ono s čime se nefunkcionalni predmeti žele povezati jest priroda. Funkcionalni predmeti imaju neku svrhu za koju su namijenjeni. Koliko god bili mitologizirani putem svojih znakova, koliko god kupovali predmete jer ih povezujemo s markom ili jer nam reklama sugerira zadovoljenje nekih dubljih predmeta, oni i dalje ostaju ti predmeti. Nož će uvijek služiti za rezanje samim time što je nož. Stolac će uvijek služiti za sjedenje samim time što je stolac. Inače ne bi bili *baš ti* predmeti. Priroda nema tvorca i time nema ni zadanu svrhu, nema zadanu esenciju, tim je više poput nas, samo što smo mi u podređenom položaju jer smo produkt prirode. Ako i ima tvorca, to je tvorca svega, pa to ne umanjuje njezinu važnost. Možda su upravo zato politeistički bogovi zapravo prirodne sile, a prikazuje ih se kao osobe. Svi predmeti imaju neku mitsku vrijednost, no nefunkcionalni predmeti, kao i priroda, postaju predstavnici čiste mitske vrijednosti. Njihova je jedina svrha ta da nam se pokazuju. No nisu svi antikviteti isti ili jednako vrijedni, nisu svi jednako približeni tom mitskom idealu. Kvalitet koji ih njemu približava jest povijesnost. Povijesnost se stječe vremenom, ali i mitom porijekla. Mogli bismo reći da povijest, uz vrijednost očuvanja, potom sačinjava muzealnost.

U romanu alternativne povijesti Philipa K. Dicka Čovjek u visokom dvorcu vlasnik antikvarijata Robert Childan u jednom trenutku pokazuje dva naizgled jednaka upaljača, ali samo jedan ima povijesnost. Ima povijesnost jer je bio u džepu Franklina D. Roosevelta kada je ubijen i zbog toga vrijedi četrdeset ili pedeset tisuća dolara, dok je drugi upaljač praktički bezvrijedan. Rooseveltov atentat ovdje je mit porijekla. Childan je krajnje ciničan i svrha je njegova primjera pokazati apsurdnost samoga pojma autentičnosti. On je u svojem poslu običan prodavač, a ne nekakav muzeolog, no ako su ljudi spremni platiti tisuće dolara za autentičnost, tko može reći da ona ne postoji i da mit porijekla nije bitan?

No sam pojam autentičnosti zanimljiv je jer nije toliko usko povezan s poviješću koliko bi se isprva moglo smatrati. U srednjem vijeku isto se mnogo cijenilo predmete koji ljudima pružaju kontakt s prošlošću, no krivotvorine su se

prodavale jednako kao i izvornici. Istina, u proizvodnju krivotvorine treba uložiti određeni trud, pa vremenom i ona može postati cijenjeni predmet, no izvornik je u pravilu cjenjeniji. Isti stav nije postojao u srednjem vijeku, čak i u slučajevima koji nam se danas čine bizarnima. Kada biste srednjovjekovnome čovjeku istaknuli da više crkava čuva navodno izvorno Sveto koplje kojim je Isus proboden na križu, on ne da to ne bi vidio kao dokaz neiskrenosti Crkve, nego ne bi vidio problem u tome da ima više izvornih kopalja koja su sva jedno koplje. Ako nam koristi veza s mitskom prošlošću, čini se da nam se Bog smilovao, pa je umnožio predmete koji nam omogućavaju tu vezu. U tradicionalnom društvu cijeli je svijet magijski. Mi smo to izgubili. Za nas je mit o porijeklu vezan za pojedini predmet i njegov čin stvaranja kao nešto neponovljivo.

Antikvitet je portal u svoje vrijeme nastanka, veza s prošlošću, slika ranijeg života. Lijep je jednostavno zato što je kao takav preživio do našeg vremena. Antikviteti, a i muzeji, sredstva su bijega jednako kao knjige i filmovi. No moderna žudnja za autentičnošću nešto je još više od toga. To je prisiljavanje racionalnosti u dio našeg bića koje teži za tim stvarima. Čovjek osjeća nešto kada stupa u kontakt s antikvitetima, ali moderni je čovjek racionalan, pa taj osjećaj mora i prikladno opravdati. Ne vjeruje u magijsko iskustvo, pa priča nije dovoljna, nego se moraju sistematizirati obilježja predmeta, ime, datum, autor itd.

