

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Sanja Vodovnik

Jean Baudrillard in filmi Jima Jarmuscha

Magistrsko delo

Ljubljana, 2014

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Sanja Vodovnik

Mentor: izr. prof. dr. Peter Stanković

Jean Baudrillard in filmi Jima Jarmuscha

Magistrsko delo

Ljubljana, 2014



IZJAVA O AVTORSTVU magistrskega dela

Podpisani/-a _____, z vpisno številko _____, sem avtor/-ica magistrskega dela z naslovom: _____.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo magistrsko delo izključno rezultat mojega lastnega raziskovalnega dela;
- sem poskrbel/-a, da so dela in mnenja drugih avtorjev oz. avtoric, ki jih uporabljam v predloženem delu, navedena oz. citirana v skladu s fakultetnimi navodili;
- sem poskrbel/-a, da so vsa dela in mnenja drugih avtorjev oz. avtoric navedena v seznamu virov, ki je sestavni element predloženega dela in je zapisan v skladu s fakultetnimi navodili;
- sem pridobil/-a vsa dovoljenja za uporabo avtorskih del, ki so v celoti prenesena v predloženo delo in sem to tudi jasno zapisal/-a v predloženem delu;
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del, bodisi v obliki citata bodisi v obliki skoraj dobesednega parafraziranja bodisi v grafični obliki, s katerim so tuje misli oz. ideje predstavljene kot moje lastne – kaznivo po zakonu (Zakon o avtorski in sorodnih pravicah (UL RS, št. 16/07-UPB3, 68/08, 85/10 Skl.US: U-I-191/09-7, Up-916/09-16)), prekršek pa podleže tudi ukrepom Fakultete za družbene vede v skladu z njenimi pravili;
- se zavedam posledic, ki jih dokazano plagiatorstvo lahko predstavlja za predloženo delo in za moj status na Fakulteti za družbene vede;
- je elektronska oblika identična s tiskano obliko magistrskega dela ter soglašam z objavo magistrskega dela v zbirki »Dela FDV«.

V Ljubljani, dne _____

Podpis avtorja/-ice: _____

Jean Baudrillard in filmi Jima Jarmuscha

Jim Jarmusch in Jean Baudrillard predstavljata dve točki v neskončnem prostoru človekovega ustvarjanja, ki ju poskušamo povezati v pričujoči nalogi. S pomočjo Baudrillardovega miselnega okvirja raziskujemo teoretične možnosti razumevanja, analize in interpretacije filma, pri čemer se osredotočamo na štiri ključne koncepte, ki jih je Baudrillard razvijal v svojih delih: simulacijo/simulaker, hiperrealno, simbolno menjavo in zapeljevanje. Omenjene pojme v prvem delu proučujemo znotraj njihovega družbenega in zgodovinskega konteksta, nato jih navežemo na filmsko teorijo, pri čemer se posebej posvečamo ameriški neodvisni produkciji. V drugem delu nas zanima filmski opus Jima Jarmuscha, enega vidnejših predstavnikov in začetnikov ameriškega neodvisnega filma. S pomočjo Baudrillardovega teoretskega aparata analiziramo in interpretiramo enajst Jarmuschevih igranih celovečercer, posnetih med 1980 in 2013. Srž raziskovalnega vprašanja je osredotočeno na dilemo, kako s pomočjo Baudrillardovih teoretičnih nastavkov pojasniti film, predvsem neodvisni film in kaj nam njegovi teoretični nastavki lahko povedo o filmih Jima Jarmuscha.

Ključne besede: postmodernizem; Jean Baudrillard; Jim Jarmusch; Ameriški neodvisni film.

Jean Baudrillard and Jim Jarmusch's films

Jim Jarmusch and Jean Baudrillard can be thought of as two dots in an endless space of human production that this thesis is attempting to connect. Through Baudrillard's theoretical framework we explore the possibilities of understanding, analysing and interpreting film, focusing on four key concepts that Baudrillard sought to develop in his work: simulation/simulacra, hyperreal, symbolic exchange and seduction. In the first part we examine the key concepts as part of their social and historical context and link them to film theory, specifically to categorisations of American independent production. The second part is dedicated to Jim Jarmusch, one of the most prominent representatives of American independent cinema. With Baudrillard's theoretical apparatus we analyse and interpret eleven feature films, made by Jarmusch between 1980 and 2013. The focal point of this research is directed towards understanding and interpreting cinema, specifically, the cinema of Jim Jarmusch, by means of Baudrillard's conceptual frame.

Keywords: postmodernism; Jean Baudrillard; Jim Jarmusch; American independent cinema.

Kazalo

| | |
|---|-----------|
| 1 Uvod | 5 |
| 2 Baudrillard | 8 |
| 2.1 Baudrillard in postmoderna teoretična izhodišča | 8 |
| 2.1.1 Dualnost in singularnost..... | 9 |
| 2.1.2 Konceptualno križanje..... | 11 |
| 2.1.3 Marx in pot do simulacije..... | 15 |
| 2.2 Dvojna spirala | 18 |
| 2.2.1 Simulaker / simulacija | 18 |
| 2.2.2 Hiperrealno..... | 21 |
| 2.2.3 Simbolna menjava | 25 |
| 2.2.4 Zapeljevanje | 28 |
| 2.3 Baudrillard in teorija filma | 31 |
| 2.3.1 Neodvisni film, Jarmusch in Hollywood-stroj | 36 |
| 2.3.2 Indie cult whatever | 37 |
| 3 Jarmusch | 40 |
| 3.1 Metodologija | 42 |
| 3.2 Analiza filmov..... | 43 |
| 3.2.1 Permanent Vacation | 43 |
| 3.2.2 Stranger than Paradise | 45 |
| 3.2.3 Down by Law | 48 |
| 3.2.4 Mystery Train..... | 51 |
| 3.2.5 Night on Earth | 53 |
| 3.2.6 Dead Man | 56 |
| 3.2.7 Ghost Dog: The Way of the Samurai | 59 |
| 3.2.8 Coffee and Cigarettes | 61 |
| 3.2.9 Broken Flowers | 64 |
| 3.2.10 The Limits of Control..... | 66 |
| 3.2.11 Only Lovers Left Alive | 69 |
| 3.3 Ugotovitve..... | 71 |
| 4 Sklepi | 76 |
| 5 Literatura | 78 |

1 Uvod

Gibajoče se slike smo v dobrem stoletju, kolikor je minilo od njihovega izuma, gledali iz mnogih zornih kotov. Mogoče so nas gledale nazaj. In vrtale globoko po nezavednem. Morda so samo stranski učinek tehničnih in tehnoloških inovacij; grelni element za pra-občutja; čarovniški trik, ki nas zabava, da se svet lahko vrti naprej.

Med množico teoretskih in praktičnih pristopov, s pomočjo katerih lahko razumemo film, se pričujoča naloga osredotoča na dve točki v neskončnem vesolju kulturne produkcije; prvo predstavlja francoski teoretik Jean Baudrillard, drugo ameriški filmski ustvarjalec Jim Jarmusch. Čeprav njuna dela le redko zaidejo v ikonografsko dediščino kakega sodobnega potrošnika, nista nevidna. Baudrillard je pomembno zaznamoval francosko družbeno-teoretično gibanje iz konca šestdesetih let dvajsetega stoletja. Jarmusch je eden najpomembnejših predstavnikov tega, kar se skriva nad imenovalcem 'neodvisni film'.

Torej, čeprav se zdi, da sta tako Baudrillard kot Jarmusch pomembno zaznamovala teoretsko in filmsko področje, ju raziskave pogosto obravnavajo kot drugorazrednega teoretika in režiserja. To neskladje narekuje celostno obravnavo njunega dela oziroma razmerja med prispevki k filmski teoriji in praksi. Jarmuscheva filmografija se izmika uokvirjanjem, po eni strani zaradi že omenjenega plavanja na obrobju filmske produkcije popularnega glavnega toka, po drugi pa zaradi vizualne, pripovedne in zvočne samoniklosti, ki jo je težko vpeti v togo ogrodje teorije. Tako se raziskave večinoma osredotočajo na reprezentacije družbeno-političnih kategorij (npr. Levy 2000; Richardson 2010a) ali analizo filmskih tem in vplivov (primeri: Laderman 2002; Gonzalez 2004; Mauer 2006; Cauchi 2013). Nekatere so posvečene analizi posameznih filmov ali omejenemu filmskemu sklopu (npr. drugimi Suarez 2007; Richardson 2010b; Rosenbaum 2000; Hall 2001), velika večina avtorjev pa ga omenja v povezavi z in navezavi na ameriško neodvisno kinematografijo (Hillier 2001; Pierson 1996; Berra 2008). Kar manjka in kar je cilj pričujoče naloge, je analiza celotnega Jarmuschevega opusa in filmskega sveta znotraj določene teoretske paradigme, ki bi morda lahko razkrila sintagmatske povezave, ki jih zgornja dela ne obravnavajo.

Teoretsko ogrodje bodo sestavljale ideje »samouškega sociologa« Baudrillarda (Lotringer v Baudrillard 2005b, 12), ki je tako kot Jarmusch svojevrsten izobčenec; odrinjen na obrobje

francoskega postmodernega vala, občasno opisan kot domišljav, površen, hinavski, tisti, čigar ideje vodijo v slepo ulico (Best in Kellner 1991, 135–139), obtožen, da ne verjame v realno ali vojno, da igra kvazi-intelektualca (Norris 1992, 11–13), ali še huje, da poskuša biti (ne samo sociolog, ampak) resen znanstvenik (Gane 2000, 47). S podrobnejšim branjem in raziskovanjem zgodovinskih okoliščin lahko večino tovrstnih obtožb ovržemo, oziroma jih razumemo kot posledico kaosa v javnem diskurzu, ki izhaja iz nekonsistentnosti in časovnega zamika v prevajanju njegovih del (Gane v Baudrillard 1993a, viii–xiv). A čeprav se na prvi pogled zdijo Baudrillardovi uvidi zelo primerni za branje filma in filmsko analizo, so članki in prispevki, ki bi poskušali vpeljati njegovo besedišče v filmske študije redki (to počno recimo Cholodenko 2010; Vaughan 2010; Coulter 2010a; Toffoletti in Grace 2010; Clarke 2010; Jordan in Haladyn 2010).

Srž raziskovalnega vprašanja v tej nalogi tako predstavlja navezava Baudrillardove teorije na Jarmuschevo prakso, pri čemer nas bo zanimalo, kako s pomočjo Baudrillardovih teoretičnih okvirjev pojasniti fenomen filma, predvsem neodvisnega filma, in kaj nam njegovi teoretični nastavki lahko povedo o filmih Jima Jarmuscha.

Prvi, teoretični del naloge bo zato namenjen raziskovanju ključnih konceptov v Baudrillardovem delu, torej konceptov, ki se nenehno pojavljajo v njegovem opusu, ter skupaj sestavljajo ogrodje, okoli katerega se vrtijo avtorjeve analize. To so ideje hiperrealnosti, simulacije/simulakra, zapeljevanja in simbolne menjave. Da bi se izognili nesporazumom, se bomo najprej ukvarjali z vprašanjem, kako se omenjeni temeljni koncepti povezujejo v širši družbeni diskurz ter kam in kako so umeščeni v njegov vsebinsko-teoretični kontekst. Nato se bomo spraševali, kako te teoretične nastavke uporabiti pri analizi filma, oziroma, kako nam lahko Baudrillardov teoretični okvir pomaga razumeti film in kaj razkriva znotraj področja filmske analize. Ugotavljali bomo, kako lahko simulacija, hiperrealno, simbolna menjava in zapeljevanje pojasnjujejo film znotraj širšega konteksta kulturne produkcije, pri čemer se bomo ukvarjali z idejo 'ameriškega neodvisnega filma'. Prav tako nas bo zanimalo, kako omenjeni koncepti delujejo znotraj filmskega prostora-časa in ali se morda prelivajo preko meja filmskega platna.

V drugem delu bomo na primeru Jarmuschevega filmskega opusa raziskovali uporabo in upodabljanje omenjenih Baudrillardovih konceptov ter vplive le-teh na posamezne projekte ter neodvisno filmsko produkcijo. Pri tem se bomo spraševali, kako Jarmuschevi filmi

simulirajo in/ali zapeljujejo v kontekstu kulturne in družbene proizvodnje, oziroma, kako se simulacija, hiperrealno, zapeljevanje in simbolna menjava izražajo v zgodbah in likih, ki jih upodablja avtor.

Vseeno se omejitve in pomanjkljivosti pojavljajo tako znotraj Baudrillardovega teoretičnega loka, predvsem v njegovem metodološkem aparatu, kot tudi v analitično-interpretativni konstrukciji same naloge. V okviru prostorsko-časovnih koordinat izpostavljamo, da se večina Baudrillardovih analiz nanaša na industrializiran, t. i. razviti svet, geopolitični Sever, z mediji nasičen Zahod, kar ne pomeni, da druge vrste realnosti, družbenosti ali bivanja niso mogoče. Prav tako moramo vzeti v zakup, da je bil avtor pogosto napačno razumljen in interpretiran, predvsem zaradi poetičnega pristopa k akademskemu pisanju, pri čemer si pojme, koncepte in konstrukte svobodno sposoja iz naravoslovja ter jih mnogo krat uporablja po svoje. Tako nas vse, ki želimo razumeti Baudrillarda, pri tem ovira časovno-kulturni kontekst, v katerem smo nekateri omejeni z jezikovnimi ovirami, ki nam onemogočajo natančno branje besedil in ustvarjanje konceptualnega besedišča v izvirnem jeziku posredovanja. Poleg tega nas osnovne prostorske in časovne koordinate uokvirjajo v branje določenega dela Baudrillardovega opusa, iz katerega so izključene verzije v izvirniku in neprevedena dela, prav tako pa se pri raziskovanju osredotočamo na avtorjeva zgodnejša dela, saj v njih razvije ali vsaj začne razvijati večino temeljnih konceptov. Ista časovna in prostorska določila miselno obzorje omejijo v raziskovanje štirih temeljnih konceptov določenega avtorja, in sicer znotraj povsem določenih okvirjev – lastnega družbeno-kulturnega, ter Jarmuschevega, filmskega. Če k temu dodamo še omejitve lastnega uma, ki nenehno filtrira in gradi zunanji svet, moramo nalogo nujno razumeti kot enega od eksperimentov, vse omejitve pa kot sestavni del testnega aparata.

2 Baudrillard

Jean Baudrillard se je v družboslovne teoretične razprave selektivno vključeval v času, ki mu retrospektivno pravimo postmodernizem, njegove začetke pa umeščamo v šestdeseta leta dvajsetega stoletja, ko je zmagoval kapitalizem in je v Parizu ugašala družbena revolucija. Številni sociologi, filozofi in humanisti različnih profilov in prepričanj so takrat obširno razpravljali o tem, kako naprej. Eden od njih je bil Baudrillard (Sim 2001); njegov prispevek bomo raziskovali v tem razdelku, pri čemer se bomo najprej osredotočili na zgodovinsko in diskurzivno kontekstualizacijo njegovih del, kasneje (razdelek 2.2) pa natančneje pregledali štiri ključne koncepte: simulacija, hiperrealno, simbolna menjava in zapeljevanje. Na koncu (razdelek 2.3) se bomo še posebej ukvarjali z možnostmi opredelitve filma znotraj Baudrillardovega teoretičnega konstrukta.

2.1 Baudrillard in postmoderna teoretična izhodišča

Postmodernizem lahko razumemo kot plavanje s tokom ali proti njemu. Če ga povežemo z napredkom na področju naravoslovnih znanosti, predvsem fizike, ga lahko gledamo kot prenos ontoloških in epistemoloških dognanj kvantne mehanike v družboslovne in humanistične teoretske paradigme. Iz drugega zornega kota, v okviru zgodovinskega proučevanja humanističnih in družboslovnih teorij, pa se postmodernizem izkaže za paradigmatični obrat, ki izpostavi kulturno dimenzijo konstruktov strukturalizma. V nadaljevanju bomo poskušali razumeti oba in s tem pojasniti temelje, iz katerih izhaja Baudrillardov teoretski prispevek. Ker so se mnogi že ukvarjali z mestom, ki ga Baudrillard zaseda znotraj družboslovno-humanistične postmoderne paradigme (npr. Kellner 2000; Sim 2001; Clarke in dr. 2009; Hegarty 2004), se bomo v naslednjem poglavju najprej dotaknili ključnih značilnosti, ki Baudrillarda razlikujejo od sodobnikov, in opisali temeljni predpostavki, na katerih gradi svojo zgodbo. Nato bomo poskušali njegovo teorijo umestiti še v naravoslovni teoretični tok ter pogledati, kaj nam pove o Baudrillardovih teoretskih posebnostih.

Postmoderni obrat v humanizmu in družboslovju izhaja iz predpostavk starogrške filozofske šole skepticizma, ki je bila označena kot negativna, in katere cilj je dvomiti o domnevnih resnicah in samih temeljih, na katerih so te resnice postavljene. Najbolj vneto so postmoderni filozofi dvomili ravno v védenje in znanje, ki se je iz grške misli razvijalo več tisočletij (Sim

2001, 3). Ker se postmodernizem v temelju poskuša vrniti predvsem na epistemološki začetek teorije, in s tem kot teoretično paradigmo takoj demantira tudi samega sebe, so z njegovim rojstvom, morda pa še trenutek prej, vzniknile kritike: da gre za modno muho, novo pogruntavščino teoretikov v iskanju kulturnega kapitala, pravzaprav za novo ideologijo, ki poskuša izničiti emancipatorne učinke modernih teorij (Best in Kellner 1991, 1). Zato in zaradi številnih smeri, ki jih je postmoderno gibanje ubralo, je težko povzeti, kaj jim je skupno.

Ključna stična točka avtorjev postmodernizma je prepoznavanje sistemov, struktur, ki so kulturno oziroma družbeno določene in ki pojasnjujejo kategorijo védenja ter odločajo o tem, kaj je označeno za »znanje«. Slej kot prej se tako srečajo s *trdo* znanostjo, naravoslovnimi in tehničnimi debatami, ki prav tako postanejo samo diskurzi; še več, kot poudarjata Lyotard in Baudrillard (Grant 2001), tako predmet proučevanja (narava), kot odnos do njega zaznamuje umanjkanje zanesljive objektivnosti in resničnosti. Ali kot razloži Hutcheon (1989, 12–13), premisliti moramo, v kolikšni meri so merljiva dejstva 'naravna', torej objektivna, oziroma 'kulturna', torej ustvarjena z našo interpretacijo. Povedano drugače, vsak znanstveni diskurz je podvržen dvomom o tem, kaj je del kategorije 'znanje', kdo jo določa in kakšna je njena uporabna vrednost. Vprašanje uporabne vrednosti pa je pravzaprav vprašanje performativnosti znanstvenega diskurza, torej tisto, kar je v svojem pragmatičnem bistvu politično najzanimivejša; če postmoderno védenje zanima končna uporabna vrednost, ne ontološka in epistemološka resničnost ali neresničnost hipoteze (ker je dostop do resnice praktično nemogoč), kar pomeni, da nas ne zanima več, kaj neka stvar je, temveč kako jo uporabiti – in če nam je vseeno, kaj je, če deluje, se moramo samo naučiti, kako to dejanje simulirati (Lyotard v Grant 2001, 73). Simulacija, eden glavnih Baudrillardovih sloganov, je pri njem vpeta v širši, po naravi dualen ustroj sveta, s katerim avtor postavi teoretična izhodišča za raziskovanje hiperrealnega, zapeljevanja, simbolne menjave ter mnogih drugih pojavov. Naslednja razdelka sta tako posvečena umestitvi Baudrillardove misli znotraj paradigmskega upora proti strukturam, ki so zaznamovale začetek 20. stoletja, in znotraj toka ugotovitev naravoslovnih znanosti iz istega obdobja.

2.1.1 Dualnost in singularnost

V zgodovinskem obratu Baudrillard skupaj z nekaterimi sodobniki teži k temu, da bi dokončno opravil z dialektično logiko, ki pravzaprav temelji na enem samem polu in negaciji

le-tega. Zato že v začetku svoje kariere predpostavi dualnost¹ kot metafizično osnovo sveta in odpravi dialektiko, ki je evropsko filozofijo strašila od Descartesa naprej. Za dualnost je značilna opozicija elementov, ki so v medsebojnem odnosu radikalne drugačnosti oziroma so drug drugemu radikalni Drugi. Te prvine si ne delijo nič takega, kar bi jih lahko v heglovski sintezi povežalo v skupno Eno, a so vseeno v antagonističnem, dinamičnem *odnosu*; suvereno obstajajo v svoji polarnosti med da in ne, med dobrim in zlim, med determiniranostjo in nedeterminiranostjo. Ravno zato, ker so si poli vedno tako radikalno nasprotni, nam omogočajo transformacije in metamorfoze, ki s sabo pripeljejo tisoč in eno variacijo pojmov, stvari in fenomenov, značilnih za naš pisan svet. Svet poganja dualnost oziroma antagonizem med poloma, ki je »pravi vir vse energije« (Baudrillard 2003, 87), a ker Dobro teži k enotnosti, princip dualnosti (če je sploh smiselno določati izvor) izvira iz Zlega (prav tam, 83–87).

Dinamika dualizma omogoča po eni strani raznolikost, po drugi pa negotovost sveta, ki sta posledica bivanja, ustvarjanja in nastajanja v razponu med Enim in Drugim. Če bi namreč svet obstajal v dialektični sintezi enotnosti, bi živeli v popolni gotovosti in variacijah enakega (Baudrillard 2001, 99–100). Ravno zaradi dualističnega principa pa lahko simulacija in zapeljevanje delujeta skupaj, eno ob drugem. Avtor tako miselni tok svojih del poveže v *dvojno spiralo*, termin, ki si ga sposodi delno iz biologije (kjer označuje molekulo deoksiribonukleinske kisline (DNK)), delno iz matematike (kjer se povezuje z mejo pri Mandelbrotovih množicah) in v njegovem besedišču pomeni

spiralo, ki zavije proti področju znaka, simulakra in simulacije, spiralo, ki obrača vse znake v senci zapeljevanja in smrti. Obe paradigmi se tekom spirale razširita, brez da bi spremenili svoje antagonistične položaje. Na eni strani: politična ekonomija, proizvodnja, kod, sistem, simulacija. Na drugi strani: potlač, izdatek, žrtvovanje, smrt, ženstveno, zapeljevanje, in na koncu, fatalno. (Baudrillard 2012, 66)

Singularnost je drugi temeljni princip – nezamenljiv, ireverzibilen, edinstven znak, začetna točka veselja, tisto, česar niti v simbolni menjavi ne moremo menjati, ker obstaja izven nje. Ker je točka izven dualističnega principa, ne vpliva na antagonistične ekstreme, a zaradi tega tudi hitro izgine. Pojavi se samo za kratek čas in se lahko utelesi v bitjih, stvareh ali dogodkih,

¹ Dvojnost, dvoboj; iz francoščine, kjer pomeni oboje, v slovenščino prevedeno na oba načina, najpogosteje kot dvojnost.

ima nadih eksistencializma, in se pogosto dotika umetnikov, teroristov in drugih izobčencev (Baldwin 2010, 201–204). Singularnost je orisana tudi kot *nemogoča menjava*; tisto, kar ni zamenljivo niti v simbolni menjavi oziroma, lahko vstopi v menjavo šele potem, ko je že simulirano; obstaja izven odnosov med simulacijo, zapeljevanjem in simbolno menjavo, izven dualnih ekstremov. Singularnost in dualnost tako tvorita temelje Baudrillardove misli, ki jo je razvijal od marksističnih začetkov do aforističnih zaključkov, čeprav ju je bolj natančno opredelil šele v kasnejših delih in bil zaradi tega pogosto tarča kritikov.

2.1.2 Konceptualno križanje

Glede na to, da se Baudrillardu iz različnih razlogov pogosto očita pomanjkanje akademske rigoroznosti (Cole 2010), ki jo izpostavi tudi sam (Baudrillard 1993b, 189), se moramo vprašati, kaj to pove o njegovem konceptualnem okvirju, oziroma kako in kje vidi vlogo teorije, ki jo tudi sam piše. Pri tem si morda lahko pomagamo z drugima zgodovinsko-teoretičnima okvirjema – naravoslovjem in umetnostjo iz začetka dvajsetega stoletja.