No ne vrednuje se antikvitete samo zbog toga. To je sve samo početak, objašnjenje nečega konkretnijeg. U svijetu nejednakosti neki su u većoj mogućnosti posjedovati antikvitete, a neki u manjoj. Veza s prošlošću bitna je, ali kada lopov krađe kip iz crkve ili sliku iz muzeja, on ne razmišlja o toj vezi, nego o tome kome će predmet prodati. Antikviteti su referencija na statusni simbol. Zašto? Zato što su krv, rođenje i titule izgubili ideološku silu. Potražnja za antikvitetima raste ne zato što smo ih naučili cijeniti, nego zato što smo izgubili druge veze s prošlošću. Gdje su ovdje jednakost i sloboda, vrijednosti koje se razvijaju s kapitalizmom? Pa baš u tome što stari statusni simboli gube važnost. Sada je status dostupan svima, svi mogu posjedovati predmete koje posjeduje elita! Čak je i prošlost komodificirana! No to vrijedi ako imate dovoljno novca. Komoditeti koštaju.

Ne možete lagati svim ljudima cijelo vrijeme, pa iako osnova kapitalizma ostaje ista, kako bi sustav preživio, on povećava mobilnost. Čak se i interijer mijenja. Tipični buržujski interijer patrijarhalan je, rigidan, čvrst, dok su u postmodernizmu naglašeni mobilnost, relativnost i transparentnost. No u toj relativnosti nastaje pitanje *što stvarno vrijedi očuvati*. Kako se gube temelji vrijednosti, dolazi do akulturalizacije, a tražeći izlaz iz nje, postajemo opsjednuti muzejima. Baudrillard šezdesetih godina 20. stoljeća kaže da su u kulturi muzeja alat, folklor, priroda itd.⁸ U rastu važnosti nematerijalne baštine vidimo da se akulturalizacija otada

8 Usp. Baudrillard, *The System of Objects*.

još proširila, premda se na prvi pogled ljudima čini upravo obratno, kao da se kultura razvija.

Galerije i muzeji u takvom svijetu postaju banke u kojima se skladište znakovi. No ako se u današnjem svijetu smisao traži u prošlosti, što će budućim generacijama ostati iz našeg vremena? S obzirom na to da su sva značenja jednako vrijedna:

„Estetizira se, kulturalizira i muzealizira i ono najmarginalnije i najbanalnije.”⁹

Od 19. stoljeća umjetnost želi biti beskorisna. Nešto postaje umjetničkim samim time što je umjetno i beskorisno.¹⁰ Bismo li se stvarno trebali čuditi što, u svijetu u kojem Andy Warhol predstavlja umjetnost, i muzeji postaju beskorisni težeći za onim umjetničkim?

Kamo to sve vodi i što učiniti?

Prešli smo iz ciničnosti u pesimizam pa na kraju u apokaliptični očaj. Baudrillardu, kojeg smo povezali s muzejima, možemo pridružiti Jacquesa Derrida koji u svojim predavanjima o arhivistici kaže:

„Ne postoji jedna arhivska groznica, jedna granica ili jedna patnja sjećanja među drugima: uključujući ono beskonačno, arhivska groznica graniči s radikalnim zlom.”¹¹

Stvari se pogoršavaju spoznajom da su to samo iskazi širih problema koji nam obuhvaćaju čitav život i cijeli svijet.

Pročitavši nešto što u najblažem slučaju izaziva takav osjećaj žaljenja kada smo se već pomirili sa sudbinom, čitatelj se zapita što dalje i prelistava stranice u potrazi za odgovorom. Ima li uopće odgovora? Ako je problem socio-ekonomsko-političke naravi, je li odgovor političke naravi? Baudrillard je započeo kao marksist, no marksizam nikada ne nudi kao rješenje, kritizira ga koliko ga i zagovara te s njim ubrzo prekida vezu. Baudrillard je naizgled apolitičan i ne nudi nam nikakvo rješenje. Usto je bio i nihilist.

No moguće je povući vezu između Baudrillarda i engleskog filozofa Nicka Landa.

⁹ Baudrillard, *Simulacija i zbilja*, str. 173.

¹⁰ Isto, str. 103.