Že zgodaj, v *Simbolni menjavi*, se je Baudrillard (1993a, 8–9) obrnil stran od ustaljenih raziskovalnih protokolov, ko je ugotavljal, da je simulacija zajela vse vidike družbenega, torej tudi teorijo, in s tem izničila moralne, praktične in estetske vrednote in vrednostne sodbe. Ostale so »lebdeče teorije« (Baudrillard 1993a, 44), katerih edini smoter je, da služijo druga drugi kot referent in se tako vključujejo v hiperrealno produkcijo znakov in pomenov. Tako kot materialna produkcija je tudi teorija izgubila svojo uporabno vrednost in možnost odslikave realnega; ali, kot bomo ugotavljali kasneje, nič ne uide hiperrealnosti (Baudrillard 1992). Seveda je teorija po drugi strani podvržena zapeljevanju, simbolni menjavi in možnostim fatalnih strategij. Baudrillard se je s tem nastavkom odpovedal nepristranskosti in objektivnemu pogledu ter namesto tega začel zasledovati svoja teoretska izhodišča, lastne fikcije in posebnosti, kasneje pa se odpovedal tudi temu in se posvetil izključno fatalnim strategijam (Butler 1999, 5–9).

Če njegove marksistične začetke, v katerih v središče svoje vsebinske orbite postavi znak in se tako vključi v filozofijo dvajsetega stoletja (filozofijo, ki jo zaznamuje raziskovanje narave besed), povežemo s francosko družbeno revolucijo leta 1968, moramo formo njegove orbite povezati z drugo, fizikalno revolucijo. Šestdeseta leta 20. stoletja so bila namreč tudi čas razvoja in intenzivnega raziskovanja kvantne mehanike, ki je močno zaznamovala in hkrati sledila toku kulturnih sprememb v epistemologiji in ontologiji Zahodne intelektualne tradicije.

Znotraj tega okvirja je možnost subjektivističnega pogleda iz Baudrillardove misli izginila skupaj s svetlobno hitrostjo, ki omogoča iluzijo stvari, da soobstajajo v realnem času (Cole 2010). Če je bila ideja o empirični misli (pozitivizmu) primerna za civilizacijski ustroj, ki je temeljil na določljivem, opredeljivem, determiniranem, newtonovskem svetu, moramo za paradoksen, negotov, nedoločen, dvoumen svet, ki ga Baudrillard vidi z zasukom v hiperrealno, najti »misel, ki je sama po sebi paradokсна« (Baudrillard 2003, 92). Tako predvidi dve ravni mišljenja: prvo, ki bo ustrezala zakonom Newtonove fizike – racionalno, vzročno-posledično, in drugo, ki bi lahko pojasnila paradokse kvantne mehanike – misel hiperrealnega in fatalnih strategij (prav tam, 93–94).

Pri tem je ključnega pomena Copenhagenska interpretacija kvantne mehanike, še posebej Heisenbergovo načelo nedoločenosti (in Bohrov prispevek), ki razkriva, da je delcu nemogoče hkrati določiti hitrost in položaj, opazovanje delca pa je s tem, ko se raziskovalec odloči, da bo delec gledal skozi eno ali drugo spremenljivko, vedno že interakcija, ki vpliva na rezultate opazovanja. Epistemologijo empiričnega opazovanja, ki je veljala iz stare Grčije, so s tem nadgradila dognanja o gibanju delcev, ki ne delujejo po logiki Newtonove fizike. Prav tako jih ni mogoče raziskovati z enakimi epistemološkimi pristopi, temveč potrebujejo sveže uvide. V kvantnem svetu postanejo newtonovske metode raziskovanja materije ontološko pomanjkljive, epistemološko nezanesljive in aksiološko neskladne, zato tudi Baudrillard obrne hrbet starim teoretičnim paradigmam in se začne ozirati h konceptualnim nadgradnjam (Cole 2010). Bolj radikalnim, takim, ki bi v okviru novih epistemoloških spoznanj pomagale osmisliti družbene, kulturne in filozofske paradokse. Pri tem fizikalnem ekskurzu gre poudariti, da Baudrillard ne poskuša razjasniti ugank moderne fizike, ampak le uporablja znanstvena dognanja, ki ponujajo nove vpoglede v temeljne principe delovanja sveta in jih poskuša uporabiti pri raziskovanju družbe, družbenega, naravnega, kulturnega in človeškega ter interakcij med njimi.

Z zavrnitvijo deterministične metafizike se pri Baudrillardu odpre prostor za poezijo, iluzijo, imaginarno, potopisno montažo, fotografijo, aforistične enovrstičnice, kratke spise, intervjuje in druge literarne oblike, ki zaznamujejo njegova delo od osemdesetih let dvajsetega stoletja naprej. Njegova epistemološka metoda tako postane »postopek postdialektičnega in implozivnega mišljenja, ki ni več členjeno na pojme, temveč na misli-skice, misli-diagrame, misli-glasbene videoklipe in misli-hipertekstne strani na svetovnem spletu« (Strehovec v

Baudrillard 1999, 386), pri čemer so rezultati tovrstne metode pogosto nasprotujoča si stališča, ki brez težav sobivajo (prav tam). S tem ne spodkopava znanstvenih metod, ampak vključuje raziskovalca v znanost, in poudarja, da je misel zaznamovana s tem, da izhaja iz agenta – misel je odnos med svetom in nami (Baudrillard 2003, 91). Ali povedano drugače, meja med subjektom in objektom je izbrisana, ker se subjekt in objekt soustvarita v odnosu – šele ko pogledamo v škatlo, jo postavimo v odnos opazovanja, določimo ali je (metaforična) mačka živa ali mrtva.

Če si sposodimo termin iz literarne teorije, ki so ga radi uporabljali dadaisti, najbolj pa sta se z njim ukvarjala Brion Gysin in William S. Burroughs, bi lahko Baudrillardov pristop označili za *cut-up*² metafiziko. Če je Bachelard postavljal epistemološki rez³ v obdobje razvoja valovne, kvantne in relativnostne mehanike, torej v začetek 20. stoletja, in prvi »pisal in objavljaj na kronološki in konceptualni ravni znanosti, ki jih je obravnaval« (Canguilhem 2008, 53), bi preko Burroughsovih metod morda lahko pokazali, da je Baudrillard v osemdesetih razvijal *epistemologijo aktivnega trganja – cut-up*. Zanj bi lahko trdili, da znanje izvablja iz ustvarjenih pretrganin. S tem, ko fizika odpravi možnost ločevanja sveta od opazovalca, védenje postane odnos, in svet skupek »fenomenov, ki so ontološko neločljivi od *intra-aktivnih agentov*« (Barad 2007, 206). Védenje nam je tako dostopno samo v fragmentih, po delcih (katerih skupek smo tudi sami), ki v interakcijah ustvarjajo realno. Realno sestoji iz drobcev in fragmentov, ki se gibljejo v vseh mogočih verjetnostnih razporeditvah, in jih ne moremo uloviti, ne da bi nanje vplivali. To velja tudi za čas in prostor, ki ju ustvarja intra-aktivno delovanje, saj sama po sebi – tako kot vsak drugi pojav – ne obstajata (Barad 2010, 261). Ideja realnega je tako vedno že izraz interakcije, oziroma intra-akcije; realno je vedno že konstruirano, sama konstrukcija pa je vsaj pri Baudrillardu, pogojena s kulturnim in družbenim konsenzom – je torej družbeno konstruirana (Gane 2010, 95).

Vseeno pa bi lahko morda zato, ker nastaja v interakcijah, ki jim vladajo zakoni verjetnosti, kdaj za trenutek dostopali do nekaterih fragmentov realnega. Morda bi jih našli tam, kjer jih

² *Cut-up*: iz angleščine, kjer se lahko uporablja v glagolski ali samostalniški obliki in pomeni rez, razrez, zarezo, oziroma razrezati, odrezati, prerezati.

³ Bachelard pred rezom predvidi obstoj epistemološke ovire, tako imenovanih »temnih strani mišljenja« (Canguilhem 2008, 48), »samoohranitvenega nagona mišljenja« (prav tam, 46), ki onemogoča razvoj in napredovanje razumnih hipotez. Vendar, ko pride do *epistemološkega akta*, ki temeljito poseže v sistem znanja, temu lahko rečemo *epistemološki rez* (prav tam).

ne bi iskali, kjer ne bi v naprej določili svoje intra-aktivne pozicije (ali hitrosti) – v zarezah med drobci, na preseku različnih družbenih konstruktov, na meji tega, kar si znamo predstavljati. Burroughs je metodo cut-up, uporabljal tako, da je rezal in ponovno sestavljal delce knjig, pesmi in časopisov, da bi se osvobodil oklepa besed in konceptov, v katerega je postavljeno razumevanje sveta. Z razrezom je posegel v čas-prostor, »da bi ugotovil, kaj se pravzaprav dogaja« (Kunsthalle Wien 2013, 12), ter spoznaval, da glede na to, kako zelo naključna se zdi, metoda na koncu pripelje do presenetljivo majhnega števila naključnih, brez-pomenskih izdelkov (prav tam, 29). Tako Burroughs na neki točki zapiše: »Življenje je cut-up. V trenutku, ko lahko hodiš po ulici, ti zavest režejo naključni dejavniki. Cut-up je bližje dejstvu človeškega dožemanja kot linearna pripoved« (Burroughs v Kunsthalle Wien 2013, 32).

Prav s to epistemološko predpostavko se Baudrillard poigrava pri fatalnih strategijah, ki s tem, ko se izognejo avtocesti hiperrealnega zemljevida védenja, merijo na bližnjico do realnega, bližnjico do drobcev ontološke stvarnosti. V tem sledijo kvantni dis/kontinuiteti, ki intra-akterja povabi, da »sodeluje v predstavi (re)konfiguracij prostora-časa, ki je bolj podobna elektronovemu doživljanju sveta kot kakršnemu koli potovanju, posredovanem z retoričnimi formami, ki predvidevajo, da se akterji gibajo čez oder po tirnicah prostora-časa (pogosto imenovanega zgodovina)« (Barad 2010, 240). Cut-up metafiziko določajo vse možne sestavljanke in konfiguracije pojavov, do katerih lahko dostopamo samo tako, da opustimo linearni, vzročno-posledični in deterministični način razmišljanja ter sprejmemo vsaj del odgovornosti, ki pritiče intra-aktivnemu nastajanju realnega.

To velja tako za fiziko kot metafiziko; aktualne študije spomina in pomnjenja namreč ugotavljajo, da spomin deluje na podoben nelinearen, nedeterminiran način – shranjuje fragmente in jih na novo rekonstruira, skupaj z drugimi drobci, ki vplivajo na pomnjenje. Vendar možgani celotno izkušnjo spominjanja in spomina zaokrožijo tako, da imamo občutek, da je pomnjenje pravzaprav natančen posnetek resničnih dogodkov. Zato lahko hitro zamešamo resnične in lažne spomine oziroma se lažnih spominjamo kot resničnih in obratno (Dhar 2014⁴). Ali kot je pokazal Bohrov eksperiment, »pretekla identiteta, njena ontologija, ni nikoli ustaljena, temveč vedno odprta predelavam v prihodnosti« (Barad 2010, 260); vedno

⁴ Dhar je pripravil povzetek, podrobnejše študije so napravili na primer Stolpe in Bjöklund 2013; Kuhl, Rissman in Wagner 2012; Ranganath, Libby in Hannula 2014.

torej odprta za neskončne modulacije raziskovalnih aparatov pri proučevanju novih zarez, novih konfiguracij. Vedno v stanju, da se je lahko na novo spomnimo, jo ponovno spoznamo preko mehanizma razreza (cut-up), ki omogoča, da spoznamo možnosti identitete pojava – njegovih mogočih stanj in/ali uprizoritev, ki ostanejo nevidne, če upoštevamo samo končni rezultat.

Tudi Baudrillarda je morda najbolje brati na ta način – razrezanega, fragmentiranega, nedoločenega. Njegove misli se ponavljajo, razblinjajo in ponovno združujejo v več kot štiridesetih knjigah in mnogih drugih prispevkih ter preizprašujejo širok razpon tem – od feminizma, do antropologije, strukturalizma, dialektike, marksizma in politologije, vse to v navezavi na aktualno družbeno dogajanje. Ker Baudrillardov miselni vektor razumemo kot neprekinjeno silo, ki je zaznamovala njegov celoten teoretični aparat, moramo za razumevanje ključnih konceptov začeti tam, kjer je začel tudi sam – v marksizmu. V naslednjem razdelku si bomo tako na kratko pogledali par ključnih idej, ki nam bodo pomagale razumeti jedrne zamisli iz njegovih kasnejših spisov.

2.1.3 Marx in pot do simulacije

Baudrillard je začel v konceptualnem okolju marksizma in dobro desetletje delal na tem, da bi prvine marksistične teorije združil z razpravami o semiotiki. V prvih delih – *Sistem objektov* (*Le système des objets*, 1968), *Potrošniška družba* (*La société de consommation*, 1970), *Za politično ekonomijo znaka* (*Pour une critique de l'économie politique du signe*, 1972) – je raziskoval prelom med moderno in predmoderno družbo, zaznamovan s prehodom iz ureditve, ki temelji na simbolni menjavi, v ureditev, ki je utemeljena v proizvodnji. V predmodernih družbah je izmenjava potekala po principu simboličnih transakcij, ki same po sebi nimajo vrednosti, saj se le-ta kot koncept pojavi šele v kapitalistični ureditvi, ki razlikuje med uporabno in menjalno vrednostjo. Vsi simbolni odnosi, ki so zaznamovali predmoderne družbe, naj bi bili v modernem kapitalizmu zreducirani na menjavo in izmenjavo sredstva vrednosti – denarja. Baudrillard (1981, 147) je k marksističnima komponentama vrednosti – menjalne in uporabne – dodal še tretjo, *znakovno* vrednost dobrine.

Nato se je sredi sedemdesetih z deloma *Zrcalo produkcije* (*Le miroir de la production*, 1973) in *Simbolna menjava in smrt* (*L'échange symbolique et la mort*, 1976) obrnil stran od marksizma in zaključil, da Marx pravzaprav ni predlagal nič novega, le raven analize je drugi. Tretji. Ali morda simulacija četrtega. Baudrillard tu ugotavlja, da s tem, ko Marx

predpostavlja tovarno kot izvirno mesto produkcije, ki nadomesti delavca in njegovo vlogo pri proizvodnji dobrin, delovanje kapitala loči od dejanske produkcije. To pa pomeni izginotje produkcijskih obratov, torej tudi tovarne, ali povedano drugače, »družba v celoti prevzame videz tovarne« (Baudrillard 1993a, 18).

V kritiki Marxa poudarja, da le-ta analizira in kritizira uporabno in menjalno vrednost, ne zaveda pa se, da je vrednost kot taka, kakršna koli že je in karkoli že pomeni v posamezni transakciji znotraj kapitalizma, vedno konstrukt sistema – del večjega koda – »Marxova 'radikalna' teorija« (Best in Kellner 1991, 114) pa le poustvarja logiko politične ekonomije. A ne glede na to, da Baudrillard v svoji analizi zanemari posameznika in njegovo delo, ker znotraj vseobsegajočega koda izgubi pomen, se na koncu pravzaprav strinja z Marxom v definiciji politične ekonomije. Ta za oba predstavlja sistem racionalizacije objektov in potreb, ki naj bi izhajale iz razumnih posameznikov, in tako poustvarja sistem dela in potrošnje, ki zadovoljuje potrebe posameznika (prav tam, 115). Delo s tem postane samo še eden-od(-znakov) v neskončni množici znakov, družbena produkcija pa se izoblikuje v družbeno reprodukcijo.

Kot alternativo Baudrillard ponudi vrnitev k simbolni menjavi, ki bi izničila uporabne, menjalne, instrumentalne vrednosti dobrin in omogočila pobeg pred dominantno logiko politične ekonomije. Simbolna menjava predstavlja drugo stran ekonomije menjalne in uporabne vrednosti, ki hkrati izniči obe vrsti vrednosti dobrine, jo vrne v krogotok simbolnega, in s tem na novo vzpostavi simbolno vrednost. Možnosti za radikalno spreobrnitev je Baudrillard sprva videl v revolucijskih gibanjih marginalnih skupin, ki so konec šestdesetih let prejšnjega stoletja pridobivale na prepoznavnosti (ženske, geji, manjšine). S tako retoriko se je lepo priključil pridigarjem mikropolitike, ki so v tistem času romali predvsem po Franciji, a se je kmalu ločil tudi od njih in zavzel bolj odročno pozicijo (Best in Kellner 1991, 114–118).

Postmoderno besedišče je prevzel v začetku osemdesetih letih dvajsetega stoletja; postmoderno je v njegovem jeziku zamenjalo moderno potem, ko se je organiziralo okrog simulacijskih kodov, ki so nadomestili moderno proizvodnjo kot sistem organizacije družbenega. Baudrillard (1981, 185) govori o prehodu iz metalurške v semiurško družbo, kjer znaki zaživijo svoje lastno življenje v okviru kibernetičnih kodov in modelov, ki postanejo glavni pokazatelji družbene izkušnje (Best in Kellner 1991, 119). Ločitev znaka od njegove

recipročne dolžnosti, ki je veljala v predmodernih družbah, zaznamuje pojav ponaredka in dogovorjene enote menjave v obdobju renesanse. Tako se lahko dva znaka menjujeta in primerjata preko medija, s tem pa nastane tudi zametek koncepta *realnega* (Butler 1999, 36).

Teorija simulacije se v Baudrillardovo misel vključuje skozi razprave o vrednosti, kjer se poveže z mediji in pokrajino, ki jo le-ti oblikujejo s svojim poročanjem, ustvarjanjem informacij, poustvarjanjem življenja za namene zabavne industrije, politikami predvajanja ter vključevanjem in izključevanjem. Mediji in realnost, zabava in informacije, podobe in politika so v postmodernizmu ustvarili atmosfero hiperrealnosti, ki je zaobjela ves kod in iz katere ni več mogoče pobegniti. Hiperrealnost pa s pomočjo medijev ponovno vpeljuje razlike med označevalci in označenci vseobsegajočega koda, da bi vzbudila občutek realnega. A to realno je vedno le avtoreferenčno in simulirano (Baudrillard 1999, 21–26). Končna implozija privede do entropije družbe in družbenega, znotraj te entropičnosti pa avtor zadnji vir upora najde v pasivnem nihilizmu, dolgočasju ter splošni apatičnosti množice, ki je nenehno izpostavljena medijem in njihovim sporočilom (Best in Kellner 1991, 120–121). Družbeno je tako izginilo v nepregledni vrsti sporočil in pomenov, meje med posameznimi elementi in aktivnostmi so se zabrisale, postmoderna družba je postala nihilistična; v njej ni več magičnih trikov, dimnih zaves, zank, nejasnosti – vse je vidno, vse je dostopno, vse nam je na voljo, a vedno v načelu nedoločenosti, vedno le kot verjetnost. Znaki, označevalci in označenci so v nenehnem gibanju, neprestano se spreminjajo in preoblikujejo, kombinirajo v nove različice samih sebe. Vedno hitreje in obširneje, dokler se od vztrajnostnega momenta ne zrušijo vase. Tudi teorija, torej postmodernizem Baudrillardovih sodobnikov, je le še odziv na praznino in plitkost hiperrealnosti, njihove strategije pa propadli poskusi, da bi »pripeljali nazaj to, kar so nekoč uničili« (Baudrillard 1993b, 94).

Na tej točki Baudrillard v svojem konceptualnem konstruktju najde 'način izginjanja' (*'mode of disappearance'*), zapeljevanje, ki predstavlja drugi pol simulacije in ponuja možnost subverzije. Z njim obudi umetnost igre v ironiji, neskončnih citatih, podvajanjih, pastiširanju – ponovno spomni na to, kar se skriva za konstruktom. Človeško vesolje, torej vesolje, kot si ga razlaga človek, je znotraj individuuma in kolektiva izčrpalo vse teorije, vse oblike, vse funkcije izražanja, zato nam – rojenim v postmodernizem – ostane le igranje z delci v superpozicijah, neskončni LEGO set iz drobcev zgodovine in prihodnosti.

S tem je Baudrillard dokončno obrnil hrbet akademski teoretični razpravi in se posvetil delcem, igri razreza, epistemološkemu cut-upu, vse to, da bi sporočilo morda vseeno nekako prišlo do naslovnika – kdorkoli bi naj to že bil. V nasprotju s kritiki, ki menijo, da je Baudrillardova potopisna in poetična pot znamenje intelektualnega zatona ali možganskega kratkega stika, se moramo vprašati, zakaj bi teoretik, ki je teoretično opravil s teorijo, svet še vedno poskušal osmisliti v teoriji. Kot piše Butler (1999, 5–22), je Baudrillarda nujno brati predvsem znotraj njegovega lastnega konteksta, da bi razumeli, da pravzaprav išče fragmente realnega in da je nenazadnje njegov največji zagovornik. Realno, ki se Baudrillardu skozi marksizem in semiotiko razkrije kot arbitrarno in kulturno konstruirano (Gane 2010, 95), tako ni tisto zunaj sistema, ampak tisto *znotraj*, oziroma *na meji*. Do njega ne more dostopati skozi razumno naštevanje in disekcijo kulturnih pojavov, temveč skozi meje razkosanja; realno se skriva v mejah jezika, v obrobju razumnega, spodrslih in vdorih nerazumnega, med fragmenti razreza, v vsakem posameznem *odnosu*. Prav tako ne gre za to, da bi (hiper)realno morali misliti kot materialni, empirični svet, ampak raje kot hipotezo ali konceptualni sistem (Cole 2010). V tem kontekstu so Baudrillardova potopisna dela (*America, Cool memories*), poetični vložki, časopisni izrezki in fotografske solaze prav tako pomembni kot zgodnja analitična sociološka dela.

2.2 Dvojna spirala

Pričujoče poglavje je namenjeno raziskovanju ključnih pojmov Baudrillardovega teoretičnega besedišča, ki jih je avtor razvil potem, ko se je obrnil stran od marksizma. Skozi prisposodbo dvojne spirale in po načelu dualnosti bomo začeli s simulakrom, simulacijo in hiperrealnostjo, ki predstavljajo eno nit spirale, jo vmes presekali s simbolno menjavo in nadaljevali po drugi niti – zapeljevanju. Ugotavljali bomo, kaj omenjeni koncepti pravzaprav pomenijo, kako jih Baudrillard vključuje v svoj teoretični okvir in v kakšnih odnosih sobivajo. Pri tem bomo nenehno rezali skozi eno in drugo stran ter ugotavljali, kako bi v takem sistemu lahko deloval film.

2.2.1 Simulaker / simulacija

Ena glavnih misli v Baudrillardovi teoriji teče po liniji hiperrealnega, ki po poti preči pojme simulakra in simulacije, zato si bomo v nadaljevanju poskušali pojasniti izvor, značilnosti in delovanje hiperrealne črte v dvojni spirali.

Koncept hiperrealnega globoko v sebi skriva (nez)možnost razlikovanja med izvirnikom in ponaredkom. V sistemih reprezentacije, kjer še obstaja slutnja realnega, je poudarjena ravno razlika, ki omogoča, da kopijo razlikujemo od originala. Cilj kopije je namreč postati čim bolj podobna izvirniku, a tako izvirnik kot ponaredek morata ohraniti neko razliko, razloček, ki ju dela neenaka, sicer ponaredek postane izvirnik (Baudrillard 1999, 128–131). Oziroma, kot pojasni Butler (1999, 25), »ponaredek je podoben izvirniku samo v kolikor se od njega razlikuje«.

Simulacijo Baudrillard vpelje kot zmanjševanje razlike med originalom in kopijo. Od simulakra se ne razlikuje po stopnji zamaskiranosti, temveč v dinamiki poustvarjanja realnosti. Simulaker je tako statična podoba – videz realnosti, ki za sabo skriva pomanjkanje le-te, torej tudi stanje potrošniške družbe. Simulacija pa je aktiven proces, v katerem je realno nadomeščeno z znaki realnega, ki evolucijsko prehajajo skozi različne stopnje.

Prvo stopnjo predstavlja bolj ali manj zvesta kopija realnosti, iz katere je še razvidno, iz česa je nastala, je torej moralno nesporna, tako rekoč dober ponaredek. Druga stopnja je stopnja zle kopije, ki ne poskuša več posnemati realnosti, ampak jo z znaki že producira in namiguje na nevidne pomene, ki se skrivajo za kopijo. Na tretji stopnji je simulaker obrnjen nazaj in predstavlja realno, s to razliko, da ne kopira realnosti same, ampak samo uporablja iste znake ter strategije kot dobra kopija; je torej zvesta kopija brez originala, reprezentacija, ki za svojo snov nima modela in deluje z izkoriščanjem arbitrarnosti znakov, ki jih uporablja. Četrta stopnja je stopnja popolne simulacije, kjer znaki le še arbitrarno označujejo druge znake, ter se sklicujejo na realnost drug drugega, čeprav to pravzaprav sploh ni več potrebno, saj smo se naučili konzumirati skozi znakovne/semiološke vrednote (Baudrillard 1999, 15).

Simulakri so tako razdeljeni v štiri podskupine, ki sovpadajo s tehnološkim napredkom in dojetjem podobe; na prvi, predmoderni stopnji, je znak neposreden posnetek, metafora objekta, in ker je nabor znakov (in objektov) v resničnosti omejen, je neposrednost, oziroma pristnost posnetka enostavno prepoznati. Vendar pa se s tem vpelje razlikovanje med resničnim in lažnim, pojavi – konstruira in konceptualizira se – *realno*. Na drugi stopnji moderna industrijska revolucija vzpodbuja množično reprodukcijo objektov oziroma njihovih kopij, ki so vse tako rekoč enakovredne originalu; pri tem se zapira vrzel med reprezentacijo

in realnostjo, saj znaki postajajo enakovredni realnemu. Nato sledi stopnja⁵, na kateri podoba več ne kopira in maskira realnosti, ampak njeno odsotnost. Nazadnje se, v postmodernosti, torej obdobju poznega kapitalizma, srečamo z na zadnjo stopnjo simulakra, točko, kjer simulaker nastane že pred realnostjo; model in reprezentacija sta prisotna še preden se materializira objekt, zato med videzi in realnim ni več mogoče razlikovati (Baudrillard 1999, 12–15; Baudrillard 2002a, 5–13). Sploh pa naj bi se na tej zadnji stopnji izgubila kakršnakoli možnost uvida v realno, saj simulacija začenja s ponovno in umetno »obuditvijo [referentov] v sistem znakov« (Baudrillard 1999, 10).

Proces simuliranja nujno vpelje vprašanje subjekta, ki v dinamiki simulacije realnosti izgubi tvorno vlogo pri oblikovanju razmerij in identitet, zato je Baudrillardova analiza obrnjena k objektom in znakom, ki jih domnevni subjekt troši (Strehovec v Baudrillard 1999, 359–360), in so hkrati edino, kar lahko konzumira, torej edino, kar posreduje v razmerju subjekt-objekt. Ker je to razmerje vedno posredovano s simuliranimi znaki, obstaja le na videz (Mendoza 2010, 54), s tem pa tudi ne moremo več govoriti o ločenih entitetah subjekta in objekta. Informacija tako ni več nosilka pomena, ampak le pomaga ustvarjati simulirano realnost, ki ni niti subjektivno zamišljena, niti objektivno resnična (Robinson 2012b).

K temu prispevajo tudi mediji, saj je vse, kar je mediatizirano, hkrati simulirano, mediatiziran/simuliran znak pa je v semiotični ekonomiji mogoče zamenjati le za drugi znak, kar vodi v hiperprodukcijo znakov. Mediji v ekonomiji znaka tako nenehno ustvarjajo nove modele, iz katerih nastajajo dejstva, dogodki, ki so že vnaprej predvideni in enaki. Nič več nas ne more presenetiti, vse se spremeni v informacije, ki krožijo v simulirani realnosti, in prikrivajo, da je realno pravzaprav izginilo. Izkušnja realnosti je tako vedno posredovana, vedno simulirana, ker ima vsak dogodek, vsak trenutek že referenčno točko iz preteklosti, naše doživljanje pa to referenco samo reciklira.

Tako se v simulacijo funkcionalno vključi tudi nostalgija, ki skozi »stopnjevanje sekundarne resnice, sekundarne objektivnosti in sekundarne avtentičnosti [omogoča] vzpon resničnega, preživetega, oživitev figurativnega tam, kjer sta izginila objekt in substanca« (Baudrillard 1999, 15). Ta dinamika – potrošno sodelovanje družbenega in človeškega v potvarjanju, ki ga

⁵ Baudrillard (2002a, 5) kasneje govori o štirih stopnjah simulacije, pri čemer zadnjo, fraktalno, večinoma samo poimenuje, ne pa natančno razloži. Kar vemo o njej, je podobno nekaterim zgodnejšim definicijam tretje stopnje.

nenazadnje lahko razumemo kot proces ustvarjanja, kreativnega uprizarjanja – je bistvena značilnost, ki simulaker ločuje od simulacije.

Pri tem simulacije ne smemo zamenjati za »obliko filozofskega idealizma, kjer 'resničnost' vsakdanjega življenja ni mogoča« (Butler 1999, 23), ampak jo dojeti predvsem kot možnost za razumevanje realnega, kot hipotezo, ki nam omogoča spoznavanje realnega z drugega zornega kota, ne pa kot kvantitativni empirični pojav. Simulacijo tako lahko razumemo kot drugo stran zapeljevanja, skupaj s katero tvorita *predstavo* (ali *prikaz*, Butler 1999, 24–25), oziroma metafizično igro pojavov med dvema antagonističnima poloma. Ali morda celo kot raziskovanje možnih odnosov, pozicij, stanj v določenem trenutku, ki v konstelaciji konceptov in kontekstov izbirajo med vsemi mogočimi pozicijami in stanji, med drobci spominov.

2.2.2 Hiperrealno

Svet, katerega gibalno je simulacija in obstaja v interakciji simulakrov, spočetih v veliki imploziji, ki združuje dialektične pole v eno samo tekoče označevanje – imploziji označevalca in označenca, resničnega in lažnega, lepega in grdega, subjekta in objekta - je hiperrealen svet. V njem znaki prosto lebdijo brez referentov, informacija je ločena od pomena. Simulacija v svoji zadnji stopnji ne poskuša prikazati realnega, ali njegove odsotnosti, temveč deluje po modelih »realnega brez izvora ali realnosti« (Baudrillard 1999, 1). In nas potem poskuša prepričati, da je *res*. Da ni samo model; sicer resničnejši od resničnega, lepši od lepega, subjektivnejši od subjektivnega, a vseeno le prazna forma, blagovna znamka (Baudrillard 1990a, 9–10) – popolnoma funkcionalen sistem, katerega funkcije zaradi lastnega presežka postanejo neopredeljive ter časovno, prostorsko in namensko zamenljive. Hkrati s tem nas poskuša prepričati, da obstaja resničnost sama po sebi, ločena od tega, kar je simulirano.

Pri tem igra pomembno vlogo imaginarno, ki deluje kot »stroj za odvrčanje, uprizorjen zato, da bi v kontraplanu regeneriral fikcijo realnega« (Baudrillard 1999, 22). Povedano s primerom, imaginarno nas sili verjeti, da je doživetje Disneylanda fantazijska ekskurzija, otročja igra, medtem ko je svet zunaj parka (in naše bivanje v njem) resnično. Hiperrealni kod v tem namenoma izpostavlja Drugega, torej realno, da bi ga lahko za vedno izbrisal. Tako se model Disneylanda širi po Združenih državah Amerike, imaginarno pa postaja le še eden od nešteti simulakrov, ki jih dnevno izmenjujemo znotraj hiperrealnega reda. Amerika tako ni

ne imaginarna, ne realna, ampak hiperrealna (Baudrillard 2010, 28). S tem izgine razsvetljenska dialektika, zamenja jo simulacija, označenec in označevalec, realno in imaginarno se zrušijo sami v sebe in ukinejo polarnost med levimi in desnimi, željo in kapitalom, spolnostjo in delom, zakonom in prestopanjem, subjektom in objektom, življenjem in smrtjo. »Vsi referenti mešajo svoje diskurze v krožno, moebiusovsko prisiljenost« (Baudrillard 1999, 29). Sami po sebi so tako le točke v neskončnem prostoru, katerih vrednost je arbitrarno določena (Hegarty 2006, 64). S tem ustvarjajo univerzum v katerem vlada naključje, njegovo delovanje pa potem določa upravljanje teh naključij oziroma verjetnosti.

Hiperrealnost je tudi sistem uresničenega kapitala; le-ta začne proizvajati samega sebe in ni več odvisen od dela ali družbenega vložka. S tem, ko proizvaja tako potrebe kot objekte potrošnje, si podredi družbeno in postane čisti funkcionalni in tavnološki sistem. V njem resničnost postane samo še ena od reprezentacij, ustvarjena iz simuliranega modela, ki znotraj koda predvidi njen obstoj (Robinson 2012a). Hiperrealni svet tako ni več vezan na resnični svet, saj izvira iz modelov, s to ločitvijo pa se izogne tudi možnosti naključne simbolne menjave, saj je meja realnim in imaginarnim izbrisana, vse realno pa vnaprej predpostavljeno v imaginarnem in obratno – »kot vsaka bežna namera sinteze ali natančne obuditve realnega [...] že ni več realna, ampak je že hiperrealna« (Baudrillard 1999, 130). Hiperrealnost ni ogledalo realnega, ampak podvojena realnost, ki jo zaznamuje obscenost, svet, v katerem je vse vidno, vse dosegljivo, vse odprto. V njem izgine tudi čustvena intenzivnost, strast, ki je značilna za resničnost, v kateri je še mogoče govoriti o fantaziji, iluziji in simbolnem. S tem, ko se hiperrealno otrese zunanjih referentov, se znebi tudi pomena ter tako prinese hladno ekstazo potrošnje, skozi katero navdušeno zapravljamo, trošimo, goltamo znake, ne da bi na bilo treba verjeti v njihovo vrednost (Baudrillard 1990a, 8–11). Ker tudi so brez vrednosti; popolna relativnost arbitrarno razprši njihovo moč. Celo umetnost »ne ustvarja ničesar drugega kot čarovnijo izginjanja« (Baudrillard 1990a, 10). In v tem arbitrarnem, nereferenčnem (oziroma avto-referenčnem), adiferencialnem (avto-diferencialnem), nedeterminiranem sistemu znakov njihova gostota vodi v inercijo, ki začne od znotraj rušiti hiperrealno – le-to implodira (Baudrillard 1993a, 71–76).

Del hiperrealnega koda je tudi virtualni svet, pri čemer Baudrillard (2003, 41–45) poudarja, da je termin 'virtualna realnost' oksimoron; virtualno namreč s tem, ko na novo proizvaja znake realnega sveta, realno vedno le simulira oziroma ustvarja učinek realnega, zato ne more nikoli obstajati hkrati z njim. Virtualno tako postane »končna rešitev realnega v tem, da

izpolni svet v svoji dokončni realnosti in označuje njegov razkroj« (Baudrillard 2003, 42). A pri tem vseeno ni jasno, oziroma ne moremo vedeti, ali je z virtualnim dokončno onemogočen tudi igrivi vdor realnega, ali je virtualno morda le del te igre. Tako kot ni povsem jasno, kakšno vlogo igra posameznik v virtualnem; je del informacijskega sistema, terminal za obdelavo informacij? Človek ali stroj? Vmesnik v neskončnem krogotoku informacij? Kdo ima glavno besedo pri odločanju (Strehovec v Baudrillard 1999, 360)?

V hiperrealnem se izgubi tudi čas. Pravzaprav ne ves čas, ampak samo linearni čas, ki izgine skupaj z realnim – s pospešeno produkcijo in kroženjem znakov, ki v kaotičnem sistemu hkrati težijo k eksponentni nestabilnosti in stabilnosti.⁶ S tem izgineta tako zgodovina kot prihodnost, z njima pa tudi družbeno, realno ter možnost konca. Ker konca ne vidimo, se toliko bolj posvečamo začetku – zgodovini (Baudrillard 2003, 59–62). A tudi zgodovina je izginila; Baudrillard (1992) teoretizira o treh načinih, ki bi lahko privedli do tega, da sta zgodovina in z njo čas - izginila. Prvi je povezan z eksponentno nestabilnostjo in predvideva pospeševanje političnih, ekonomskih, družbenih, medijskih, seksualnih in drugih menjav do te hitrosti, da se povsem odlepijo od gravitacijskega polja zgodovine in realnega. Popolnoma osvobojeni. Drugi način je nasproten, povezan z eksponentno stabilnostjo, in predvideva kopičenje in zgoščevanje pomena v zgodovini, dokler le-ta ne postane tako masivna, da ji nič več ne more uiti, zato se čas enostavno ustavi. Tretji način izgube časa in zgodovine je navezan na izvirno razliko med kopijo in originalom; na neki točki so se ponaredki, reprezentacije zgodovine v medijih in skozi informacije tako zelo izpopolnili, da se več ne razlikujejo od izvirnika. Tako nam ostane ponovno oživljanje zgodovine skozi nostalgično recikliranje, raziskovalno interpretacijo in mumifikacijo »modelov za simulacijo« (Baudrillard 1999, 17). Ali pa svojevrsten vdor realnega, rez, ki ponovno obudi »čisti dogodek« (Baudrillard 1990a, 17), katastrofo, ki pusti za sabo napetost, ne posledic.

Enega od katastrofalnih načinov vdora realnega predstavlja smrt, vendar ne dialektična smrt, ki biva na strani Zlega, in bi se, z napredovanjem Dobrega, morala izničiti. Smrt⁷, ki jo

⁶ Eksponentno nestabilnost ustvarja tehnologija, ki omogoča neslutene pospeške pri ustvarjanju znakov, zato linearnega poteka dogodkov ni več mogoče določiti. Eksponentno stabilnost na drugi strani določa moč implozije, ki omogoči, da se ne glede na točko začetka vedno znajdemo na istem mestu (Strehovec v Baudrillard 1999, 381–382).

⁷ V opombo imajo tako Baudrillard kot njegovi eksegeti navado zapisati opozorilo o tem, da smrti ni dobro jemati preveč resno. Na tej stopnji abstrakcije smrt ne pomeni biološkega prenehanja bivanja, ampak je »oblika v kateri je opredelitev subjekta in vrednosti izgubljena« (Baudrillard 1993a, 5). Ko

Zahodni svet tehta z Življenjem, Zlo proti Dobremu - v sistemu, kjer »[n]aivno verjamemo, da se napredek dobrega, njegov vzpon na oblast na vseh področjih (znanost, tehnika, demokracija, človekove pravice), ujema s porazom Zla« (Baudrillard 2005a, 15). V hiperrealnosti tovrstna razsvetljenska dialektika izgine, nadomesti jo potrošnikova neskončna in nemogoča semiotična izbira. Smrt nam ni več na voljo, le še njena simulacija – medijske smrti, spodleteli atentati, kvazi-atentati, zombiji, mrtveci, ki nikoli zares ne umrejo (recimo Elvis ali Michael Jackson), še vedno pa je ohranjen princip simbolne, žrtvene smrti.

Vdor realnega, katastrofo, ki spremlja simbolno smrt, povzroči mitična razsežnost čistega dogodka, ki po »temeljnem principu reverzije in menjave« (Baudrillard 1999, 36) napoveduje smrt, in v tem je njegova moč. Tako Baudrillard (2005a) nekega septembrskega dne v New Yorku uvidi enkratno radikalno možnost – žrtveno smrt, zastavljeno v simbolni red. S tem, ko je teroristični napad hipoma povzročil toliko smrti, ki niso bile le navadne smrti, ampak »simbolne in žrtveniške« (Baudrillard 2005a, 19), je realno za kratek čas poseglo v simuliran svet, pokazala se je *meja*, konfiguracijska variacija.

Ta meja se razkrije šele z možnostjo izničenja referenta. S proizvodanjem presežka znakov v hiperrealnem postajajo le-ti neučinkoviti, ta neučinkovitost pa nadalje širi proizvodnjo. Učinek hiperrealnega je ravno v njegovi neučinkovitosti; neučinkovitost je meja, odpadek, ki omogoča ustvarjanje novega Drugega, nove zamejitve in hkrati brezmejnost. Hiperrealno se tako lahko nenehno širi, simulira se lahko vedno več, a le zato, ker ni dokončno, ima mejo, in ta meja sistema omogoča njegovo brezmejnost (Butler 1999, 50–56). Na zadnji stopnji simulacije tako delujemo po enakem principu kot pri simbolni menjavi ali zapeljevanju, s tem, da simulacija mejo uporablja za ponarejanje realnega, simbolna menjava in zapeljevanje pa za njegovo ponovno obujanje (Butler 1999, 68).

Zapeljevanje in simbolno menjavo lahko združimo pod označevalcem 'fatalne strategije', kamor sodi tudi zgoraj omenjena žrtvena smrt, in jih definiramo kot načine delovanja, ki pozornost privabljajo na mejo realnega, oziroma kot simulirano podvajanje le-tega; so označevalec za drugo stran medalje simulacije in hiperrealnega. Baudrillard zapeljevanje, simbolno menjavo, iluzijo, fatalno in prekleto stran (*accursed share*) razloži v delih *Simbolna*

subjekt in vrednost postaneta neopredeljena, se izgubita v neskončnem toku libidalnih in / ali shizo energij, pri čemer izginejo referenčni poli stabilnih opozicij. S tem izgubita možnost povrnitve v nedeterminiranost in tako izstopita iz simbolne menjave.

menjava in smrt (*L'échange symbolique et la mort*, 1976) ter v *Zapeljevanju* (*De la Séduction*, 1979) in *Fatalnih strategijah* (*Les Stratégies fatales* 1983), deloma se jih dotakne tudi v esejiističnih zbirkah, v potopisih celo praktično pokaže možnosti njihovega delovanja.

Baudrillardev hiperrealen svet s tem postane malo manj pesimističen. V njem lahko simulakre razložimo kot skupek metafizičnih (predvsem ontoloških) možnosti oziroma verjetnosti, ki jih poskušamo sami sebi osmisliti kot edine prave, torej realne, zato s tem izgubijo vrednost kopije, vrednost, ki jo ustvarja razlika (z izvornikom). Hkrati pa z vsako novo transakcijo opozarjajo na to, da realno ni izginilo, da se skriva ravno tam, kjer izginja razlika, ki jo lahko prepoznamo samo znotraj odnosa v simulaciji ali zapeljevanju. Saj lahko šele z neskončno menjavo znaka z znakom, z radikalizacijo simulacij, vidimo menjavo znaka za realno – simbolno menjavo, ter v preseku te menjave morda zaznamo tudi realno.

2.2.3 Simbolna menjava

Baudrillard v svoji analizi simbolne menjave sistematično ugotavlja, da je razmejevanje življenja in smrti botrovalo vsem ostalim binarnim razmejitvam, s katerimi so se ukvarjali dialektični misleci. Človeštvo, je z negativno identifikacijo (zamejevanje biti s tem, kar ni) lastnega življenja, smrt izobčil iz sistema menjave, jo zatrl in označil za Drugega. Kot se je kasneje zgodilo tudi ženskam, imaginarnemu, Orientu in drugim Drugim. Ločeni od živih, obsojeni na bivanje v posebej določenih družbenih prostorih (tako fizičnih – recimo na pokopališčih in v literarni fikciji, kot metafizičnih – kot ne-normalno, izven družbene norme, nevidno), so mrtvi postali del varnostnega/represivnega aparata, ki je v družbo lahko odmerjal smrt, nezavedno željo pa je začela obsedati nesmrtnost. Strah in želja po nesmrtnosti sta smrt izključila iz simbolne menjave, iz determiniranega, reverzibilnega, usodnega sistema, kjer bi se lahko zamenjala za življenje, in jo vključila v kaotični, z naključji pogojen, hiperrealni univerzum, v katerem znaki zlahka prehajajo med enim in drugim polom in so medsebojno zamenljivi (Kellner 2000, 102–108).

Simbolna menjava na drugi strani hiperrealne spirale poteka po natančno določenih pravilih, vsak element ima svojo vrednost, ki ni uporabna ali menjalna ali arbitrarna, temveč temelji na recipročnosti, torej na *odnosu* v menjavi. Le-ta šele določa vrednost menjalne dobrine. Pri tem lahko deluje po načelu pogodbe – recipročnega razmerja med strankama – ali načelu darila/nadomestila (darilo tu pomeni nadaljevanje odnosa, nujnost povrnitve darila s še večjim darilom; v simbolni menjavi darilo ni brezplačno). Obe načeli pa vzpostavljata odnos

simbolne dolžnosti, ki strankama zapoveduje nadaljevanje menjave ter s tem nadaljevanje odnosa in kroženje simbolov.

Ko ena od strank ne more več vrniti darila, nadaljevati odnosa, nasprotna stran simbolno vrednost pretvori v družbeno moč – v heglovski dialektiki bi rekli, da postane gospodar, dobi moč nad smrtjo. Druga stran (suženj) preide v podrejeni položaj, v katerem zastavi svojo smrt in z življenjem plačuje za odnos. Edini izhod iz položaja je žrtvovanje, ki v najboljšem primeru pomeni osvoboditev obeh strank v odnosu, kjer se lahko suženj (oziroma njegova smrt) spet vrne v krogotok simbolne menjave. V hiperrealni družbi moč sistema nad posameznikom temelji na darilu dela in informacij, na katerega je nemogoče odgovoriti; simbolna menjava bi bila mogoča samo z vnosom žrtvene smrti, na katero bi lahko sistem odgovoril le z lastno smrtjo, zrušenjem. Zato »[s]imbolno straši moderne institucije v obliki njihove lastne smrti« (Baudrillard 1993a, 1) pri tem pa mora simulirati tudi smrt, katastrofo – jo preko medijev po malem spuščati v družbo, da ne bi ugotovili, da pravzaprav ne obstaja več. Ker hiperrealni kapitalizem temelji na mitu o proizvajanju in kopičenju vrednosti, in s tem na diskriminaciji smrti, le-ta predstavlja luksuzni artefakt. Razkošno potrošnjo, darilo (to, kar je Bataille imenoval *prekleti delež*, to, kar je izven potrošnje in hkrati meja njenih zmogljivosti), ki v sistemu odložene smrti predstavlja toliko večjo katastrofo in edino možnost simbolne menjave (Baudrillard 1993a, 36–48).

Simbolna menjava je onstran binarnih ekstremov in deluje po krožni, ne linearni logiki, v kateri se nenehno izmenjuje darilo oziroma prekleti delež, vsak sistem, ki teži k temu, da bi se tega razkošja znebil, pa je slej kot prej obsojen na smrt, saj se začne razraščati in množiti v svoji zaključenosti (Baudrillard 2002a, 106). Podobna analogija velja za dobrine, ki jih moramo v igri razsipništva nepretrgoma trošiti, ter za oblike, ki se s tem, ko ponovno obudijo diskriminirane, fantomizirane deleže ter izničijo razlike med življenjem in smrtjo, človekom in ne-človekom, dobrim in zlim, lahko v simbolnem registru preobrazijo ena v drugo (Baudrillard 2003, 16–17).

Če hiperrealno deluje po sistemu naključij in verjetnosti, deluje simbolna menjava po sistemu usode in določenosti. Ta usoda lahko pride na dan v igri besed, a šele takrat, ko jim pustimo, da tečejo same od sebe, prosto, nepremišljeno, ko jim dovolimo, da neovirano zavzamejo svoje mesto (Baudrillard 1990a, 150). Tako »besede postanejo črte – nič več nosilke znaka, ampak čisti vektorji videza. Drug drugemu nepoznani fragmenti jezika, brez vzročnih

povezav se srečajo kot po čarovnji in z veseljem ugotovijo, da niso ne eno, ne drugo« (Baudrillard 1990a, 135). S tem razrezom jim omogočimo, da se osvobodijo racionalnega, vnaprej določenega obstoja, in se vrnejo v svojo superpozicijo, kjer preko danega metafizičnega okvirja vzpostavijo odnos in se uresničijo v bivanju. Med enim in drugim pomenom/odnosom se morda lahko razkrije njihova notranja zamejitev, ki omogoča neskončne variacije pojavnosti in hkrati ostaja zunaj njih – meja realnega.

Nekateri filmi morda v svoji projekciji sveta počnejo podobno; sicer resda snemajo zgodbo, pojavnost, prostor-čas – torej simulirajo realno – toda končni izdelek je produkt rezanja teh posnetkov in njihovega ponovnega kombiniranja v montaži. Visoko proračunska hollywoodska produkcija montira in snema filme po vnaprej določenem, natančnem in podrobno predpisanem scenariju, medtem ko so nekateri filmski ustvarjalci bolj odprti za igro označevalcev, bolj popustljivi pri ustvarjanju odnosa in s tem objekta. Film lahko tako v nekaterih primerih morda omogoči razrez hiperrealnega, skozi katerega potem pronica realno, vendar samo takrat, ko za produkcijo stoji jasen koncept, ki predvideva razrez. Jarmusch, na primer, deluje po omenjeni odprti formuli, ki ga omogoča metafizični cut-up, oziroma upošteva nasvet mentorja Nicholasa Raya, ki je menil, da delanje filmov ni vredno truda, če to pomeni snemanje scenarija⁸. Čemur pravimo umetniški navdih, je za Jarmuscha le skupek fragmentov, uresničenih skozi odnose in ponovno udejanjenih skozi intra-aktivno uprizarjanje. Oziroma dolga vrsta realnih in lažnih spominov, ki se na novo sestavljajo tako na zavedni, še bolj pa na nezavedni ravni, in tako vplivajo na končni izdelek. Ali kot pravi Jarmusch (v Smith 1982): »Vedno je na delu dolga vrsta vplivov. Lahko vidiš posnetek v Godardevem filmu, ki te presune in on ga je ukradel iz posnetka v filmu Fritza Langa, in Fritz Lang ga je videl na oglasnem panoju ... to je dolga veriga ... tatvin ali 'vpliva'.«

Prav tako bi lahko film interpretirali kot zastavek časa (in s tem prostora) v simbolni menjavi, oziroma zapeljevanje, ki izbrisani čas prikliče nazaj v razumni register. Film upodablja tako čas kot gibanje (cf. Deleuze), podobe obeh pa dobijo pomen šele v odnosu s publiko, torej v kontekstu razmerja, v katerega stopita film in gledalec. Pri tem gledalec v simbolni menjavi zamenja svoj realni biološki čas za filmskega imaginarnega. Tako lahko po eni strani gledalec s svojim zastavkom pridobi čas v podobi, filmski narativni čas, »stanje sveta v naši odsotnosti« (Baudrillard 2002a, 152), po drugi strani pa svoj biološki čas porabi kot prekleti

⁸ »If you're just gonna shoot the script, why bother?« (Jarmusch v Ebiri 2014).

delež. Čas tako vstopi v dvosmerni odnos med filmom in gledalcem, ki določita njegovo smer in potek. Metafizični cut-up v tem primeru pomeni razrez časovnih premic občinstva na eni in filma na drugi strani, skozi katere bi lahko pritekali fragmenti realnega (prostora-časa) in smisla. Prerez ponuja to možnost, ker je okvir simbolne menjave po eni strani javni prostor, kjer je omogočeno srečanje z radikalnim drugim (podobo), in po drugi intimni prostor dveh entitet, ki si delita časovni trenutek. Pomen je lahko tako določen vsakokrat na novo, skozi vsako gledanje znova osmišljen v odnosu, ki ga opredeljuje, vedno znova posledica simbolne menjave časa.