¹¹ Derrida, Jacques, *Archive Fever: A Freudian Impression*, University of Chicago Press, Chicago, 1998., str. 20.

Baudrillard kaže:

„Ako je nekoć postojala transcendencija odozgo, danas ona dolazi odozdo.”¹²

Land se slaže:

„Postoji vrlo sličan obrazac koji se nalazi u strukturama društava, u strukturama tvrtki i u strukturama računala, i sve troje se kreće u istom smjeru. To jest, dalje od strukture odozgo prema dolje gdje središnji zapovjedni sustav daje sustavu upute o tome kako da se ponaša prema sustavu koji je paralelan, koji je ravan, koji je mreža, u kojem se promjena kreće odozdo prema gore.”¹³

Nick Land zagovornik je akceleracionizma. Čak se naziva i ocem akceleracionizma, premda slične stavove nalazimo i kod Karla Marxa. Akceleracionizam se može kretati od krajnje ljevice do krajnje desnice (ne treba nam primjer dalje od Marxa i Landa), ali općenito označava stav da je pad sustava neminovan i da bismo, uočivši mane sustava, trebali djelovati tako da ubrzavamo njegov raspad, umjesto da ga pokušavamo reformirati.

Baudrillard je zanimljiv jer priznaje pozitivne strane svega što analizira, ali problem nalazi baš u ekscesu određenih kvaliteta. Toliko nam je dobro da nam je loše. Nekakav napredak postoji, ali kakav i pod koju cijenu?

Nešto radikalizma iz mladih dana ostaje u njemu, premda je zatrpan. Tri godine prije smrti on se prisjeća priče *Zlatni paviljon* Yukija Mishime. U toj priči mladi Mizoguchi, mucavac i općeniti otpadnik od društva, ima dojam da mu se Zlatni paviljon, hram koji je dočaran kao najljepša zgrada na svijetu, ruga svojom ljepotom. Na kraju odluči zapaliti hram i sebe u njemu.

„Spalim li Zlatni Paviljon, ljudi će naučiti da je besmisleno vjerovati u neuništivost bilo čega.”¹⁴

Ima li boljeg prikaza današnjeg ekscesa od Zlatnog paviljona (zgrade) i ima li boljeg prikaza njegova kraja od *Zlatnog paviljona* (priče)? Taj kraj nije nešto čega se trebamo užasavati, on je neizbježan i prilika za obnovu. Paljenje hrama čin je akceleracionizma i tim činom odzvanjaju revolucionarne riječi Filipa Tommasa Marinettija:

12 Baudrillard, *Inteligencija zla ili pakt lucidnosti*, str. 18.

13 „Visions of Heaven and Hell”, dokumentarni film, *YouTube*, <https://youtu.be/lwt-lrmd5Ns?t=327> (pristup 24. 8. 2020.).

14 Baudrillard, *Inteligencija zla ili pakt lucidnosti*, str. 165-168.

„Mi želimo uništiti muzeje, knjižnice, akademije svih vrsta, i želimo se boriti protiv moralizma, feminizma i protiv svake oportunističke ili utilitarističke plašljivosti.”¹⁵

LITERATURA

Baudrillard, J. (1996): *The System of Objects*, London: Verso.

Baudrillard, J. (2001): *Simulacija i zbilja*, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.

Baudrillard, J. (2001): *Simulakrumi i simulacija*, Karlovac: Naklada Društva arhitekata, građevinara i geodeta.

Baudrillard, J. (2006): *Inteligencija zla ili pakt lucidnosti*, Zagreb: Naklada Ljevak.

De Micheli, M. (1990): *Umjetničke avangarde XX. stoljeća*, Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske.

Derrida, J. (1998): *Archive Fever: A Freudian Impression*, Chicago: University of Chicago Press.

Genosko, G.; Bryx, A. (2004): „The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview With Jean Baudrillard”, *International Journal of Baudrillard Studies*.

15 De Micheli, Mario, *Umjetničke avangarde XX. stoljeća*, Nakladni zavod Matice hrvatske, Zagreb, 1990., str. 243.



„Privlačnost svih tih virtualnih strojeva stoga ne potječe toliko, bez sumnje, od žeđi za informacijom i spoznajom koliko od mogućnosti da se raspršimo u nekom fantomskom prijateljstvu.”

JEAN BAUDRILLARD