Nenazadnje si lahko film, ki ga dojemamo predvsem v imaginarnem registru, privošči še menjavo med imaginarnim in realnim. A se mora pri tem izogniti obscenosti – obdržati mora skrivnost, iluzijo. Film, ki sodeluje v simbolni menjavi se mora izogniti temu, da bi se popolnoma približal »absolutnemu realnemu v svoji banalnosti, svoji resničnosti, svoji goli očitnosti, v svoji življenjski naveličanosti in hkrati v svoji objestnosti, svoji nadutosti« (Baudrillard 1999, 61). Sodobni film je v tem navedku označen za kopijo, ki se je preveč približala izvirniku, zato postane le še eden od simulakrov v hiperrealnem sistemu znakov. Popoln ponaredek s pomočjo sodobne tehnologije, ki je na delu tudi v filmu, pomaga pomikati filmske podobe v register hiperrealnega (Coulter 2010a). Na drugi strani film, ki tej usodi pobegne, obdrži razliko do realnega, s katero lahko zapeljuje, obdrži imaginarno, obdrži mitično razsežnost, ki jo lahko v simbolni menjavi zamenja za realno in tako preseže binarno delitev na imaginarno in realno ter postane razmerje, odnos. V tem odnosu je bistvena razdalja do realnega, razlika, ki omogoča igro, iluzijo, zapeljevanje. Taista razlika omogoča, da se po eni strani nadaljuje simulacija kot abstrakcija sveta v sliki, in da po drugi ne more nikoli priti do popolnega prestopa zunanje meje hiperrealnega. Onstran te meje naj bi se dandanes nahajala brezbržnost, *cool*, hladna ekstaza, zato umetnost kot »hiperbolično ogledalo« (Baudrillard 2005b, 115) potencira to stanje sveta. Prav tako film, ki ga še lahko vidimo kot umetnost, torej film, ki še ohranja imaginarno v svojih podobah, raziskuje in prikazuje nepomembnost in praznost sveta (prav tam). Na ta način nalaga iluzijo tako v realno kot hiperrealno in vmes pušča presledke, reze ironije, teme, tišine. Točno ta *vmes* je zapeljevanje; »razdalja, ki omogoča podobnost [med kopijo in originalom] ter razdalja, ki nastane potem, ko ta prostor prestopimo« (Butler 1999, 72).

2.2.4 Zapeljevanje

Zapeljevanje je v nasprotju s simulacijo, ki deluje enosmerno, dvosmerna igra, ki nujno upošteva tudi drugega in odnos, ki med njima nastane. Je razlika, iluzija, ki pozornost pritegne onstran principa realnega in hiperrealnega, ker se z njima igra. Je radikalno nasprotna proizvodnji v tem, da pojave zapeljuje stran od njihove produktivne vrednosti v svet pojavljanja in izginjanja podob. V nasprotju s simbolno menjavo, pojavi pri zapeljevanju drug iz drugega ustvarijo objekt igre in se s tem približajo možnosti, da odkrijejo radikalnega Drugega. Kar se zdi na prvi pogled »igra v želji, [...] igra z željo« (Baudrillard 2003, 23), je pravzaprav usrediščenje želje v igri, ki tako postane hkrati tvorna prvina ter pasivno stanje. Zapeljevanje je »iznajdljivost sveta« (Baudrillard 1990b, 1), ki vse stvari napeljuje k temu, da se izgubijo v podobi, ki izgine prav tako hitro kot se pojavi. Od simbolne menjave se zapeljevanje razlikuje tudi v tem, da ne razkriva dimenzij, ki presegajo binarne ekstreme, ampak se igra z njihovo površino, na njihovi površini in v njihovi površnosti. Simulacija, ki se prav tako igra s površinsko podobo, le-to prepleta z ideološkimi konstrukti dominantnih diskurzov, medtem ko zapeljevanje deluje na njeni površini; se igra s smislom in nesmislom, določenostjo in nedoločenostjo, nepovratnostjo in krožnostjo, nastajanjem in izginjanjem, ter spodkopava hiperrealne konstrukte. Tako je lahko znak simuliran v hiperrealno, kjer zaradi pomanjkanja realnega v referentih začne krožiti v sistemu označevanja, ali zapeljan v igro anagramov, ironije, poezije, besednih obredov. Vmesna točka je lahko tudi simbolna menjava, vrednostni obrat, ki znaku omogoči, da prehaja iz procesa zapeljevanja v proces simulacije in obratno.

Zapeljevanje se igra s subjektom, še bolj pa subjektivnimi pozicijami objekta, oziroma njihovimi možnostmi, ki jih neprestano sprevača, obrača in pretaka iz ene oblike v drugo, iz ene perspektive v drugo. Ta pretok ustvarja trans-subjekt, ki v vsakem trenutku obstaja kot subjekt le v skupku odnosov do sveta – le v izbrani verziji določene razporeditve fragmentov. Šele v konkretnem odnosu do objekta dobiva subjekt mesto subjekta in objekt mesto objekta – pri čemer subjekt vedno išče nove objekte in objekt nenehno išče skupnega imenovalca v subjektu. Baudrillard (1990b, 22) poudarja etimološki izvor besede – »*se-ducere*, odvrniti od poti« – in s tem pozornost usmeri na prostor-čas, ki ga vsebuje zapeljevanje, na bližnjice, ki so hkrati najdaljše poti. Odvrčanje in preusmerjanje pozornosti zajame celoten spekter Baudrillardovih konceptov, vključno z zapeljevanjem samim, ki se tako tudi samo izmika opredelitvi in sidranju v znakovnem univerzumu teorije. »Baudrillard slutiti, da vse poti na koncu zavijejo stran – vključno s tistimi, ki so dozdevno posvečene neposrednosti, enostavnosti in nezamenljivosti« (Doel 2010, 194).

Ta diferencialna, areferencialna značilnost zapeljevanja, je ključnega pomena pri razumevanju Baudrillardovega miselnega sveta, ki je igriv, zamenljiv, pomenljiv, skratka – zapeljiv. Tak je tudi znak, z njim pa na koncepte vezana misel, ki teži k temu, da bi nam svet vrnila »kot nam je bil dan – neinteletabilnega, in če je le mogoče, celo malo bolj neinteletabilnega« (Baudrillard 1999, 304). S tem je tudi misel del simbolne menjave, ki upošteva pravilo vseh pravil – vrniti, kar je dano, nikoli manj, vedno več (prav tam). Zapeljevanje k procesu prispeva tako, da (hiper)realno ponovno obudi kot iluzijo, znaku omogoči, da postane prazen, čisti znak, brez reference; minimalna razlika, ki realnemu omogoča, da »se igra s svojo lastno realnostjo« (Baudrillard 1990a, 173), iluzija, ki »se igra z izginjanjem realnega in povzdiguje njegovo ponovno obujanje« (prav tam). V igri zapeljevanja je iluzija tista, ki nas z omogočanjem izginjanja realnega odmika od smrti, z omogočanjem njegovega nastajanja pa od bivanja.

Medtem ko produkcijske sile težijo k temu, da bi svet materializirale v določeni pojavnosti obliki, zapeljevanje vabi te oblike stran, v izginjanje, v iluzijo, ne-pojavnost, nazaj/naprej med zakone fragmentirane verjetnosti. Podobno deluje tudi simulacija, ki nenehno ustvarja in uničuje podobe ter tako poteka vzporedno z zapeljevanjem in simbolno menjavo. V tem se skriva Baudrillardov optimizem, morda celo vitalizem; njegova metafizika namreč temelji na prepričanju, da na koncu vsega, ko popolnoma svobodni gledamo ostanke in se sprašujemo, kaj se zgodi, ko je orgija končana, sumimo, da je med dogajanjem nekdo nekoga zapeljal z vprašanjem »Kaj počneš po orgiji?« (Baudrillard 2005b, 110).

Nikoli popolnoma prepričani, a hkrati zavedajoč se, da se je zgodilo. Kot ilustracijo tega izmuzljivega pojma Baudrillard (1990b, 74–75) ponuja zgodbo o vili, ki bo dečku izpolnila vsako željo, če ta le ne bo pomislil na rdečo barvo lisičjega repa. V istem trenutku in od takrat naprej, lahko deček misli le še na rdečo barvo lisičjega repa, in vsaka druga misel je zgolj poskus, da bi se izognil temu, da ne bi pomislil na rdečo barvo lisičjega repa. Rdeča barva je zapeljevanje, pri čemer Butler (1999, 103–109) sumi, da tudi ta služi kot metafora, torej nadomestilo za reprezentacijo samo. Podoben primer je Kierkegaardovo ogledalo, s pomočjo katerega zapeljana deklica spozna svet kot reprezentacijo, to spoznanje pa ji je omogočeno šele skozi reprezentacijo. Vzročno-posledično povezavo nadomesti krožni argument, s katerim je nemogoče dokazati, ali je ogledalo (moški) oropalo deklico njene identitete ali je

njeno pomanjkanje samo-zavedanja vodilo k temu, da se je gledala v ogledalu (se je pustila zapeljati) (Baudrillard 1990b, 98–118).

Isto bi se lahko spraševali o filmu; ali torej delamo filme, da zapeljujemo, ali zapeljujemo, da lahko delamo filme? Pravzaprav bi to lahko trdili tako za umetnost kot za širšo kulturno produkcijo. Film, sedma umetnost, zapeljuje vsaj dvakrat – prvič kot medij prikazovanja iluzije (ki dopusti realnemu, da »umre kot realno in se obnovi kot iluzija« (Baudrillard 1990b, 69)), vpet v širši sistem kulturne produkcije, drugič znotraj lastnega imaginarnega. Kot medij zapeljuje s »čarovnijo manjkajoče dimenzije« (prav tam, 67) in vabi v ritual kinematografske izkušnje; nastavlja metaforično (kierkegaardovsko) ogledalo in hkrati simulira brez zunanjih referentov (hiperrealno!). Če film gledamo kot podobo zaradi njenega imaginarnega, torej kot igro označevalcev in označencev, zapeljuje še znotraj konteksta vsakega filma posebej. Poleg tega se v filmu in s filmom lahko zgodi simbolna menjava, ali simulacija, ki iz nemogoče menjave naredi simbolno. V filmu, ki še obdrži zmožnost ustvarjanja iluzije, tako najdemo zapeljevanje, skrito v samem bistvu filmske mitologije – v ideji filma kot podobe, ki sanja realno, podobe, ki zapeljuje realno. Filmsko imaginarno ponovno obuja iluzijo časa, ki je v hiperrealnem mrtev, in lahko povzroči ponovni vdor simbolike časa smrti, ki prav tako zapeljuje in oddaljuje od hiperrealnega. Vendar film ni samo podoba imaginarnega, ampak tudi mesto, kjer izginja realno, mesto simbolne smrti, zato zapeljuje toliko bolj (Baudrillard 1987, 29). Nenazadnje se kinematografija že od samega začetka giblje med produkcijskimi možnostmi kapitala in »igrivo semiologijo pred-moderne« (Vaughan 2010, 42). Povezave med teorijo in filmsko prakso bomo raziskovali v naslednjem poglavju in pri tem poskušali ugotoviti, kako film razumeti v Baudrillardovem konceptualnem okviru.

2.3 Baudrillard in teorija filma

Baudrillard se sam ni nikoli resneje ukvarjal s teorijo filma, čeprav ga je tu in tam omenil. Vseeno njegovi teoretični nastavki ponujajo možnosti raziskovanja filma iz več zornih kotov, pri čemer smo se z nekaterimi že ukvarjali med analizo vsakega posameznega obravnavanega koncepta (poglavje 2.2). V tem razdelku bomo poskušali najti še odgovore na bolj splošna vprašanja filmske analize in Baudrillardovega teoretičnega okvirja; ugotavljali bomo, kako lahko film umestimo znotraj posameznih konceptov, čemu prenos vseh treh vidikov v analizo filma, kaj lahko tovrstno konceptualno križanje doprinese v filmsko teorijo in kako naj s tem konceptualnim orodjem analiziramo in interpretiramo neodvisne filme, katerih najvidnejši predstavnik je Jim Jarmusch.

Branje znotraj družbenega konteksta določi film za simulacijo tretjega (ali četrtega) reda, ki z razvojem tehnologije izgublja realne referenčne točke, začne prikazovati avto-referenčne znake in celo ustvarjati modele za prihodnje simulacije. Tako se vsaka možnost prikazovanja realnega v hipu spremeni v perverzijo hiperrealnega. Vendar to ne pomeni, da sta film in kinematografija že od vsega začetka obsojena na kroženje v hiperrealnem. Baudrillard predpostavlja, da je nekoč nekje, pravzaprav le slabih sto let nazaj, film še deloval v bližini resničnega in imel z njim referenčno povezavo. Šele s pojavom zvočnega filma in s tehnološkim razvojem, ki je omogočil, da se je posnetek približal vsakdanjemu izkustvu, je filmski svet zajela simulacija. Ni torej vsak film simulacija tretjega reda, lahko se vključi tudi v simulacijo drugega, morda pa celo prvega reda (Pawlett in Dhana 2010, 119–120), a film kot medij, s tem pa tudi mainstreamovska produkcija, ki s pridom izkorišča tehnološke zmožnosti, skoraj gotovo spada v tretji oziroma četrti red simulacije – je hiperrealen medij. Z manjšanjem razlike med kopijo in originalom so dogodki na platnu postajali vedno bolj resnični; kamere in montaža nam zdaj lahko projicirajo prvoosebno avtomobilsko nesrečo, pretep z virtualnim Bruceom Leejem, tavanje po prostranosti Tihega oceana na čolnu z levom in zebro. V počasnem posnetku lahko doživimo padanje iz stolpnice v mesto tretjega tisočletja, ali v pospešenem časovnem traku opazujemo rasti vijolice. Omogočeno nam je, da slišimo in vidimo več, kot nam dopuščajo lastni čuti – dano nam je bolj resnično od resničnega – hiperrealno. Obscenost je vgrajena v medij, ki deluje po načelu manjšanja razdalje med gledalcem in tistim, kar opazuje. S približevanjem likom na platnu se oddaljujemo od položaja, ki nam omogoča kritično distanco do objekta opazovanja in subjektni položaj. Odvzeta nam je možnost pogleda, možnost zapeljevanja, s tem pa kinematografija in realno stopata v odnos »smrtonosne transfuzije« (Coulter 2010a, 15), kjer se film napaja z realnim in obratno, pri tem pa oba izginjata. Subjekt tako izgine v obscenem kapitalu in postane predmet potrošnje; kot kapitalizem naredi ves svet za tovarno, tako obscenost medijev napravi ves svet v filmsko zgodbo, ki svoje like in zaplete gradi na podlagi modelov.

Medtem ko hiperrealno v filmu obdeluje pretekle mite v obsceno prikazen in pri tem spretno obrača nostalgичne karte, hiperrealni film simulira film, predvsem zgodnejše filmske poskuse (Cholodenko 2010), pri čemer se igra s principom nostalgije. Delovanje slednjega smo lahko videli v nemem, črno-belem *Umetniku* (*The Artist*, Hazanavicius 2011/2012), ki je s svojo reciklirano filmsko zgodovino na hollywoodski sceni povzročil pravo malo senzacijo ter

prejel plejado oskarjev, globusov, BAFT in podobnih priznanj. Toda kje lahko potegnemo črto med hiperrealnim in črno-belim filmom? Oziroma filmom, katerega glavni izziv je biti bolj filmski od filma, in filmom, ki se ukvarja z mejo izginjanja, filmom, ki se vrača k avratičnosti podobe? Ali je film, glede na to, da je vedno vezan na upodabljanje fizične realnosti, lahko kaj drugega kot hiperrealen, ne glede na to, kako s podobo manipulira vsebina?

Vprašanja se navezujejo na vlogo imaginarnega v filmu, pri čemer lahko podobo interpretiramo kot ekstrapolacijo imaginarnega z namenom oživljanja fikcije realnega; torej, če film prikazuje imaginarno, potem je to, kar se dogaja na drugi strani filmskega platna resnično, na isti način kot smo v začetku opisali izkušnjo Disneylanda. Po drugi strani pa lahko s filmom obujemo imaginarno, iluzijo in ponovno vzpostavljamo razliko med realnim in imaginarnim, med kopijo in ponaredkom. Odgovori se morda skrivajo v skupku fragmentov, ki film določajo s tehničnega (gibanje kamere, montaža prizorov, barvni spekter, velikost, način snemanja, zvok) in vsebinskega vidika (narativna struktura, liki, zaplet, zgradba prizorov, teme). Pri tem moramo upoštevati še fragmentirano percepcijo, zaradi katere niti filma, niti védenja o filmu (niti védenja na sploh) ne moremo razumeti (le) kot odslikave resničnosti. Oboje je vedno le uprizoritev, ki nastaja v odnosu opazovanja. Kar lahko zapeljuje, je potemtakem kombinacija fragmentov notranjih in zunanjih elementov filma, tehnike in vsebine.

Manipulacija časa je eden ključnih elementov filmske produkcije, pri čemer lahko deluje v več smereh. Omogoča kroženje znakov v hiperrealnem registru in simbolno menjavo. Hiperrealnemu iztrebljanju zgodovine lahko film pomaga s prispevkom k eksponentni nestabilnosti (s hiperprodukcijo znakov in pospeševanjem njihove krožne hitrosti) in hkrati k eksponentni stabilnosti (z zgoščevanjem pomena v kroženju referentov). Prav tako pa tehnični dosežki na področju filmske industrije omogočajo tako imenovani 'stereo-efekt', pri katerem tehnika omogoči proizvodnjo popolnejših izvornikov – hiperrealnih izdelkov – HD kosmiče (ki bi jih le redki zjutraj opazili brez pripomočkov), najbolj krvave prometne nesreče, najbolj popolne ljubezenske zgodbe, najbolj tujega tujca, najbolj mrtvo smrt. Z manipulacijo rezanja hiperrealnega lahko film tudi prekine linearno časovno premico in omogoči vrnitev razdalje, ki resnično loči od iluzije, ter povzroči vdor realnega. Vendar distanca izpopolnjuje tudi kopijo, ki je vedno bolj resnična od resničnega, dokler ne postane iluzija, in s tem ponovno omogočena možnost zapeljevanja in simbolne menjave.

Po drugi strani lahko film deluje kot simulativni posrednik nemogoče menjave. Ko poskuša simulirati singularnosti, omogoči njihov vstop v simbolno menjavo. Filmi, ki se ukvarjajo s tematiko vojne in terorizma lahko simulirajo travmo te singularnosti v register, ki omogoča, da do nje vzpostavimo odnos (Toffoletti in Grace 2010). Preko tega odnosa nam je nato omogočena možnost simbolne menjave smrti, časa, impulzov.

Obisk kina bi lahko razumeli tudi kot simbolno, žrtevno smrt občinstva, saj je čas, ki ga posvetijo ogledu predstave, čas, ki ga ne morejo porabiti za druge (produktivnejše) oblike potrošnje. Med filmom smo tako rekoč mrtvi za ostali svet. (Tisti, ki ne zmorejo te simbolne menjave, veljajo za nadležne motnje rituala gledanja filma s tem, ko se med predstavo ukvarjajo s svojim telefonom.) Na ta način lahko povrnemo kapitalistično darilo informacije in se izenačimo v odnosu menjave. Smrt pa lahko film povrne samo z lastno smrtjo, torej s tem, da se preseli v register iluzije (da jo torej zapelje film), ali da zavedno izgine v pozabljenih arhivih in ustvari prekleti delež, mejo, ki se znova uporabi v simulaciji.

Pomembno je poudariti vlogo občinstva, ki ga ne moremo razumeti kot homogene skupnosti, saj vsak posameznik pride v kino kot izoblikovan individuum, skupek družbenih in kulturnih fragmentov, prefiltriranih skozi mehanizme nezavednega, presejanih na situ spomina, s pomočjo katerih ustvarja odnose do projicirane materije. Hkrati pa vsak posameznik sestavlja množico, ki Baudrillardu predstavlja še eno možnost subverzivnega delovanja. Množice namreč razume izven binarnih ekstremov, ki jih navadno teoretizirajo bodisi kot povsem pasivne potrošnike družbenih spektaklov bodisi popolnoma organizirane agente, ki lahko tehnologijo uporabijo za sprevračanje družbe. Prav tako jih razume izven binarnega razmerja posameznik–množica in poudarja, da smo vsi hkrati del množice ter posamezniki, in v tem je naša moč – moč množice, ki se izogiba sistemskim meritvam želja in mnenj. Množica projicira vprašanja nazaj v odgovore in izrazi natančno tisto, kar anketa od nje pričakuje. Množice ne moremo razumeti v empirični pojavnosti, ampak le kot abstrakcijo, ki se, ker je sestavljena iz individuumov, upira klasifikaciji in s tem vsaki subjektivni poziciji, ki bi ji lahko bila določena (pozicija agenta družbenega napredka, racionalizacije). Postane pasiven objekt, »gobasti referent, motna, a enako prosojna realnost, ta ničnost« (Baudrillard 1983, 5), ki vase posrka pomen in sporočila, ter nenehno parodira to, kar se od nje zahteva, s tem pa spreobrača

logiko kapitalistične medijske simulacije. Logika, po kateri delujejo množice, je patafizična⁹ in deluje v tem, ko vsak namig medijev ali kapitala potisne v skrajnost.

Dvoličnost množice, ki je v kinu ne družiti nič drugega kot to, da je množica, bi lahko opisali z Agambenovim terminom '*whatever singularnosti*'¹⁰ – pri čemer lahko singularnost razumemo tudi v Baudrillardovem smislu – kot to, kar ni simulirano in hkrati ne more biti zamenjano v simbolni menjavi. Agamben (2003, 1–5) jo razume kot možnost vzpostavljanja in oblikovanja skupnosti, brez utrjevanja skupnih značilnosti ali potrjevanja identitete. Združuje, sprejema in potrjuje torej različnost samo na podlagi lastnega združevanja in v tem je njena subverzivnost. Tako množica, ki se ustvari v kinu, predstavlja tisto nezamenljivo, film pa kot projektor singularnosti ustvari simulacijo množice, ki se lahko zamenja v simbolni menjavi. S tem sami sebe simuliramo, da se lahko razumemo v okviru skupnosti. Simulacija v filmu in izkustvu kina nam omogoči, da prepoznamo razdaljo med nami v množici in množico od projekcije množice, ki nam jo ponuja medij.

To pa je le ena vijačnica dvojne spirale. Kot smo že pisali, je druga tista zapeljiva stran filma. Je rdeča barva lisičjega repa. Kierkegaardovo ogledalo. Hiperrealno vabi v iluzijo in obuja razlikovanje med njim in resničnostjo. Tako ne reprezentira in ne projicira (oziroma počne oboje in hkrati), ampak ustvarja razliko in diferencialni znak. Postavlja zareze v prostor-čas označencev in referentov, simulakrov in simulacij, skozi katere lahko med platnom in množico na plano pronica realno. Vendar lahko tako deluje le film, ki je k temu zavezan; film, ki ne sodeluje v potvarjanju realnega, ampak se posveča strani zapeljevanja. Film, ki izkoristi možnosti poetičnega jezika (in njegove dekonstrukcije znaka) in si upa misliti, ne da bi nujno raziskoval filozofska ali kakršnakoli v naprej postavljena vprašanja. Film, ki ga bolj kot iskanje odgovorov ali konkretnih rezultatov zanima igranje z nesmisлом in pomanjkanje resnice. Film, ki ga zanima tisto, česar ne prikazuje, ne-vidno, antimaterija. Film, ki se zave svojega položaja pri dejanju zlaganja znakov in v odnosu do množic, na njem gradi ter skozenj oblikuje svet. Podobno kot teorija lahko tudi film projicira, ustvarja svet; je predhodnik sveta, saj se stvari v njem pojavijo šele skozi pomen, ki jim ga v naprej določimo – kot v zrcalu (Coulter 2010b, 157–159). Film je s tega vidika ogledalo in deklica, odslikava in upodablja. Toda tega ne zmore vsak kinematografski izdelek. Naslednji del naloge bo tako

⁹ »Patafizika je imaginarna znanost našega sveta, imaginarna znanost ekscesa, ekscesnih, parodičnih in paroksističnih učinkov, še posebej ekscesa praznine in brezpomenskosti« (Baudrillard 1999, 267).

¹⁰ V slovenščino se *whatever* prevaja kot karkoli, katerikoli, kakršenkoli, vse.

namenjen raziskovanju Jarmuschevega opusa, v katerem bomo iskali elemente, ki film vodijo od ene do druge skrajnosti Baudrillardove dvojne spirale, in ugotavljali, kako uprizarja izbrisane besede in izraža misel, ki nima nujno pomena. Spraševali se bomo, kako Jarmuscheva dela delujejo v širšem družbenem in kulturnem kontekstu neodvisnega filma, kako jih pojasniti z Baudrillardovskim konceptualnim konstruktom in kaj to doprinese v filmsko teorijo.

2.3.1 Neodvisni film, Jarmusch in Hollywood-stroj

Jarmusch je najpogosteje vključen v kontekst ameriškega neodvisnega filma, le-ta pa navadno označuje filmsko produkcijo, ki ni vezana, ali je le delno povezana s produkcijo velikih studijskih konglomeratov (recimo *Time Warner Incorporated*, *20th Century Fox*, *Sony*, *Paramount*). Večino ameriške filmske industrije namreč obvladujejo omenjeni konglomerati, ki vključujejo založniška, oglaševalska in produkcijska podjetja, poleg njih pa še časopisne, televizijske in spletne podružnice, ki delujejo pod isto politično taktirko. Tako neodvisna filmska produkcija pomeni ekonomsko in finančno neodvisnost ter ustvarjalno in produkcijsko svobodo filmskega ustvarjalca, ki se, s tem, ko ne računa na finančni vložek studia, ne zavezuje k njegovim politikam. Označevalec 'ameriški neodvisni film' v sebi skriva tudi »romantično vizijo filmske produktivnosti, ki spominja na dela znotraj velike narativne tradicije, in so hkrati predstavljena v kontekstu moderne umetniške oblike, ter so bila ustvarjena avtonomno, brez vmešavanja drugih« (Berra 2008, 9).

Vendar si lahko hollywoodski produkcijski stroj razlagamo kot veliki simulator, ki romantično vizijo skupaj z 'neodvisnim' sektorjem in njihovimi protagonisti spreobrača v hiperrealno. Hkrati pa neodvisni film znotraj ameriške kinematografije deluje kot meja, ki mu omogoča brezmejnost; meja, ki na eni strani ustvarja razdaljo do mainstreamovske produkcije in s tem vabi s poti, *zapeljuje*, ter na drugi strani vzpostavlja hiperrealni sistem hollywoodskega simulacijskega stroja. Tako so le določeni režiserji nedvomno in povsem neodvisni, torej nepovezani in nevezani na financiranje, oglaševanje, distribucijo, igralce ali igro velikih studiev. Eden od njih je Jarmusch, ki ideje in scenarij za filme razvija sam, snema s pomočjo prijateljev in večinoma tujih investitorjev, ter končne izdelke trži in distribuira preko lastnih produkcijskih podjetij. Drugi, recimo Quentin Tarantino, snemajo po lastnem navdihu, a na koncu celoten izdelek in možnost posega v montažo prodajo studiu. Spet tretji, na primer John Sayles, v studijskem sistemu delujejo kot scenaristi ali idejne vodje, s čimer zaslužijo dovolj, da lahko potem financirajo lastne produkcije. Nekateri avtorji, recimo Spike

Lee ali Woody Allen, se delno ali popolnoma prepustijo distribuciji in financiranju s strani velikih studiev, v zameno za izpogajano avtonomnost pri delu. A zaradi obsežnosti in razvitosti hollywoodske industrije, so vsi skupaj, vključno z izobčenci kot je Jarmusch, podvrženi »pravilom, trendom in ekonomskim nihanjem [filmske] industrije« (Berra 2008, 93), tudi če na videz igrajo po nasprotnih pravilih. Ta soodvisnost se je pokazala v kratkem obdobju v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, ko je neodvisna produkcija postala popularna in množično gledana. Neodvisni režiserji so bili povabljeni za kamere velikih studiev, njihovi projekti pa so postali vir tržnih špekulacij in dobičkonosne priložnosti. A v vsesplošnem zanimanju Hollywooda za neodvisno sceno, so finančna sredstva postala lažje dosegljiva tako za režiserje, ki so snemali pod okrilji studijskih hiš, kot za tiste, ki so se trmasto držali neodvisnega financiranja (Tzioumakis 2013, 123–126; Shatz 2013, 129–132; Hillier 2001, ix–xviii).

Tako »izven-hollywoodska arena predstavlja ameriški kinematografski laboratorij, vadbišče, in izstrelitveno ploščad. Je tudi atrakcija, polna burlesknih kraljic in krvoločnih čudakov. Vedno znova so ne-studijski filmi osvetlili pot, ki ji je potem sledil Hollywood in jo včasih preoblikoval v superavtocesto« (Merritt 2000, xiv). To velja za tehnične vidike filmske produkcije, vsebinsko in tematsko vzdušje, igralce in režiserje. Vzporednice z Baudrillardovo konceptualno metafiziko se tako pojavljajo med hollywoodsko filmsko industrijo kot sistemom simulacij, ki vzpostavlja univerzum hiperrealnega, se vključuje v hiperrealnost globalnega kapitalizma, hkrati pa ohranja svojo mejo, na kateri poteka simbolna menjava in zunaj katere deluje zapeljevanje. Neodvisni film je tako ob enem meja, ki omogoča nastajanje novih simulakrov, neskončno recikliranje starih – 'manjkajoči košček sestavljanke', zaradi katerega se lahko hiperrealno širi naprej – ter tujek, ki zapeljuje stran od simuliranega odnosa, deluje subverzivno in grozi, da bo sistem pokončal z lastno smrtjo. Znotraj tega konteksta kulturne produkcije bomo brali filme Jima Jarmuscha in se spraševali, v katero stran Baudrillardove dvojne spirale se nagibajo.

2.3.2 Indie cult whatever

»V Evropi veljam za filmskega ustvarjalca, ampak tu sem indie-kult-kar-nekaj« (Jarmusch v Jarrell 2004). Kot je opazil sam, je Jarmusch celo v kontekstu ameriškega neodvisnega filma posebnejši, njegovi filmi pa izjeme, katerih glavna posebnost je golo dejstvo njihovega obstoja, da so pod vodstvom brezkompromisnega avtorja sploh ugledali projektorsko luč (Hattenstone 2004). V treh desetletjih, odkar snema filme, je Jarmusch do in iz njih razvil nekaj

prepoznavnih značilnosti; soustvarjalce, ki jih povabi k delu, izbira iz vrst prijateljev, določene igralce in njihovo filmsko prezenco ima v mislih že, ko ustvarja zgodbo. Tako pravzaprav od njih ne zahteva, da bi igrali, ampak da se igrajo, taki kot so, saj so sami prispevali k oblikovanju zgodbe. Zna se zabavati in filme pripraviti do tega, da se zabavajo sami s sabo, da se ne jemljejo preveč resno. Nostalgija ga ne mika, pravi celo, da je nevarna. Prominentno mesto v filmu vedno nameni glasbi ali tišini. Ali obema. Post-pop-punkovsko ignorira sisteme, meša elitno in kič, brechtovske efekte in kaotično vsebino. Nerad vidi, da ga označijo, sploh za 'neodvisnega'. Ameriko raziskuje in prikazuje tujcem skozi oči tujca, veliko se ukvarja z različnimi vrstami migrantov, izobčencev, samotnih postopačev, raziskuje kulturne vplive in kontekste ter način prenašanja znanja med njimi (Pierson 1995, 24–29; Suarez 2007, 6–11; Richardson 2010b, 366). Zato ima morda več privrženecv izven ZDA kot v njih (Hirschberg 2005; Berra 2008, 101–103). Svoje filme dela neodvisno od produkcijskih pravil in politik, zaradi česar mora finančne vložke pogosto iskati v Evropi in na Japonskem, kjer si je skozi leta pridobil sloves avtorskega režiserja. *Stranger than Paradise* iz leta 1984, najcenejši film, nagrajen z zlato palmo na festivalu v Cannesu, je vplival tako na režiserje etabliranega Hollywooda kot na sodobnike iz vrst neodvisnega filma, ga proslavil kot njegovega glasnika, ter za vedno preoblikoval svetovno kinematografsko pokrajino (Pierson 1995, 24; Berra 2008, 102). Toda, ali ni ravno hollywoodska scena, ki je leta 1969 ujela val navdušenja nad prvim tako imenovanim 'neodvisnim' filmom – Hopperjevimi *Easy Rider* – omogočila tudi Jarmuschevega odtisa v filmsko zgodovino?

Končni rezultat vseh sinergij je Jarmushev prepoznaven slog, ki si vzame čas za raziskovanje posameznika, motivov, obzorij, teme, tišine, odmevov, kontemplativnih prebliskov, poetično-glasbenih sestavljanek in drobcev realnega, ki s fotoni treskajo ob projekcijsko platno. Avtor je pripovedni stil nakazal že s prvim filmom, *Permanent Vacation*, ga kanonično izpilil v *Down by Law*, in se v nadaljnjih projektih igral s konteksti, vidiki, temami, liki, tehniko in, nenazadnje, proračunom. Vendar je tudi v njegovem delu, kot pri Baudrillardu, zaznati ponavljajoče se tematike, like, strukture in motive, ki jih je začrtal v osemdesetih in jih raziskuje tudi triintriideset let pozneje.

Kot enega vidnejših predstavnikov ameriškega neodvisnega filma lahko tudi Jarmuscha in njegova dela znotraj Baudrillardovega konteksta beremo kot mejo, razdaljo – tako do mainstreamovske kot znotraj neodvisne produkcije. Iz tega lahko predvidevamo, da bodo tudi njegovi filmi na eni strani simulirali resničnost, ki jo upodabljajo in ustvarjali avto-referenčne

znake, ki jih bomo lahko prepoznali v različnih delih. Prav tako pa lahko morda pričakujemo, da bodo iz druge strani zapeljevali stran od popularnega (in) hiperrealnega; da se bodo igrali s formo in površino, vzpostavljali nove odnose med liki, podobami, pojavi in občinstvom. Morda bodo iz ene ali druge strani kdaj delovali tudi kot posredniki v simbolni menjavi, preko katere bomo lahko gledalci na novo osmislili čas in ustvarili pomenljivejši odnos do vsebine, oblike, mogoče celo do filma samega.

Naslednje poglavje bo zato v celoti namenjeno raziskovanju Jarmuschevih del. Ugotavljali bomo, kako jih pojasniti znotraj Baudrillardovega teoretičnega okvira, kaj to pomeni za ta okvir in kaj za področje filmske analize. Zato se bomo najprej posvetili analizi znanstvene literature, ki že obravnava Jarmuscha in njegova dela, nato na kratko povzeli metodološke nastavke, ki smo jih razvijali v raziskovanju Baudrillardove misli, ter z njihovo pomočjo analizirali Jarmuschevih enajst celovečerciev.

3 Jarmusch

Jim Jarmusch, rojen leta 1953 v industrijskem mestu Akron sredi ameriškega srednjega zahoda, je sprva v Chicagu študiral novinarstvo, kasneje pa književnost in filmsko režijo v New Yorku. Nekateri kritiki in raziskovalci (Suarez 2007; Mauer 2006; Hattenstone 2004; Hertzberg 2001) vidijo v njegovih filmih sledi avtorjeve življenjske poti in refleksijo na dogodke, ki so ga zaznamovali; življenje v turobnem industrijskem Akronu, izmenjava v Parizu, kino-varstvo v otroštvu, avantgardni duh New Yorka v sedemdesetih, študij književnosti, ustvarjanje poezije in pisanje glasbe, študij režije in spoznavanje ključnih ljudi, s pomočjo katerih je začel snemati filme (Nicholas Ray, Wim Wenders). Verjetno so se vsi ti vtisi na tak ali drugačen način res prenesli v njegove filmske izdelke. A to je tema, ki zahteva čisto svojo študijsko nalogo in s katero se delno ukvarja Suarezovo delo iz leta 2007.

Kljub temu, da je Jarmusch vsaj v filmskih krogih prepoznavno ime, so znanstveni prispevki, ki bi se ukvarjali z njegovim filmskim doprinosom, redki. Med njimi izpostavimo Suarezovo monografijo (2007), v kateri analizira vse celovečerne filme, nastale do leta 2007, vključno z dokumentarcem *Year of the Horse*. Suarez Jarmuschev opus interpretira skozi zgodovinsko-avtorsko perspektivo in poskuša iz njegovih filmov izluščiti vplive, ki skozi kakofonijo vsakdanjika dosežejo avtorja in ga postavijo v vlogo ustvarjalnega subjekta (Suarez 2007, 3–6). Med ostalimi monografijami omenimo še dve, dostopni nemško govorečemu občinstvu: Mauerjevo delo (2006) tako kot Suarezovo analizira celovečerce, posebej pa se posveča odnosu med glasbo in podobo ter navezavi na nemške avtorske filmske ustvarjalce, ki so na Jarmuscha vplivali posredno ali neposredno vplivali. Aurich in Reinecke (2001) pa sta uredila zbirko esejev in fotografij na temo vplivov, konteksta, glasbenega ozadja in kulturnih artefaktov v Jarmuschevih filmih. Za špansko govoreče raziskovalce sta na voljo še Vijeova monografija iz leta 2002 in zbornik šestih esejev, ki interpretirajo različne vidike Jarmuschevega dela (Casas 2003). Poleg omenjenih, najdemo še monografije oziroma zbornike o Jarmuschevih filmih v italijanščini, francoščini, poljščini in japonščini, ki jih zaradi jezikovnih ovir ta naloga ne obravnava.

Večina znanstvenih člankov pod drobnogled vzame različne vidike določenih Jarmuschevih filmov, najpogosteje se ukvarjajo z *Dead Man* (Rosenbaum 2000; Ahmadi in Ross 2012; Hall 2001; Lee 2002; Kent 1996) in *Ghost Dog: The Way of The Samurai* (Marsen 2012;

Richardson 2010b; Gonzalez 2004). Pri tem ali analizirajo in interpretirajo intertekstualne reference posameznega filma ali jih razlagajo iz različnih teoretskih pozicij: Richardson (2010b) na primer iz vidika teorije komuniciranja, Gonzalez (2004) v kontekstu urbanega hip-hop, Hall (2001) iz vidika vesterne in osvajanja divjega zahoda, Rosenbaum (2000) raziskuje povezave in vplive v filmu *Dead Man*, Cauchi (2013) bere Jarmushev *Down By Law* skozi konceptualni okvir Hanne Arendt in Emmanuela Levinasa.

Poleg del, ki so namenjena izključno Jarmushevim filmom, oziroma določenim prvinam le-teh, lahko dostopamo še do del, ki Jarmuscheve filme omenijo kot primere v sklopu analize in interpretacije filma ceste (Laderman 2002) ali neodvisnega filma (Andrew 1998; Hillier 2001; Pierson 1996; Berra 2008; King, Molloy in Tzioumakis 2013). Redko se srečamo z uporabo Jarmuscheve filmografije pri analizi določenih družbenih kategorij ali filozofskih tem kot to počne na primer Richardson (2010a) v razpravi o kategoriji Drugega v ameriškem filmu.

Vsa omenjena literatura ter mnogi intervjuji, filmske recenzije, opisi filmov in njihovi povzetki ponujajo mnogo različnih interpretativnih pozicij in odpirajo nešteto vprašanj. Zaradi že izpostavljenih omejitev, je pričujoče delo posvečeno raziskovanju Jarmuschevega opusa znotraj strogo določenih konceptualnih okvirjev, ki smo jih razdelali v prejšnjih poglavjih. Za tako odločitev imamo vsaj dva dobra razloga; prvi je povezan z Jarmushevimi filmskim svetom, ki zajema njegov celotni opus in skozi katerega se včasih zlahka, včasih z večjimi težavami prebijajo isti liki. Le-te pa včasih igrajo tudi iste osebe. Tako rekoč naseljujejo isti paralelni svet, ki ga upodablja Jarmuscheva kamera. Znotraj postmodernega teoretskega aparata je Baudrillard eden redkih, ki razvija idejo simuliranega sveta, s pomočjo katere bi lahko pojasnili prehodnost v filmskem svetu, a se njegovi konceptualni nastavki le redko uporabljajo za analizo filma, pogosto pa je tudi slabo razumljen in napačno interpretiran. Prav tako so Jarmusch in njegovi filmi, čeprav gre za enega vidnejših predstavnikov, po mnenju nekaterih (npr. Pierson 1996 ali Andrew 1998) celo za pionirja ameriške neodvisne produkcije, le redko obravnavani v celoti in kot povezan sklop, medtem ko se ogromno literature recimo posveča filmografiji Quentina Tarantina. Nenazadnje pa je izbira pogojena tudi z naključno konfiguracijo fragmentiranih drobcev, ki so v prerezu našli povezavo na liniji oziroma se ujeli v refrakcijo pojmov Baudrillard-postmodernizem-revolucija-post-pozitivizem-kvantna-mehanika-epistemološki-rez-cut-up-Borroughs-Tangier-Pariz-New-York-Permanent-Vacation-Jarmusch.

3.1 Metodologija

Glavno vodilo metodološkega aparata bo analiza in interpretacija Jarmuschevih filmov znotraj konceptualnega okvirja Baudrillardove misli ter primerjalno raziskovanje med posameznimi filmi in širšimi družbeno-kulturnimi okvirji. Iz zgornje analize poudarimo ugotovitev, da so Jarmuschevi izdelki – vidnejša dela neodvisne ameriške produkcije – že tako ali tako na robu. Zapeljujejo, predstavljajo mejo hollywoodski filmski industriji, ki jo tako znotraj narativnih mehanizmov kot vpetosti v širši gospodarski sistem razumemo kot stroj za simuliranje in ustvarjanje hiperrealnega. To igro med Hollywoodom in neodvisnimi bomo upoštevali tudi pri analizi filmov. Na drugi ravni, znotraj širše družbene in kulturne igre, pa bomo iskali še točke zapeljevanja, simulacije in simbolne menjave v sami filmski pripovedi, vsebini, tematikah, uprizarjanju, skratka točke v filmskem svetu vsakega filma posebej.

Pri tem se bomo na eni strani ozirali za prvinami, ki nakazujejo na simulacijo resničnega v filmu in pojavljanje hiperrealnega v narativnih elementih. V podobah bomo iskali njihove referenčne možnosti in povezave ter poskušali ugotoviti, ali težijo k temu, da bi upodabljale bolj resnično od resničnega. Like, vsebino in oblikovne značilnosti bomo poskušali razumeti znotraj njihovega lastnega konteksta, znotraj Jarmuschevega filmskega sveta in v navezavi na širšo kulturno in družbeno produkcijo. Njegovemu pristopu k neodvisnemu filmu bomo poskusili določiti stopnjo simulacije in se spraševali, ali na kateri od analitičnih ravni pripelje v hiperrealni kod oziroma na njegovo obrobje, ter ali je s tem izpostavljeno hiperrealno, simbolna menjava ali zapeljevanje – torej ali so njegovi filmi bližnjica ali najdaljša pot k realnemu. Nadalje nas bo zanimalo, ali pri kombinaciji referenc in znakov deluje v sistemu lastnih ali zunanjih pravil, in ali prispeva k eksponentni stabilnosti, nestabilnosti ali stereo-efektu, oziroma, kakšno vlogo igra pri razlikovanju izvirnika od ponaredka.

Na isti način se bomo ozirali za prvinami zapeljevanja in simbolne menjave, kot ju razume Baudrillard, torej za mejnimi točkami in igro z iluzijo izginjanja, in ugotavljali ali Jarmuschevi filmi vsebujejo tudi elemente tega in kako jih upodabljajo. V dualistični dinamiki bomo iskali znake singularnega in ugotavljali, katere postopke uporablja za posredovanje strategij zapeljevanja in simbolne menjave. Nenazadnje pa nas bo zanimalo še, kakšno vlogo filmi namenijo gledalcem oziroma občinstvu, torej kako in kakšen odnos vzpostavljajo z nami – ali težijo k temu, da bi nas posrkali vase, ali nas držijo na razdalji, ki omogoča zapeljevanje in simbolno menjavo.

V ta namen bomo analizirali in interpretirali ter med sabo in v časovno-prostorsko-teoretičnem kontekstu primerjali opus enajstih filmov Jima Jarmuscha, zaključeno celoto avtorjevih igranih celovečercev, ki jih je snemal med leti 1980 in 2013. Poleg omenjenih je leta 1997 posnel dokumentarec o glasbeniku Neilu Youngu in njegovi skupini (*Year of the Horse*), vmes pa še nekaj krajših del, ki so bila kasneje združena bodisi v celovečerne izdaje (*Coffee and Cigarettes*; *Stranger than Paradise*) bodisi v tematsko zaključene koprodukcije (*Ten Minutes Older: The Trumpet*; *Red, Hot and Blue*). Sprva bomo nekaj besed namenili kontekstualnemu usidranju omenjenih del, nato se bomo posvetili analizi in interpretaciji naslednjih filmov: *Permanent Vacation* (1980), *Stranger than Paradise* (1984), *Down by Law* (1986), *Mystery Train* (1989), *Night on Earth* (1991), *Dead Man* (1995), *Ghost Dog: The Way of the Samurai* (1999), *Coffee and Cigarettes* (2003), *Broken Flowers* (2005), *The Limits of Control* (2009) in *Only Lovers Left Alive* (2013).

3.2 Analiza filmov

V kronološkem zaporedju se bomo v tem razdelku z zgoraj razdelanim Baudrillarddevim konceptualnim okvirjem, metodami analize in interpretacije filmov ter primerjalnim in zgodovinskim raziskovanjem posvetili Jarmuschevim delom.

3.2.1 Permanent Vacation

Jarmushev prvenec je v mnogih pogledih nakazal smer njegovega načina pripovedovanja in snemanja filmov. Narejen z minimalnimi sredstvi in prijatelji s fakultete, odraža tisto, kar so prišli konec sedemdesetih umetniki iskat v New York – svobodo (Suarez 2007, 20–21). *Permanent Vacation* je zgodba Allieja Parkerja, oziroma Aloysiusa Chrisa Parkerja: dečka iz New Yorka, ki je v svojih mislih in dejanjih bolj moški, čeprav je komajda začel poglobljati glas, brivnik pa bo mogoče potreboval čez dobrih pet let. Allieja kamera ujame na ulicah, v zapuščenih zgradbah, v psihiatrični bolnišnici, na strehi, v stanovanju in končno, na ladji. Ulice in stavbe, mimo katerih hodi Parker so nenaseljivi prostori. Prazni in negostoljubni – niso namenjeni temu, da bi v njih prebival človek; bloki so zgrajeni okrog razpokanega asfalta in v betonskih ruševinah. Z izjemo prvega kadra na njih skorajda ni ljudi. Tu in tam se pojavi saksofonist, avto, diler ali kak drugi odpadnik Alliejevega kova. Notranji prostori niso nič boljši, zato Alliejevo prenočevanje na eni od streh niti ne deluje presenetljivo. Pravzaprav je svet zunaj stavb, ki so jih ljudje v Alliejevem vesolju tako slabo zgradili, veliko privlačnejši,

ali pa vsaj delujejo topleje, kar je še najbolj opazno, ko protagonist pripravi kovček in se odpravi čez morje; šele pri odprtih vhodnih vratih stanovanja, ki so na zunanji strani naravne lesene barve, opazimo kontrast s klinično sivo-belo barvo notranje strani vrat in sten. Omenjeno skromno opremljeno stanovanje si deli z dekletom, ki bi lahko bilo njegova punca, morda celo sestra, vsekakor pa ženska, ki mu je dovolj blizu, da v njeni bližini sproščeno pleše na glasbo Charlieja Parkerja. In občasno v istem stanovanju in njeni prisotnosti očitno spi, bere in gleda skozi okno. Njun odnos je skrčen na vprašanje, 'kje si bil?', in knjigo Maldororjevih spevov.

Je le eden od likov, ki gredo mimo Alliejevega življenja. Podobno kot dekle v kinu ali veteran v njegovem starem domu, s katerim si deli trenutek in cigareto, ali ženska, ki v španščini joče na stopnicah še ene od ruševin, ali moški, ki mu pove šalo o Dopplerjevem efektu. Edina oseba, ki morda vedno tava nekje pod radarjem, je njegova mati, pacientka psihiatričnega oddelka, ki sina ne prepozna in ga skupaj s sostanovalko hitro odžene. Vendar imamo občutek, da bo prišel nazaj, da se to zgodi vedno, ko pride na obisk. Da vedno znova ujame distopičnost njenega sveta, a potem pozabi; da vedno znova simulira izkušnjo singularnosti, ki pronica iz materinega sveta. In tako kot hodijo liki skozi Allieja, hodi on skozi življenje.

Mesto si na začetku prisvoji z grafitom »*ALLIE TOTAL BLAMBLAM!*« (Jarmusch 1980/2008) in pojasni, da je vedno vse isto. Isti ljudje, ista mesta, kamorkoli pobegneš, slej kot prej postane udobno in preveč znano. Zato se preseli vsakokrat, ko začuti, da ga začenjajo od toka odvrčati ambicije, motivacija ali delo. Na koncu ukrade avto, ga proda in kupi vozovnico za ladjo v Evropo. Od koder pripoveduje zgodbo. A med tem nikoli ne pove, kako dostopamo do njegovega pripovedovanja; zaradi mešanice pripovedi pravzaprav niti ne vemo, ali pripoveduje o resničnih dogodkih, ali morda samo sanjskih, fantazijskih iluzijah. Alliejev lik in pripovedna tehnika po eni strani film vlečeta v imaginarno, iluzijo, in s tem zapeljujeta v distanci od realnega. Iz druge strani pa razdaljo vzpostavljata že na strani hiperrealnega, saj je vsakdanjik lahko prav takšen kot ga opisujeta: minimalen, negotov, nepovezan, nesmiseln, odtujen, prazen; pri čemer se pripovedovalec in kamera trudita potencirati podobo odtujenega mestnega življenja.

V zmešnjavi narativnih časov Allie začne pripoved na drugi strani Atlantika, domnevno v Parizu. Nato postane prvoosebni diegetski pripovedovalec, ki v živo komentira dogodke, vmes spet vzpostavi distanco nediegetskega pripovedovalca pretekle zgodovine in vse skupaj

poveže s filozofijo pojasnjevanja tega, kar počne. Allie tako ne tava samo znotraj lastnega prostora-časa, temveč drsi tudi preko filmske podobe in njene narativne nedoločenosti, vse do gledalca, ki je s počasnim gibanjem kamere in hipnotično glasbo povabljen v spet tretji prostor-čas. Tako niti ne moremo vedeti, ali se je kaj od pripovedovanega v resnici zgodilo; lahko bi šlo tudi za zelo dolgo sanjsko sekvenco, na kar spominja tudi gibanje kamere, zvočna spremljava in vdori pol-pomenskih in ne-pomenskih monologov, iz katerih izvemo, da je Alliejev dom podlegel bombam v vojni s Kitajci.

Jarmuscheva kamera je večinoma statična, ne samo v prvem filmu, ampak skozi celoten opus, s čimer doseže zanimivo, čeravno minimalistično igro med subjekti in objekti. Kader tako snema stavbo, ulico ali notranjost sobe, v kateri se nenadoma znajde Allie. Ali pa je v kadru sprva Allie, ki mu kamera tudi za trenutek sledi, a potem obstane. Počaka in pusti, da figure preprosto odidejo iz kadra, medtem ko trak še vedno beleži *stanje*. Subjekti in objekti so s pomočjo enakovrednega odmerjanja pozornosti izenačeni v statusu, na enakopravnost pa namiguje tudi Allieva a-subjektna pozicija; kot postopač, klatež, ki se ne pusti udomačiti, ne navezati se na mesta, ljudi in stvari, ne zaveže svoje identitete v nikakršen odnos. Tako nenehno plava med objekti, hkrati kot objekt in v vsakem trenutku z vsemi subjektnimi pozicijami.

V tem ga lahko vidimo kot praznega označevalca (Baudrillard 1993a, 79), ki se pred kamero očisti vseh znakovnih konotacij, osvobojen vseh referentov lahko to svobodo prenaša naprej, najbolj očitno z grafitom na zid, s tem pa sebe in tisto, s čimer pride v stik, iniciira in vključuje v simbolno menjavo. Kot prazen označevalec se giba po praznih prostorih ali pokrajini ne-prostora, negostoljubne geografije, ki je namenjena tranziciji likov (Augé v Suarez 2007, 34). Tudi sam je bolj ali manj neoznačen, oblečen v črne hlače, srajco in suknjič, s frizuro, ki bi lahko kaj pomenila, a izgleda preveč povprečno. Le na koncu ugotovimo, da si je na roko dal tetovirati diamant. Celoten skupek posnetih sekvenc bi tako lahko razumeli kot iniciacijski obred, pri katerem se Allie najprej znebi vseh označevalcev, opravi iniciacijsko dejanje (grafit kot tetovaža mesta) in z odhodom in razkritjem diamanta tudi sam postane objekt v simbolni menjavi.

3.2.2 *Stranger than Paradise*

Drugi Jarmuschev film sledi prvemu v pripovedni tehniki, minimalističnih kadrih in protagonistih, ki so po svoje izobčenci, samotarji, zunaj družbe, a hkrati povsem povprečni. S

svojim posebnim slogom je avtor povzročil razburjenje tako znotraj kot zunaj hollywoodskega sistema. Filmsko sceno je pretresel na podoben način kot Hopperjev neodvisni izdelek iz leta 1969 in znova vzbudil zanimanje velikih produkcijskih hiš za dogajanje na področju alternativne kulturne produkcije. Nagrajen z zlato palmo v Cannesu, je Jarmusch postal eden prepoznavnejših obrazov v svetu filma, a je obrnil hrbet hollywoodskim čarom, se odisejsko privezal na drog in nadaljeval kot neodvisni ustvarjalec (Hirschberg 2005).

Stranger than Paradise sestavljajo trije deli, ki sledijo mladi madžarski imigrantki Evi v New York, od tam pa v Cleveland, na Florido in skoraj nazaj v Budimpešto. Podobno pot imata Evin bratranec Willie in njegov prijatelj Eddie. Protagonisti sestavljajo trikotnik, ki nenehno niha v čustvenih navezah – imajo se radi in se odtujijo, Willie je jezen na Eddieja, Eva na Willieja, Willieju nikakor ni vseeno za Evo, a tega noče izreči, zato se odpelje v Cleveland, Eddie je morda vanjo zaljubljen in tako naprej. Skratka, njihovega trikotnika prav gotovo ne moremo osmisliti v evklidskem prostoru. In na koncu, jasno, razpade – Eva se vrne v motel, Willie morda odleti v Budimpešto, Eddie sede v avto in se odpelje neznano kam.

Kot v prvem filmu tudi tu zgodba ne ustvarja pripovedi; poganjajo jo protagonisti, ki jim režiser sledi v njihovem svetu. Vendar šele potem, ko pristanejo v Ameriki. Čeprav so imigranti – Eva dobesedno prileti iz Madžarske – o njihovi preteklosti ne izvemo ničesar, niti tega, kako so potovali. Prav tako ne izvemo skoraj nič o njihovi sedanjosti ali prihodnosti, saj je dialoga malo in se večinoma nanaša na trenutne situacije. Eva, Willie in Eddie so liki, ki nam jih je dovoljeno spremljati, preprosto so, bivajo. Gledalci imamo tako vpogled v njihov intimni vsakdan, brez okraskov in olupševanj. Nimajo velikih ciljev, ne pretiranih ambicij, niti jih ne vlečejo strasti; celo ko Willie in Eddie stavita na pasjih in konjskih dirkah, ne gre za hazardersko strast, ampak bolj za služenje denarja, s katerim bosta lahko napolnila rezervoar v avtu. Denar za nikogar od vpletenih nima instrumentalne ali uporabne vrednosti, kar izvemo iz že omenjenih dobitkov in izgub na dirkah, prav tako se njegova ne-vrednost pokaže v srečnem naključju, ko Eva na Floridi dobi kuverto bankovcev, ker se pojavi na pravem mestu ob pravem času s pravim pokrivalom. A večino denarja pred odhodom pusti v motelski sobi. Na ta način ga lahko beremo kot prekleti delež, ki sam po sebi pomeni, zgolj višek, ki se mora ponovno vključiti v menjavo, in ki pošlje like vsakega v svojo smer, da se bodo nekje v prihodnosti lahko spet srečali.

O junakih v uri in pol izvemo tudi to, da Eva v Clevelandu hodi z nekim Billyjem in zdi se, da ji je zanj tako malo mar, da bi ga lahko nadomestil praktično kdorkoli ali celo karkoli. Tudi trije glavni igralci so si med sabo tuji, čeprav proti koncu prvega dela slutimo drobec nežnosti in navezanosti med njimi; Eva recimo zna Williejevo naklonjenost pridobiti s hrano in cigaretami. Sicer pa, kot Allie v prvem filmu, večinoma delujejo vsak v svojem svetu, iz katerega se poskušajo razumevati z monologi. Redko se gledajo v oči, še redkeje se sporazumevajo v dialogu. Lahko bi rekli, da vsak sam zase biva v oblaku lastnega cigaretnega dima. A iz njihovega (so)razmerja vseeno lahko sklenemo, da je Willie bolj razumski tip človeka, ki je televizijsko večerjo brez televizije, ker je to najbolj praktično, Eddie se zanaša na čustva in intuicijo, ki ga vedno znova pustijo na cedilu, Eva pa je nekje vmes, prepušča se toku, njene racionalne in čustvene odločitve se večinoma izidejo dobro.

Kamera je statična in pogosto snema iz nenavadnih pozicij, s čimer vzpostavlja razdaljo med gledalcem in liki na platnu; prav na začetku imamo na primer občutek, da je skrita v telefonu, ki ga uporablja Willie, ko se pogovarja s teto Lotte, ki vztrajno govori v madžarščini. S tem, ko gledalce postavi na njeno mesto, nam nemudoma sporoči, da smo v tem filmu vsi, tudi gledalci, tuji – vsi smo nezemljani, nihče od nas ne spada v tisti svet. Kasneje se zdi, da je kamera postavljena na televizor, ki ga gledata Willie in Eva. Podobno kot v prvencu se kamera komajda premakne, s tem pa daje občutek, da smo like ujeli čisto po naključju. Med posameznimi sekvencami, ki so včasih posnete tudi v enem samem kadru, pade črn zaslon, ki po eni strani še bolj drobi že tako fragmentirano pripoved, in po drugi spominja na mednapise iz obdobja nemega filma. Le da gledalcu prepušča izbiro vsebine, ki bi jo rad vključil v film.

Praznina, tema in tišina so ključnega pomena in ena glavnih slogovnih značilnosti Jarmuschevih del. Gledalcu ponujajo vstopno točko v filmski svet, prehod k simulaciji realnega, in hkrati odpirajo prostor razdalje, ki dovoljuje neomejene možnosti igranja s fragmenti. Hkrati simulirajo in zapeljujejo iz kadra v kader, iz besede v besedo, iz misli v misel. Tišina in tema sta pomembni tudi trem junakom, ki na neki točki strmijo v beli nič snežnega viharja na jezeru Erie in ugotavljajo, kako zelo je lepo. Tu in tam temo prekine zvok – diegetski zvok prometa, nadaljevanje momljanja, ali hrup Screamin' Jay Hawkinsove *I Put a Spell on You*. Kot Allie tudi Eva, Willie in Eddie bivajo v ne-prostorih – avtocestah, motelih, majhnih, skoraj zaporniško opremljenih sobah (z izjemo dnevne sobe tete Lotte), praznih ulicah – in s tem vplivajo na časovni potek pripovedi, ki je z dolgimi kadri praznih prostorov

razvlečen in na trenutke daje občutek, da like spremljamo skoraj v realnem času ali da lahko po dolžini avtoceste vidimo v preteklost, spet drugič pa nam navrže le fragmente od tu in tam.

3.2.3 *Down by Law*

Kot prejšnja dva se tudi tretji Jarmushev film ukvarja s tujci v Združenih državah Amerike, tako rekoč z ameriškimi tujci, pri čemer je Amerika ne samo prostorski, ampak predvsem kulturni in družbeni označevalec. V *Down by Law* spoznamo dva angleško govoreča obrobneža, goljufa in zvodnika, Zacka in Jacka, ter poštenega Italijana Roberta Benignija, ki je hkrati prva večja filmska zvezda v Jarmushevem opusu. Zack in Jack sta Tom Waits (Zack) in John Lurie (Jack). Slednji je v *Permanent Vacation* igral saksofonista, in v *Stranger than Paradise* Willieja. Kot Tom in John tudi Roberto igra skorajda samega sebe. Slavni igralci se navadno v neodvisne produkcije vključujejo zato, da se otresejo kakega tipskega lika, ki so ga igrali v prejšnjih filmih (preoblikujejo svojo blagovno znamko), ali zato, da se uveljavijo kot umetniki (Berra 2008, 58–61); le redki se slabo plačanih produkcij lotevajo iz prijateljskih vzgibov, kar počno velika imena, ki igrajo v Jarmushevih filmih.

Trije protagonisti se tudi v *Down by Law* znajdejo skupaj v zamejenem prostoru, le da tokrat to ni avto ali stanovanje, ampak zapor v New Orleansu, ki ga lahko beremo kot dobesedno ali metaforično ječo. Jack pristane tam potem, ko ga policisti najdejo v sobi z deklico, ki niti slučajno ni polnoletna in jo je Jack na daleč prepričeval, da bi se pridružila njegovim prostitutkam. Deklica naj bi bila darilo drugega zvodnika v zameno za Jackovo prijateljstvo. Zack je radijski didžej, ki je po pijani noči in potem, ko ga je pustila punca, za tisoč dolarjev pripravljen odpeljati avto nekega gangsterja na dogovorjeno lokacijo v mestu. Ko ga ustavijo francosko govoreči policisti, v prtljažniku odkrijejo truplo. Roberto (Bob) z biljardno osmico prav zares ubije človeka, sicer po nesreči, a se prav dobro zaveda, kaj je storil. Nenavadna trojica se tako znajde v skupni celici, kjer je Bob s svojo italijansko angleščino, telesno gestikulacijo in klovnovski karizmo najbolj simpatičen lik, čeprav je edini, ki je v resnici zakrivil zločin. Jack in Zack se zdita bolj nedostopna in zapeta, bolj zločinska, čeprav sta bila žrtvi spleta okoliščin. Prav tako je Bob tisti, ki napravi načrt za pobeg iz zavora in jih na koncu pripelje na varno. Lahko bi rekli, da je Bob *mastermind* celotne operacije, spretno zakamufliran v klovnovski lik, verjetno tudi najbolj razgledan, iznajdljiv in inteligenten, saj v zaporu pripoveduje odlomke iz del Walta Whitmana in Roberta Frosta, v močvirju pa ulovi in pripravi zajca. Če bi bolje govoril angleško, verjetno ne bi pristal v zaporu. Ali povedano drugače, če sta Jack in Zack v zaporu zaradi lastne neumnosti, je Bob na istem mestu zaradi

neznanja jezika. Tako postane jezikovna ovira prav takšna kriminalna obsodba kot neumnost, s tem pa je izpostavljena možnost komuniciranja in neprecenljivost prepoznavanja znakovnih vrednosti jezika. Misel je tako tudi v tem filmu izražena kot najglasnejša tišina. Tiho pa so samo mrtvi, nemi in neumni. Torej Drugi, morda celo radikalno drugi, ki so na stopnji živali, preko katerih se lahko ustvarja razdalja, ki zapeljuje in omogoča simulacijo; razdalja, ki omogoča vzpostavljanje odnosa med liki ter gledalci in filmom.

V zaporu se recimo Jack in Zack že nekaj časa ne odzivata drug na drugega, ko v nekem trenutku, po treh dneh tišine in vztrajnem prigovarjanju, Jack ugotovi, da Zack zanj ne obstaja, in Zack ugotavlja, da pravzaprav nič ne obstaja, nič okrog njiju (vključno z njima) ni resnično. Mrtva. Ko se jima pridruži Bob, je prva stvar, ki jo izreče, fraza »če bi pogledi ubijali, bi bil mrtev« (Jarmusch 1986/2008). Mrtev. Toda, za razliko od Jacka in Zacka, ki se s svojo smrtjo sprijaznita, Bob išče izhod, vzpostavlja nove interpretacije že videnega, in ga na koncu tudi najde. Simbolna menjava mu ne uspe s poezijo, ne z ritualnim plesom o kričanju in sladoledu, ne s pobegom na prostost. Morda mu uspe, ko misli, da ga bodo v močvirju raztrgali psi, ker ne zna plavati in ne more čez reko, saj ga v paniki, ko začne (zelo hitro) govoriti v italijanščini, reši Zack. Celota tavanja po močvirju deluje kot sanjski prostor-čas, iz katerega ne morejo najti izhoda drugače kot na srečo. Ta iluzija tudi omogoči simbolno menjavo, medtem ko italijanščina vzpostavi razdaljo, se pokaže kot zapeljevanje, skrito v jezikovni odtujitvi, in vsak poskus sporazumevanja (vzpostavljanja odnosa) hkrati zvede na poskus ustvarjanja pomena. Zaradi te temeljne nezmožnosti reprezentacije, je odnos med človekom in svetom dvoznačen, ali kot pove Bob, »*it's a sad and beautiful world*« (prav tam).

Druga simbolna menjava, ki se ne izteče dobro, je Jackova nova prostitutka, dekle v zameno za prijateljstvo, darilo drugega zvodnika, da bi zgladila odnos. A darilo je prepovedano – otrok, in hkrati prvi primer, ko se otrok pojavi v Jarmushevem filmu. Še ena od značilnosti njegovega opusa namreč je, da se otroci v njem skorajda ne pojavljajo, če že, pa redko v vlogi otroka. Njihova subverzivna moč izhaja iz zavezanosti k ritualu in igri; *biti-otrok* je povezano z zapeljevanjem, ne simulacijo, zato predstavljajo vdor realnega, »zadnjo trdnjavo poetične iluzije sveta« (Baudrillard 2002b, 106), na kar je mogoče odgovoriti samo z vključevanjem v ceremonialnost njihovega početja ali z igranjem v iluziji. Slednje, kot bomo videli, je izpostavljeno v filmih *Ghost Dog: The Way of the Samurai* in *Broken Flowers*, v *Down By Law* pa lahko otroka beremo v vlogi singularnosti, nemogoče menjave, ki Jacka katapultira

izven orbite nemogoče menjave v simulacijo in simbolično recipročnost odnosa z Zackom in Bobom.

Drugega v tem projektu zato zastopa Bob – neumni tujec, ki po naključju postane morilec. V *Stranger than Paradise* je to ženska in emigrantka, Eva. Prav tako sta Jack in Zack drug drugemu Druga, a vseeno preveč podobna, da bi zmogla spoznati sinergijo svojega odnosa. Nenehno sta v konfliktu, šele ko pride Bob, ki je bolj Drugi od njiju, se zblížata. Zacka in Jacka si morda lahko predstavljamo kot dve polovici možganov, ki načeloma delujeta vsaka v svojo smer, prevzemata vsaka svoje naloge, združita pa se šele ko vidita sabljezobega tигра. Ali marsovca. Ali v tem primeru, italijanskega klovna.

Če vlečemo ne samo igralske, ampak tudi karakterne paralele s *Stranger than Paradise*, lahko morda opazimo, da Bob simulira lik Eve, Willie je ostal Willie, le ime mu je Jack, nosi neposredno referenco, Zack pa je simuliran Eddie. Jack je isti racionalni kot neevklidskega trikotnika kot v prejšnji epizodi, Zack njegov čustveni dodatek, in Bob njuna srečna izpopolnitev. Kot v prejšnjem trikotniku se tudi ti liki sovražijo in ljubijo hkrati, želijo komunicirati in hočejo, da se jih pusti pri miru. Bob po srečnem naključju ob pravem času in na pravem mestu spozna ljubezen svojega življenja (ki je čisto po naključju, ali zaradi stiske s sredstvi tudi njegova žena izven filmskih platen – Nicoletta Braschi, ki jo bolje spoznamo v *Mystery Train*). In prav tako kot trio iz New Yorka, trojica iz New Orleansa nima odnosa do denarja. Denar je in ni, označuje pa zabavo (Jack), alkohol in odvrnitev od misli na bivše dekline (Zack), ter goljufanje, ki razkrije nemo kriminalnost (Bob). Takisto Bob, Zack in Jack tavajo po močvirju, prostranih cestah, nočnem mestu, ki se zdi zapuščeno, pristanejo v zaporu in nato v lopi sredi močvirja, ki je na las podobna zaporniški celici (le da ima okna), skratka tudi oni se potikajo po ne-prostorih, ki jih zaznamuje lasten ne-čas.

Zaradi časovne dezorientacije ni jasno, ali se Jacku, Zacku in Bobu stvari, zaradi katerih pristanejo v zaporu zgodijo simultano. Od začetka sicer izmenično sledimo Jacku in Zacku in po delih spremljamo njuni zgodbi, Bob pa se v pripoved vključi, ko sta Jack in Zack že v zaporu. Bobova zgodba, po opisu sodeč najbolj dinamična, se dogaja izven filmskega prostora-časa. Vanj pride šele v sklepnem dejanju in ga naredi za nov začetek, česar pa ne bi mogli trditi za druga dva. Sodeč po črticah na steni, je Zack prišel tja dva dni pred Jackom, in Bob še dan za njim. Niti ne vemo, kako dolgo naj bi ostali ali kako preživljanje tega skupnega ne-časa vpliva na odnos med tremi izobčenci. V nekem trenutku Jack napade Zacka, ker na

steno vztrajno drgne črte, rekoč, da »dela čas počasnejši« (Jarmusch 1986/2008). S tem pa je pozornost obrnjena k likom in njihovim reakcijam na prostore-čase, ki jih niso vajeni. Na koncu Bobov prostor-čas zamrzne Nicoletta, in sumimo, da sta srečno živela do konca svojih dni, Jack in Zack odkorakata naprej, vsak po svoji dolgi ravni cesti, med njima pa se spet pojavi razdalja, ki jo je prej izničeval Bob. Filmski čas ju ujame v zapletu, a končnega razpleta ne dočakamo, vse like spremljamo le v določenem segmentu njihovega življenja.

3.2.4 *Mystery Train*

Tridelna pripoved z bolj določeno časovno strukturo se pojavi v *Mystery Train*, še bolj pa je očitna v *Night on Earth*, čeprav enega od protagonistov, japonskega turista po imenu Jun, takoj na začetku zmede prostorsko-časovna drugačnost, zaradi česar sklepa, da bo v vlak v Memphis prispel šele čez dva dni, v resnici pa prispe že v nekaj minutah. V enem popoldnevu in noči tako spremljamo tri zgodbe, *Far from Yokohama*, *A Ghost*, in *Lost in Space*, ki jih povezuje ravno časovna umestitev ključnih dogodkov: pojavljanje in izginjanje Elvisovega fantoma, radijska napoved ob 2.17 zjutraj (napovedovalec je Zack iz prejšnjega filma) in strel pištole (»verjetno kaliber 38« (Jarmusch 1989/2004), kot omeni Luisa – Nicoletta Braschi). Poleg tega so nekateri protagonisti povezani v svojevrstna sorodstvena razmerja, ki pa se razkrijejo šele v zadnji zgodbi.

Lost in Space tako služi kot pojasnjevalna sekvenca, tako rekoč uvertura na koncu, kjer izvemo, kdo koga pozna, kako so se nekateri liki znašli, kjer so se, pojavi pa se tudi pištola, katere strel spremljamo v drugih dveh poglavjih. Če je Čehov predvideval, da se mora pištola iz prvega dejanja sprožiti v nadaljevanju, potem Jarmusch napravi ravno obratno – pištolo vidimo šele v tretjem dejanju, od koder pojasni strele iz prvega in drugega. Prav tako zadnji del razloži kvazi-sorodstvena razmerja med liki: Johnny, z vzdevkom Elvis, je bil Dee Deejin fant, Charliejev svak. Ko ga Dee Dee zapusti, najame sobo v hotelu Willovega svaka in si jo deli z Luiso. Charlie, Johnny in Will so protagonisti zadnjega poglavja, pri čemer so vsi tako ali drugače povezani drug z drugim, oziroma se poznajo z ostalimi ameriškimi liki v filmu, torej Dee Dee, hotelirjem in njegovim pomočnikom. Ostali trije protagonisti so tujci – par iz Japonske in vdova iz Italije, pri čemer se razdalja med njimi meri glede na kulturno-geografsko oddaljenost. Tako Jun in Mitsuko v svojem segmentu nastopata skoraj sama, na vlaku iz Memphisa srečata le Dee Dee, ki ju je prejšnjo noč slišala seksati v sosednji sobi, in ki v drugi zgodbi like na daljavo poveže tudi z Luiso.

Ključni člen verige dogodkov je Dee Dee, ki tri različne zgodbe veže v koherentno pripoved, dogodek, in na videz paralelna dogajanja preseka vsaj v eni točki. Poleg tega bi morda lahko trdili, da posredno povzroči tudi strel pištole, najbolj izpostavljen trenutek v filmu. Namreč, potem, ko je celo noč pil, da bi pozabil, da ga je Dee Dee zapustila (vmes ustrelil še prodajalca v trgovini z alkoholom) in zgodaj zjutraj ugotovil, da vse skupaj nima več smisla, poskuša Johnny ustreliti samega sebe in po nesreči zadane Charlieja, Dee Deejinega brata. Njen lik najbolj označuje njeno neprestano govorjenje, iz katerega izvemo malo konkretnih podatkov, pri tem pa uporablja toliko mašil, da spominja na pitijsko svečenico. A čeprav je preveč povprečna in nezanimiva, da bi ji na prvo žogo dodelili glavno vlogo, je *Mystery Train* pravzaprav njena zgodba oziroma zgodba o tem, kako njene odločitve, ki jih v filmu ne vidimo, vplivajo na ljudi, ki so ji blizu, in tiste, ki je sploh ne poznajo. Torej zgodba, ki jo drugi filmi izpustijo v imenu dramatičnosti in konflikta, medtem ko Jarmusch pomanjkanje letga obrne v zapeljevanje. Skozi Dee Dee tako vzpostavi distanco, ki je potrebna za simbolno menjavo ter obrat stran od hiperrealnega.

Luisa, s katero si Dee Dee po naključju deli sobo v hotelu, mora zaradi težav s prevažanjem možganevega trupla prenočiti v Memphisu. Rahlo naivna, malo prestrašena zaradi dogodkov v kavarni in verjetno povsem pretresena od bližine smrti, vidi v Dee Dee dobro družbo, s pomočjo katere bo lažje preživela noč. Vendar jo v sobi preseneti Elvisov duh, ki se sicer lepo opraviči, češ da »je dobil napačen naslov« (Jarmusch 1989/2004), a ji vseeno ukrade spanec. Zjutraj Luisa iz hvaležnosti Dee Dee podari denar za pot in razideta se v prijateljskih odnosih. Zdi se, da je Luisa med vsemi tujci najbolj prilagojena na ameriške navade, kar se pokaže v njenem pogovoru s prevarantom v kavarni in dajanju napitnin. Vseeno pa ni vajena agresivnega potrošništva (utelešenega v prodajalcu revij), telefonskega bontona ter ameriških mitov in legend, ki se radi utelešajo nič hudega slutečim posameznikom. Je hkrati v in izven Amerike, njen naglas je očiten, a se dobro sporazumeva, ter tako predstavlja vezni člen med popolnimi tujci (Jun in Mitsuko) in asimiliranimi tujci, torej Američani (Johnny, Dee Dee, Will, Charlie, postrešček in hotelir).

Znotraj skupine Američanov se prav tako pojavljajo delitve na tujce in domačine, vendar v tem primeru po barvi kože. Johnny je poleg tega še Anglež, ki tako ponuja še eno, jezikovno stopničko, še en rang tujosti na lestvici likov in njihovih povezav. Če se v začetku tretjega dela zdi, da se Johnny kot izobčenec počuti domače v črnskih barih, se pozneje izkaže, da je izbira bara, hotela in prijateljev neke vrste upor. Temnopolti so namreč precej nestrpni do

obeh belcev v filmu, ki večkrat tožita, da se počutita manjvredno ali osamljeno, ker sta bela, ker ju okolica tako rekoč segregira.

Elvis, prav tako belec, ki je poskušal peti v temnopolti tradiciji, se v filmu pojavi kot označevalec za odnos. Za Japonca je to odnos, ki ustvarja nostalgijo stare rokenrol Amerike, za Luiso odnos, preko katerega se mora soočiti s svojimi prepričanji in predstavami o smrti, za Johnnyja (z vzdevkom Elvis), pa odnos, ki razkriva njegovo oddaljenost od tega, kar je pričakoval od življenja v Ameriki. Tako rekoč ironični opomin na iluzijo blagovne znamke ameriškega sna. Če triptih razumemo kot Baudrillardovo dvojno spiralo, je prva zgodba o iskanju in odkritju izgubljene Amerike hiperrealna nit, ki simulira nostalgijo v potrošniško izkušnjo. *A Ghost* z materializacijo Elvise in Dee Dee odpre razdaljo do imaginarnega, vzpostavi območje iluzije, skozi katerega se potem, v tretjem delu dogaja simbolna menjava na več ravneh – bela segregacija s črnko, živi Elvis s (skoraj) mrtvim, Luisina združitev s krsto, Dee Deejina sklenitev kroga s srečanjem z Mitsuko in Junom. Skrivni vlak je tako tisti element, ki vektorsko omogoča na eni strani približevanje in preskok v hiperrealno, na drugi pa oddaljevanje in zapeljevanje, razkrivanje tega, kar je nevidno. Kot ugotavlja Suarez (2007, 66–67), bi to nevidno lahko bila ideja ljubezni in njene usode, ki oplazi vse delce v filmu. Mitsuko in Jun kot sveža, mlada ljubezen, Luisa - ljubezen v zrelih letih, ljubezen v minevanju, Dee Dee in Johnny pa njen konec. Ali pa je nevidno morda skrita pripovedna referenca preko katere *Mystery Train* zgradi *rashomon*¹¹ na temo ljubezni?

3.2.5 *Night on Earth*

Night on Earth se začne z uro, natančneje, s petimi urami, ki odmerjajo minute petim zgodbam v filmu. Če so se prvi štirje Jarmuschevi filmi ukvarjali z ne-časom, oziroma nedoločljivim časom, je čas v petem natančno določen, s tem pa je določen tudi prostor. *Night on Earth* je sklop petih vinjet o taksistih in njihovih potnikih neke noči v Los Angelesu, New Yorku, Parizu, Rimu in Helsinkih. Tokrat liki v različnih mestih med sabo niso povezani, prav tako so si tuji liki v posameznih zgodbah. Vendar jih kljub temu veže intimno ozračje, ki ga ustvari vožnja s taksijem. Mesta nimajo skupne točke, povezuje jih le to, da aludirajo na Jarmuscheve prijatelje in vzornike (Los Angeles – John Cassavetes, New York – Spike Lee in

¹¹ *Rashomon* je naslov filma Akire Kurosawe iz leta 1950, v katerem je umor opisan iz štirih različnih zornih kotov. Konec osemdesetih je izraz prešel v rabo v drugih jezikih, kjer se v besedni zvezi 'učinek *Rashomon*' ali samostojno najpogosteje uporablja za označevanje pripovedi, ki zgodbo gradi s pomočjo različnih pogledov na dogodek (Davenport 2010, 52–73). V nadaljevanju ga uporabljamo kot poslovenjen samostalnik – rašomon.

Michael Fassbender, Paris – Claire Denis, Rim – Federico Fellini, Helsinki – Mika in Aki Kaurismäki (Suarez 73–74)), a vsi ne dočakajo zahvale v odjavni špici, kjer je recimo omenjen Batman, zato je razlog za izbiro dotičnih mest morda preprostejši in glede na to, da gre za neodvisno produkcijo, pogojen z materialnimi sredstvi in priložnostmi.

Vozila v vinjetah predstavljajo umik iz mestnega vrveža in jih lahko kot druge omejene prostore v Jarmuschevih filmih (ječa, hotel, vlak, kavarna) razlagamo dobesedno in metaforično. Dobesedno se nanašajo na prostorsko omejitve, ki likom onemogoča lastno izključevanje iz dogajanja, s čimer je gledalcem ponujen pogled na manj glamurozne trenutke človeškega bivanja. Metaforično pa taksi predstavlja premik, torej vožnjo iz racionalnega mesta v čustveno notranjost. Vse zgodbe se namreč ukvarjajo s čustvovanjem likov v taksijih in poudarjajo prehod iz razuma, ki vlada zunaj, v intimo notranjosti avtomobila. V prvem segmentu tako iskalka talentov Victoria z zasebnim letalom pristane na letališču in se preko mobilnega telefona (1991!) pogovarja o poslih. Ko spozna mlado voznico Corky, jo le-ta najprej nagovarja z '*lady*', kar bi lahko prevedli kot gospa, po nekaj kilometrih pa ji z malo ironije reče kar '*mom*' ali mama. Na poti se utegneta pogovoriti še o ljubezni, načrtih za prihodnost in skritih željah, pri čemer dobimo občutek, da sta se v resnici ujeli, da se razumeta. A v trenutku, ko izstopita iz avta, Victoria ponudi Corky vlogo v filmu, ki jo ta zavrne, rekoč, da »ima že vse načrtovano« (Jarmusch 1991/2008). V tem se sluti razočaranje, ker je Corky v avtu na dolgo razložila, da želi postati avtomehničarka in imeti družino s fantom, ki jo bo imel rad tako kot je. In čeprav je mislila, da sta se z Victorio razumeli, se pravzaprav sploh nista.

Taksist Helmut v New Yorku ima več razlogov za nerazumevanje, saj je, kot toliko Jarmuschevih likov – imigrant. Priseljenec iz Vzhodne Nemčije, ki je v taksiju pristal potem, ko je za sabo v Evropi pustil službo cirkuškega klovna. Poleg jezika Helmut slabo obvlada tudi avto, zaradi česar volan prevzame YoYo, temnopolti Brooklynčan, ki mu sredi Manhattna ne ustavi nihče drug razen (še enega outsiderja) Helmuta. Med njima se takoj splete vez, Helmut mu prepusti volan in ga na poti zabava s svojimi cirkuškimi veščinami, medtem ko YoYo razkazuje lepote New Yorka. Med pogovorom iz mešanice brooklynskega slenga, pogovorne nemščine in angleščine ustvarjata nove označevalce in odnose skozi jezik, po poti pa pobereta še Angelo, YoYovo svakinjo, ki vožnje ni prav nič vesela, a popolnoma očara Helmuta – kljub (ali morda ravno zaradi) ponavljanju visokofrekvenčnih kletvic. Ko

potnika izstopita, se Helmut izgubi v neznanem predelu, morda se boji, a celotna izkušnja izjemno pozitivno vpliva na njegovo vožnjo, ki za tem poteka gladkeje.

Mnogo turbulentnejše in sovražnejše je ozračje v pariškem taksiju, kjer se zgodba začne, ko se taksist že vozi s prvima strankama, domnevno kamerunskima pomembnežema, ki se iz njega norčujeta, ga zmerjata, se obregneta ob njegovo poreklo in skleneta, da je njegova slaba vožnja s tem pojasnjena; taksist je namreč iz Slonokoščene obale, iz česar v francoščini Kamerunca izpeljeta pridevniško obliko *Ivoirien*, kar se izgovori podobno kot *Il voit rien* (nič ne vidi). Jezikovna igra se v tem primeru zaplete v politiko ustvarjanja razmerja moči, kar Kamerunca izloči iz igre, taksist pa ju vrže iz vozila. Nato pobere slepo žensko, in v tem razmerju moči je taksist tisti, ki se zapleta v politiko – ne sledi njenim navodilom, sprašuje osebne stvari, laže o poti in stroških – a mu potnica vrne milo za drago. Vloge so simbolno obrnjene, tokrat je potnica *Ivoirien* in taksist pomembnejš. Vseeno uspe biti manj vsiljiv, celo opraviči se in pove, da je gospa njegova prva slepa potnica, v zameno pa mu le-ta razkrije, kako čuti svet brez uporabe senzorjev za vid. Ko izstopi, taksist spregleda avto v sosednji ulici in se vanj zaleti. *Ivoirien*.

V Rimu srečamo starega znanca Benignija, ki ima na menjalni ročici namontirano črno biljardno osmico in prazne nočne ulice pojasni s tem, da so vsi Rimljani odšli v Bergamo. V sončnih očalih, ki jih je pozabil sneti, ko se je znočilo, se vozi v nasprotno smer po enosmernih ulicah in pobere župnika. Intimno vzdušje taksija takoj izkoristi za improvizirano spoved, kjer ognjevito podoživlja in simulira svoje seksualne izkušnje – z bučo, potem z ovco Lolo in nazadnje še z bratovo ženo Monico – medtem ko župniku dobesedno odpoveduje srce. Ko umre, ga Benigni odloži na klop in se s slabo vestjo odpelje naprej.

Zadnja zgodba se dogaja v Helsinkih, kjer voznik Mika pobere tri pijane sopotnike. Eden od njih, Aki, je imel izjemno naporen dan, zato sta se z njim napila še dva prijatelja. Aki je izgubil službo, uničili so mu avto, doma ga je pričakala vest o nosečnosti šestnajstletne hčere, žena je od njega zahtevala ločitev in ga na koncu prepodila iz hiše z mesarskim nožem (ali morda nožem za kruh). Z zgodbo, ki jo pripovedujeta Akijeva prijatelja, se poveže voznikova pripoved o njegovi prezgodaj rojeni hčeri, ki je sprva ni želel imeti rad, ker so zdravniki predvidevali, da bo kmalu umrla. Ko je po treh tednih ugotovil, da bo potrebovala vso njegovo ljubezen, če naj bi preživela, ga je v bolnišnici pričakala vest o njeni smrti. Vse tri zavestne potnike (Aki spi že od začetka) v taksiju prevzamejo čustva, jočejo, druga dva

tolažita Miko, na koncu se še objemajo, Aki pa plača za vožnjo in jutro dočaka sedeč na zasneženem pločniku. Helsinška zgodba je najbolj čustveno nabita in travmatična, česar brez znanja finščine ali prevoda sploh ne bi dojeli. Jezikovna ovira v tem primeru omogoča vpogled in razumevanje intimnega vzdušja le pod posebnimi pogoji – poznavanjem jezika ali ustreznim prevodom.

Tako vseh pet zgodb po eni strani ustvarja razdaljo med gledalci, ki so si z določenim jezikom domači, in tistimi, ki potrebujejo pomoč, po drugi strani pa skozi zaprt prostor avtomobila, ki določa subjektne pozicije, simulira bližino. Prav tako lahko vidimo distanco med liki iz mesta in liki, ki vstopijo v avtomobil; na primer, YoYo na ulici jezno ustavlja taksiste, krili z rokami in kriči, v Helmutovem avtu pa poskrbi za mirno in gladko vožnjo; prav tako je župnik iz rimske epizode zunaj živ, v avtu pa umre; in slepa potnica v Parizu od zunaj izgleda nemočno, v avtu pa se izkaže za enakovredno šoferju (kar prej nakažeta že Kamerunca s svojo besedno igro). V vseh primerih lahko vidimo, kako lahko vožnja s taksijem zapeljuje in ustvarja razliko, simulira (kot Benigni simulira spoved), ali pa na prehodu iz taksija v mesto in obratno poskrbi za simbolno menjavo.

Vse vožnje bi lahko brali tudi kot sanjske sekvence, katerih namen je ustvarjanje iluzije vožnje s taksijem. Iluzija taksija tako v Jarmuschevem filmu sloni na intimni bližini, znotraj katere ljudje, ki si delijo majhen prostor vozila, ne morejo drugače, kot da se pogovarjajo o čustvih. Vendar v resnici nikoli ne vemo, kdo je koga narobe razumel, kdo se je pogovarjal sam s sabo, katero bližino je navdahnila alkoholna melanholija ali želja po moči, in katero od srečanj je bilo le splet neverjetnih okoliščin. Verjetno vse. Kar je posneto, so morda le zgodbe, ki so vzniknile iz pomembnih dogodkov, ki jih kamera ni ujela. (In Jarmuscheva kamera v resnici rada to počne.) Tako predstavljajo le fragmente tega, kar se je uspelo izmakniti linearnemu narativu.

3.2.6 *Dead Man*

Če so se Jarmuschevi filmi do leta 1995 spogledovali z žanrom filma ceste (*road movie*), *Dead Man* išče navdih v vesternu. Njegova halucinogenost prežema like v filmu in skozi sliko in zvok pronica v možgane občinstva, zato ga je Rosenbaum (1996) poimenoval kar LSD vestern (*Acid Western*). Čeprav si je izraz nevede sposodil pri Pauline Kael (Taylor in dr. 2013), se je iz poimenovanja razvil označevalec za filmski podžanr, pod katerim se skrivajo dela, ki ohranjajo in spretno uporabljajo moč iluzije filmskega traka.

Dead Man si je s proračunom skoraj desetih milijonov lahko privoščil zvezdniško zasedbo (glavno vlogo igra Johnny Depp) in tehnični perfekcionizem. Vseeno pa je Jarmusch za druge vidike filma uporabil stare prijatelje – Iggyja Popa, Joeyja Strummerja, Neila Younga, Garyja Farmerja. Je tudi edini Jarmuschev film, ki mu je posvečena celotna, sicer kratka Rosenbaumova (2000) monografija. Končni izdelek je mešanica žanrskih posnetkov in halucinatornih mahinacij, ki v film vračajo to, kar se je zdelo, da je za vedno izgubil – iluzijo, igro, fantazijo, fantomsko moč nevidnega. V njem sledimo glavnemu junaku Williamu Blakeu skozi raztegnjeno sekvenco umiranja. Režiser namreč strelski obračun izpelje v uvodnih minutah, naslednjo uri in pol pa se ukvarja s tem, kar se zgodi med trenutkom, ko junaka zadane krogla in trenutkom, ko se mrtev zgrudi na tla. Na tem potovanju se po ameriških gozdovih sprehaja z ukradenim konjem in indijanskim vodnikom Nobodyjem.

Nobody razloži, da njegovo ime v domačem jeziku pomeni »tisti, ki glasno govori, a nič ne pove« (Jarmusch 1995/2008), torej lažnivec, simulant, hiperrealni znak, ki poskuša v svojih dejanjih skriti, da za njimi ni realne reference. Zato si je sam nadel ime, ki pomeni 'nihče'. Ime praznine – razdalje med njim in pomanjkanjem referenta, ki mu ga je pripisalo domače pleme, kar je še kako primerno ime za vodnika, ki glavnega junaka vodi iz življenja v smrt. Blakeovo ime, ki je enako imenu britanskega pesnika in slikarja Williama Blakea, je na drugi strani obloženo z referencami in povezavami, ki jih ne prepozna niti sam, a jih nekje na polovici prevzame za svoje, postane mrtvi pesnik in »piše poezijo s krvjo« (prav tam). Ta simbolna menjava, kjer Blake uvidi svojo smrt in se z njo sprijazni, se zgodi, ko sreča mrtvega srnjega mladiča in se namaže z njegov krvjo. Metaforično se tako sprehodi skozi Blakeove (1992) *Speve nedolžnosti in izkušenj (Songs of Innocence and Experience)*, ter se preobrazi iz lepega, polikanega računovodje, ki naivno pusti vse za sabo v Clevelandu in se poda na divji zahod, v morilca, ki tava po divjini in pušča za sabo krvavo sled. Medtem preskoči na Blakeove *Pregovore pekla iz Poroke nebes in pekla* (Blake 2006) in taisto delo tudi neposredno navaja. Tudi Nobodyjeva zgodba se zdi poznana iz prvega dela Blakeovih pesmi, *Spevov nedolžnosti*, kjer v pesmi *Majhen črn fant (The Little Black Boy)*, Blake (1992, 10), govori o majhnem črnem dečku z belo dušo, ki bo varoval belega fanta, da bosta lahko skupaj plesala. Še več referenc in povezav sta podrobno raziskovala Lee (2002) in Rosenbaum (2000), celotno hiperbolično intertekstualnost, nakopičeno v *Dead Man*, pa Jarmusch nadaljuje v prihodnjih filmih, ki tako postajajo na eni strani vedno bolj hiperrealni, in na drugi vedno bolj singularni.

Nobody v začetku ne kaže niti malo navdušenja nad belci, za katere uporablja skupni označevalec »*stupid fuckin' white man*« (Jarmusch 1995/2008), a se zbliža z Blakeom, ko ugotovi, kako mu je ime. Lika se izgubita v igri označevanja, Blake pa potrdi, da »ubil belca, ki ga je ubil« (prav tam). Čeprav vse do simbolne menjave pri mrtvi srnici ne prizna, da je v resnici že mrtev. Na sploh do tega trenutka Blake ne razume najbolje, kako potekajo stvari v svetu, ki mu vlada simbolno. Tako na vprašanje, »imaš kaj tobaka« (prav tam), vztrajno odgovarja, da ne kadi, saj ne razume, da tobak ni povezan s kajenjem, ampak je darilo in nima instrumentalne, temveč le simbolno vrednost. Prav tako je tobak, oziroma njegovo pomanjkanje, povezano z zapeljevanjem, saj Blakea vedno znova odvrne od njegove poti, sprva v smrt (ženska, ki je posredno odgovorna za usodni strel, ga prav tako povpraša po tobaku), nato stran od lovcev in šerifov, stran od Nobodyja, in šele na koncu, ko ima tobak, se lahko sprijazni s svojo usodo in zaključi potovanje.

Nobodyjev lik lahko razumemo kot varuha simbolnega veselja, razdaljo, ki zapeljuje, lovce na glave interpretiramo kot simulacije iz hiperrealnega mesta Machine. Trije lovci, ki so sprva poslani za Blakeom, se reinkarnirajo v treh divjih lovcih, ki jih Blake in Nobody srečata kasneje. Eden od izvirne trojice vmes ubije najmlajšega sodelavca, nekoliko kasneje pa na prizorišče prijezdita dva šerifa, še ena simulacija izvirnega para najetih lovcev. Ko ju Blake ubije, eden od lovcev surovo izmaliči šerifovo glavo, s čimer nakaže smrt svojega kolega, ki se nekaj prizorov kasneje prikaže le še kot lepo pečena roka, ki jo gloda najbolj okruten člen plačane trojice. Kot simulacije se lovci nenehno podvajajo in ponavljajo, z izjemo zadnjega, ki se z dejanjem kanibalizma vključi v simbolni red in na koncu ubije Nobodyja.

Celoten film bi lahko gledali tudi kot eno samo dolgo sanjsko sekvenco, saj v začetku vidimo Blakea, ki drema na vlaku, se zbuja in spet tone v spanec, medtem ko se pred kamero izmenjujejo Deppov popoln obraz z zaraščenimi, umazanimi in brezzobimi obrazi drugih potnikov ter preseki teme in pokrajine, vizualne elemente pa zaokroža ritmični pol-hrup vlaka in Youngova električna kitara. Ko prispe na cilj, v Machine, ga pričaka ikonografija smrti, okostnjaki, krste, lobanje, in lahko bi rekli, da je od tega trenutka naprej že praktično mrtev, četudi se dejanska pištola in usodni strel pojavita nekoliko kasneje, končna smrt pa šele po slabih dveh urah dogodivščin. Blake tako morda umre že v Clevelandu, skupaj s starši. Njegova dolga pot tako služi le simbolnemu potovanju skozi svet, kjer postopoma izgublja simbole civilizacije (očala, kovček, obleko) in pridobiva simbole smrti (rano, pištolo, mrtvečevega konja, plašč, indijansko opremo) (Suarez 2007, 115), ter film zaokroži v

potopisno pripoved Smrti, kar ga hkrati poveže z Jarmuschevimi zgodnjimi filmi ceste in prihodnjimi filmi o takih in drugačnih metamorfozah.

3.2.7 *Ghost Dog: The Way of the Samurai*

Tudi *Ghost Dog: The Way of the Samurai* (v nadaljevanju *Ghost Dog*) je deloma jezdil na valovih popularnega zanimanja za ameriški neodvisni film v devetdesetih letih, ki je ustvarjalcem ponudil več možnosti, da se igrajo s proračunskimi sredstvi, razkošnejšimi pripovedmi in željami občinstva (Berra 2008, 74–80; Suarez 2007, 95–102). Kljub večjemu zanimanju za njegovo delo in uspehu LSD vesterna *Dead Man*, je Jarmusch ostal zvest svojim temam in načinu dela. Večji finančni vložki so mu na drugi strani omogočili, da je razvil bolj koherentno, pripovedno linearno zgodbo, ki je vključevala montažne čarovnije kot so *flashback* ter snemanje z več pomičnimi in premičnimi kamerami na lokacijah, pa tudi sodelovanje bolj prepoznavnih igralcev in glasbenikov.

Čeprav pripoved v filmu *Ghost Dog* poteka dokaj linearno, se tematsko vrti okrog revolucionarnega dela Akira Kurosawe, *Rashomon*. V filmu se pojavi istoimenska knjiga, glavni junak pa se poleg tega še pogloblja v *Hagakure*, vadi borilne veščine in živi v skladu s samurajskim kodeksom. Na vrhu in globoko pod površino je film prepleten z referencami, ki segajo od Garyja Farmerja, ki na strehi ponovi svoj znameniti »*stupid fuckin' white man*«, do *Birdlanda*, kjer Ghost Dog (Forest Whitaker) kupuje ptičja semena, v istoimenskem klubu pa je igral Charlie Parker (cf. *Permanent Vacation* in *Bird* – film o Charlieju Parkerju s Forestom Whitakerjem v glavni vlogi).

Ghost Dog se morda še bolj kot *Dead Man* igra z iluzijo filmskega traka, saj poleg sanjskih sekvenc in vdiranja poetičnega sveta uporabi še moč risank in animacije. Le-te občasno komentirajo dogajanje okrog njih, včasih ga napovedujejo, in spet drugič napletajo referenčne niti v intertekstualno mrežo pomena. Poetični element je v *Ghost Dog* prikazan skozi *Hagakure*, zbirko samurajskih napotkov za življenje, ki tako kot animacija pojasnjujejo, komentirajo in napovedujejo ravnanje glavnega junaka. Risanke se igrajo tudi z nostalgijo, pri čemer dobesedno obujajo mrtve referente in jih ponovno opredmetijo v prizorih smrti, ki so skoraj na las podobni eliminacijam risanih junakov. Animacije, poetičnost *Hagakure* in druge intertekstualne reference se poskušajo uravnotežiti v odnosu z mafijo, Raymondom, Pearlino, Ghost Dogom, srednjeveško Japonsko, sodobno Ameriko in družbenimi učinki življenja v getu, kar, skupaj z glasbo, ustvarja lebdeč občutek zmedenosti ali sanjsko nedorečenost, ki

meji na neprijetno in grozi, da se bo iz razburljive vožnje sprevrgla v brezizhodno zbeganost nočne more.

Najbolj zanimiv in izpiljen vidik filma utelešata stranska lika Raymonda in Pearline: prvi je francosko govoreči sladoledar, druga deklica, ki rada bere; prvi je tipični Jarmushev tujec, ki ne govori niti besede angleško, a se brez težav sporazumeva z Ghost Dogom. Pearline je otrok, prvi in edini govoreči otrok v Jarmushevem opusu. Oba, tako Raymond kot Pearline sta subverzivna in zapeljiva, le da je sladoledar morda bolj na strani zapeljevanja, s tem ko preko jezika ustvarja razdaljo med liki, ter jih hkrati vodi stran od opravkov k sladolednemu kontejnerju in se igra s površino, podoba jezika v njegovi nedostopnosti. Pearline pa igra vlogo simbolne menjave; je druga stran Ghost Dogovega odseva, ki ji tik pred smrtjo podari svoj izvod Hagakure in preko nje živi naprej. Če izvzamemo zunanji izgled, Pearline ne spominja na otroka, prej na pomanjšano verzijo Ghost Doga. Lase imata podobno spletene v kite, bereta isto literaturo, oblačita se monokromatično, hodita v isti park in oba s sabo nosita kovček, v katerem ona skriva knjige, on pa orožje. Čeprav je le še simulacija otroka in hkrati simulacija Ghost Doga, ji njena nepredvidljivost in nepredvidljivost njene prihodnosti omogočata delovanje v odnosu simbolne menjave. V njem se lahko poigrava tako z iluzijo kot z razdaljo do naslovnega junaka, ki mu je tako podobna, da je skoraj njegova kopija, vendar v svoji otroškosti niti slučajno ne deli njegovega sveta.

Pearline izven vloge Drugega v Ghost Dogov simbolni svet stopi skozi knjigo *Rashomon*, ki deluje kot »talisman ročne komunikacije« (Richardson 2010b, 366) in zaznamuje odnose med ljudmi, ki si knjigo podajajo, pri čemer opozarja na to, da so vzpostavljeni odnosi pomembnejši od samega sredstva, ki jih oblikuje. S kroženjem se ustvarja tudi prekleti delež v obliki védenja in domišljije, ki ga mafijci poskušajo uničiti z ubijanjem, a niti to ne ustavi menjav, ki se zaključijo z Ghost Dogovim gospodarjem, Louiejem. To isto kroženje *Rashomona* poteka v skladu z Ghost Dogovo potjo, in tako postane referenčni znak za njegovo identiteto, ki jo označi kot nestalno, fluidno in tujo, identiteto Drugega. Oziroma, če je Nobody v *Dead Man* prevzel identiteto praznega označevalca, da je lahko prevedel mrtveca iz enega sveta v drugega, *Rashomon* morda prevzame nestabilno identiteto Kierkegaardovega Ogledala, ki vedno odseva nekoga (*Somebody*), ta nekdo pa je vedno ustvarjena podoba nekoga drugega (*Somebody Else*). S tem vsaj na videz premošča razliko med Ghost Dogovim simbolnim svetom in Louiejevo hiperrealnostjo.

Poleg otroka simbolične in zapeljive niti mešajo živali – tako tiste animirane, ki po svoje pripovedujejo zgodbo, kot žive. Na treh se kamera ustavi za dlje časa – golobih, psu in medvedu. Živali opravljajo vlogo posrednikov v simbolni menjavi, kjer golobi dobesedno in metaforično prenašajo sporočila med hiperrealnim svetom mafijcev in Ghost Dogovo simbolično reifikacijo srednjeveške Japonske. So torej sredstva, ki omogočajo krogotok pomena med nezdržljivima poloma, pri čemer nenehno obračajo McLuhanovo lajno medija in sporočila tako, da pravzaprav izgineta tako sporočilo kot medij, ostane le odnos, ki iz ene strani označuje razmerja časti (Ghost Dogova zavezanost gospodarju), z druge pa nemoč zaradi nezmožnosti razumevanja, komunikacije. Louiejeva čast, čeprav znotraj kodeksa mafijske družine, je le še simulacija časti, njen hiperrealni odsev, ki prikriva, da je že zdavnaj več ni in zaradi tega ne najde več povezave z Ghost Dogovo častjo.

Psa in medveda si lahko razlagamo kot totemski živali, ki označujeta Ghost Doga. S psom ga poveže Pearlina, z medvedom pa Raymond, ki prav tako kot živali, glasbena spremljava (glej Gonzalez 2004) in japonski kulturni artefakti zasedata mesto Drugega – sta eksterna referenta v odnosu med Ghost Dogom in svetom. In čeprav vidimo medveda mrtvega, pes ostane živ, kar morda lahko razložimo s tem, da je Pearlina simbolno že nasledila Ghost Doga. Njegova smrt je resda žalosten dogodek, predvsem za Raymonda, ki izgubi najboljšega prijatelja, a čeprav mogočna žival, je Ghost Dog prav tako le eden od ljudi, zato smrt njegove človeške forme niti ni tako tragična. Temu prigrvarja še en prizor, ki ga v filmu zlahka spregledamo – Raymond tisti večer, ko se Ghost Dog odloči obračunati z mafijci, pelje junaka na streho in mu pokaže soseda, ki na strehi svoje stavbe gradi barko. Le-to lahko interpretiramo kot napoved potovanja, spomin na velika zgodovinska križarjenja, Noetovo arko – znamenje odrešenja, ali čoln, ki človeka popelje na drugi svet kot kanu v *Dead Man* pelje Williama Blakea. V vsakem primeru je zagotovljeno gibanje, kroženje po obli simbolnega skozi Pearlina.

3.2.8 *Coffee and Cigarettes*

Če se je Jarmusch v devetdesetih posvetil podrobnim študijam posameznih likov, je v novo tisočletje zakorakal z zaokroženim sklopom vinjet, ki upodabljajo pare v mimobežnosti odnosa, določenega z ritualom pitja kave in kajenja cigaret. Posamezne epizode in njihovi sklopi so nastajali vse od leta 1986, se z občinstvom srečevali v formatu kratkega filma, potem pa leta 2003 dobili svojo končno celovečerno obliko. Na eni strani tako presekajo z *Ghost Dog* in *Dead Man*, s tem, ko izpostavijo minljivost odnosa, pogojenega z gorenjem

cigarete in kavno šalico, na drugi strani pa nadaljuje z raziskovanjem učinka rašomon, torej določanja odnosa iz vsake pozicije posebej, ter raziskovanje nešteti možnosti posameznih elementov prizora. Jarmusch jih uprizori v koordinatnem sistemu mize s kockastim vzorcem, ki jo posname iz ptičje perspektive, in v črno-belo šahovnico ujame položaj kave, sladkorja, cigaret, igralcev in drugih dejavnikov.

Tematsko se prizori med sabo zelo razlikujejo, kar verjetno lahko povežemo z dolgim časovnim razponom med snemanjem epizod ter raznolikostjo igralcev. Skupno jim je to, da skozi pogovor, ki je osredotočen na konflikt, izpostavljajo manko, ki igralce oddaljuje drug od drugega oziroma jih postavlja vsakega na svojo stran šahovnice; pomanjkanje smisla, razumevanja, časa, denarja, čustev, misli (Suarez 2007, 87–94). Tako je družbeni vidik pitja kave drugotnega pomena, kar je še posebej očitno v zadnji vinjeti, kjer eden od sogovornikov kar zadrema. Posamezni liki so ujeti v solipsistično družbo s samimi sabo, tesnobnost tega občutka pa se izrazi v nezmožnosti razumevanja, pri čemer cigareta gori z intenzivnostjo sogovornikove misli in v opomin po odhodu enega od igralcev pusti kontemplativno samoto. V črno-belem formatu in s koherentnim pozicioniranjem kamere posamezni prizori delujejo kot sanjske sekvence, igra iluzije, kar je skozi pogovor likov izpostavljeno na začetku, ko izvemo, da Steven rad pije veliko kave zvečer, da lahko potem hitreje sanja. Nadaljnjih deset vinjet, v katerih se zvrsti več kot dvajset igralcev s svojimi zgodbami, si tako lahko razlagamo kot Stevenove/Jarmuscheve sanjske prizore, igro domišljije in nezavednega, ki se konča, ko v zadnji epizodi eden od igralcev dejansko zaspi.

Enajst segmentov lahko beremo tudi kot Jarmuschevo reappropriacijo televizijskega poročanja, na kar nas opozarja napis na koncu – »in zdaj novice« (Jarmusch 2003/2006), s čimer je poudarjena zamenljivost posameznih dogodkov, ki v hiperrealnem svetu ne označujejo ničesar več, nanašajo pa se samo še drug na drugega. Ali kot je nekoč na podobno temo pisala Gertrude Stein, ljudje se menjajo, pogovori ostajajo isti (Lehmann 2003). Skozi te fragmente hiperrealnega in prostore tišine in teme, pa se vzpostavi razdalja, ki omogoča dojetje zamenljivosti in nepomembnosti posameznih oseb in pogovorov, ter njihovo povezavo v širši kulturni in družbeni kontekst. Po drugi strani pa so posamezne zgodbe v filmu povsem abstrahirane in absurdne, tako rekoč skice, ki prav tako vzpostavljajo razdaljo med filmskim svetom in tem, kar se dogaja zunaj filma. Tom Waits distanco parafrazira v eni od vinjet, ko pravi, da je čar nekadilstva (kot subjektne pozicije) v tem, da si »zdaj, ko je nehal kaditi, lahko prižge eno« (Jarmusch 2003/2006), prav zato, ker je nehal kaditi.

Waits prav tako izpostavi povezavo med glasbo in medicino, pozneje pa se ista tema ponovi še v pogovoru med GZA, RZA in Billom Murrayem. Glasba je v obeh primerih izpostavljena v svoji zdravilni vlogi, s to razliko, da je lik Toma Waitsa zdravnik v bolj klasičnem pomenu besede, RZA pa se ukvarja z alternativno medicino. Vsi razen Murraya se v epizodi *Delirium* tudi izogibajo cigaretam, RZA in GZA tudi kavi, medtem ko Murray kavo vliva vase kar iz vrča in se pritožuje nad kadilskim kašljem. Tudi Waits v razdelku *Somewhere in California* poseže po cigareti, kava ga pričaka že na mizi, pri tem pa ne pozabi poudariti, da je pomembna ravno kombinacija, ki tako rekoč deluje kot generacijski označevalec. Drugi par, ki prav tako krši normo kave in cigaret je dvojec Molina–Coogan, s čimer je poudarjeno njuno britansko poreklo. Hkrati pa je to zadnji Jarmushev film, v katerem igralci v kadru kadijo cigarete.

Na nek način je film tudi Jarmushev osebni album, z vrsto posvetil in navezav na ljudi, reči, kraje in ideje, ki so mu ljube ali zanimive. V njem je nešteto referenčnih točk iz ostalih avtorjevih filmov, ki jih vzpostavi s pomočjo igralcev in likov, ki so v njih že nastopali, bodisi v njegovih filmih bodisi v drugih umetniških zvrsteh. Tako recimo RZA nosi isto kapo kot v *Ghost Dog*, Benigni igra isto mešanico klovna in norca kot v *Down by Law* ali *Night on Earth*, Tom Waits in Iggy Pop sta oba glasbenika v zatonu, Steve Buscemi igra natakarka v Memphisu, Jack in Meg White pa kavo pijeta v sobi, opremljeni s Teslovo tuljavo in uokvirjeno sliko Leeja Marvina.

Razlika je v tem, da Jarmusch od njih pravzaprav ne pričakuje, da bi igrali, temveč da preprosto so, se povežejo z vlogo in se piri tem zabavajo. Zaradi tega zvezdniška moč *Coffee and Cigarettes* presega marsikatero popularno hollywoodsko produkcijo. Toda, če isti igralci v Hollywoodu zaslužijo milijone, pri Jarmuschu delajo tako rekoč za »skodelico čaja in sirov sendvič« (Hattenstone 2004), in verjetno iz veselja.

Morda lahko parafraziramo lik Shelly iz odlomka *Cousins*, ki izpostavi, da so nekatere stvari nepredstavljivo drage, ko si jih ne moreš privoščiti, a ko zaslužiš dovolj, da bi jih kupil, jih itak dobiš zastonj. Jarmusch bi lahko bil prav ta neodvisni filmar, katerega sloves in filmi so že zdavnaj presegli mejo, ko si ne bi mogel privoščiti komercialne produkcije. A ker tega ne počne, ker ostaja zvest lastni *neodvisni* formi in vsebini, ter s tem ohranja razdaljo, ki mu

omogoča zapeljevanje igralcev, hollywoodskega simulacijskega stroja in gledalcev, lahko visoko proračunske sodelavce dobi zastonj.

3.2.9 *Broken Flowers*

Tudi v naslednjem filmu se Jarmusch posveča raziskovanju rašomona, tokrat s stališča, s katerega je ustvarjal svoje prve filme, predvsem *Stranger than paradise*. *Broken Flowers* in *Limits of Control* se oba osredotočata na neizrečeno, katerega posledice lahko vidimo in zaznamo na filmskem platnu. V prvem je to ideja potomstva, oziroma otroka, v drugem ideji nadzora in smrti. Dva subverzivna elementa, ki delujeta kot rdeča barva lisičjega repa. Sploh v *Broken Flowers* je zaznati točko prepoznavanja in interpretacije, ki je nenehno ista ideja lastnega, morda neobstoječega sina, v katero se nazadnje iztekajo vsi namigi in vse slutnje. Pravzaprav vse postane simbol mase vakuuma, tako rekoč temne materije, ki jo ustvari ideja sina. Prav tako pa je očitna navezava na drugi, rašomonski vidik Jarmuschevega stila, saj je zgodba, oziroma vakuum, luknja v njej, prikazana iz petih oziroma šestih zornih kotov – štiri predstavljajo Donova nekdanja dekleta, enega sosed Winston, zadnjega pa glavni lik.

Don Johnston je statičen primerek moškega srednjih let in razreda; pasiven, skorajda brez identitete, živi sam zase, čeprav ima dekle, in zdi se, da ga je moč informacijske inercije potegnila s sabo na dno. Občutek imamo, da cele dneve preživi na usnjenem kavču v dnevni sobi, kjer gleda televizijo in posluša glasbo. Na trenutke se zdi, da morda nenehno razmišlja, da ga količina in hitrost misli paralizirata, vendar bi prav tako lahko imel popolnoma izpraznjene možgane. Skratka, potrošnik. V edinem trenutku, ko bi lahko rekli, da nekaj ustvarja, torej ne samo troši, se njegovo življenje obrne na glavo. Nekega dne mu dekle pred odhodom preda pošto, na vrh katere položi roza pisemsko ovojnico. Don Johnston jo ignorira vsaj za dan ali dva, in se zlekne nazaj na kavč. Ko ga na obisk pokliče sosed, vzame pošto s sabo in pri njem odpre rožnato kuverto.

Sosed Winston je diametralno nasproten Johnstonu; ima pet majhnih otrok, tri službe, v prostem času se ukvarja z amaterskim detektivskim delom, prekipeva od življenja, ima čudovito ženo, seveda je tudi temnopolt, njegov pristop pa je napolnjen z življenjsko energijo, igro in pisanimi barvami. Prav on je tisti, ki Dona potisne na pot do petih nekdanjih deklet, da bi ugotovil, s katero ima otroka. Eno takoj izključita, ker Winston ugotovi, da je mrtva, naslove štirih najde na spletu in Johnston se odpravi po Ameriki. Deloma imamo občutek, da

potuje iz nekakšnega fatalnega vzgiba. Samo zato, ker se je od sile Winstonovega entuziazma lažje premakniti, kot pa ostati na mestu in se mu upreti.

Zdi se, da Johnstonu v življenju nič ne pomeni prav dosti, in tudi ko prebere pismo, ne vemo, kaj točno ob tem čuti – lahko bi bil jezen, žalosten, živčen, nestrpen, praktično karkoli, njegov obraz je tako rekoč vedno v isti maski, ki je hkrati maska njegovega doma in bivanja. Pozneje, ko Winston še vedno vztraja pri pustolovskem načrtu, pove, da je pravzaprav vseeno, da so vse verzije zgodbe za pismom pravzaprav ena sama ista zgodba o rdeči barvi lisičjega repa. In, kot pričakovano, niti pri štirih živih nekdanjih partnerkah niti pri eni mrtvi ne najde odgovora na (bolj Winstonovo kot svoje) vprašanje.

Morda po naključju, morda s kakšnim psihološkim trikom v mislih, Winston obiske razvrsti v zaporedje od najbolj do najmanj prijetnega, med katerimi se Johnston nazadnje sreča še s pestjo jeznega motorista. Prva epizoda, obisk pri Lauri in njeni hčeri Loliti se konča v Laurini postelji; obe sta ga zelo veseli, ostane na večerji, vsi trije se zabavajo, veliko popijejo in naslednje jutro Don odide, ne da bi izvedel, ali je Laura poslala pismo ali ne. Drugo dekle, Dora, ga prav tako prijazno sprejme, predstavi možu in tudi v tej sekvenci Don ostane na večerji. V nasprotju s sproščeno, ločeno in igrivo Lauro, je Dora zategnjena nepremičninska agentka, bivša hipijevka, večerja pri njej pa temelji na pogovorih iz avtobusne postaje, neprijetnih tišinah in nezmožnosti treh likov, da bi našli skupen jezik. Na Donovo vprašanje, ali imata Dora in mož Ron kaj otrok, samo odvrneta, da je to kočljiva tema, Dora Donu navrže par dvoumnih pogledov in večerja se vleče naprej. Carmen, naslednja v vrsti nekdanjih deklet, je še bolj neprijazna; Dona na kratko sprejme v pisarni, se z njim na hitro pogovori, pokaže sliko preminulega psa Winstona (isto ime ima tudi Murrayjev prijatelj v uspešnici *Ghost Busters*) in z njim noče imeti več opravka. Med odpravljanjem mu njena asistentska celo vrne rože. Carmen morda še najbolj nedvoumno pove, da z Donom ni imela otroka. Zadnja, Penny, je jezna in agresivna, kar se izraža v njenih prijateljih in obračunavanju s pestmi. Johnstonu nameni še manj besed kot Carmen, niti slučajno mu ne pove, ali bi lahko imela otroka ali ne, je pa njeno dvorišče polno stvari, ki jih Don poveže s pismom – predvsem roza motor in roza pisalni stroj. Ko se nazadnje vrne domov, posumi, da je pismo morda poslala kar njegovo dekle iz začetka filma, Sherry, ki mu v podobni roza kuverti napiše, da ga ima še vedno rada.

V roza šopkih, ki jih Johnston prinese vsaki od naslovnice, lahko razberemo njegova čustva do žensk. Prvi dve dobita generična šopka roza vrtnic, zavutih v celofan in Donovan odnos do obeh je spravljen. Z Lauro se očitno še precej privlačita, medtem ko sta se z Doro očitno imela rada, a sta si preveč različna. Carmen dobi precej večji in bolj domiselno aranžiran šopek, Don pa se v njeni pisarni kar ne more načuditi, kam se je razblinila strast, ki jo je Carmen gojila do prava. Za Penny nabere šopek kar ob cesti, kar nam daje vedeti, da sta ali njuna zveza ali razhod prizadel oba. Mrtva Michelle morda iz nostalgije, spoštovanja ali resničnega čustva dobi najlepši šopek, na pokopališču pa Don celo potoči solzo ali dve.

Vsem zgodbam je poleg različnih predmetnih oznak, ki pravzaprav služijo označevanju iste praznine, skupno tudi to, da se nobena, razen morda tista s Carmen in tista z Michelle, ne zaključi povsem. Kakor tudi ne vidimo zaključka v zgodbi z otrokom, ki se nenehno izmika, tako na poti po preteklih stopinjah kot na poti v sedanost. V zadnjem poskusu, mogoče iz obupa, ali zaradi ostanka Winstonove inercije, določi za svojega sina mladeniča v mestu, ki prestrašeno pobegne, njegovo mesto pa že v naslednjem trenutku prevzame drugi mladenič v avtu (Murrayjev sin Homer). Simbolna menjava se tako nenehno izmika in oddaljuje zapeljevanju, ki ga predstavlja ideja Johnstonovega potomstva. Penny in Carmen še dodatno ustvarita razdaljo, ko se oddaljujeta od Donovega razumevanja sveta. Carmen recimo komunicira z živalmi, kar je Johnstonu tako nepredstavljivo, da ne more drugega kot kimati z glavo. Pennyjino ruralno odpadništvo pa ga dobesedno izbije iz svojega obzorja. Penny je tudi edina, ki jo Don neposredno vpraša o morebitnem potomstvu, in sicer potem, ko postane očitno, da razdalje med njima ni mogoče premestiti.

Po drugi strani Laura in Dora živita v svetu, v katerem si z Johnstonom delita skupne referente, zato se tudi lažje razumejo, čeprav se Dora oddaljuje v hiperrealno, saj živi v naselju enakih hiš, na steni ima sliko taiste hiše in nad vazo sliko taiste vaze, hrana je popolne oblike in barve, mož Ron pa skorajda simulacija Dona. Morda je celo Don le simulacija samega sebe iz preteklosti, ki se ponovno pojavi na poti iz letališča, ko na avtobusu sreča mladeniča s podobno obleko in sončnimi očali in se z njim poznavalsko spogleda, medtem ko dve mladoletnici klepetata v mešanici MTV-jevskega slenga in pubertetniške evforije.

3.2.10 The Limits of Control

Žanr detektivke in filma ceste, oziroma potopisa, je slutiti tudi v zgradbi *The Limit of Control*, kjer glavni lik brez imena potuje po Španiji, da bi na koncu ubil vladnega uslužbenca (Billa

Murraya). Kot *Broken Flowers* in mnogi drugi Jarmuschevi izdelki pred njim, tudi *The Limits of Control* sledi manku, skrivnosti, ki v vžigaličnih škatlicah potuje od enega lika preko drugega, vse dokler ni na koncu odvržena v koš Nacionalnega muzeja v Madridu. Naslov filma je izpeljan iz Burroughsovega eseja (Olsen 2009), arbitrarnost realnega je neposredno izražena, nenehno pa se izmenjujejo dejanja hiperrealnega, zapeljevanja in simbolne menjave.

Strukturno je film preprost sklop prizorov, ki so bolj ali manj podobni drug drugemu in skozi katere se glavni lik počasi premika do svojega cilja. Na letališču dobi filozofsko kodirana navodila, katerih fragmenti se ponavljajo v vseh nadaljnjih srečanjih: sodelavci k njemu pristopijo z vljudnim »ne govorite špansko, kajne?« (Jarmusch 2009), na neki točki omenijo, kako »življenje ni nič vredno« (prav tam), ali pa človeka, ki se vidi višje od ostalih (metaforično), pošiljajo na pokopališče preverjat, koliko je v resnici vreden, spet drugi navržejo in razširijo idejo o arbitrarni realnosti, subjektivnosti pogleda, in izzivajo predstavo o tem, da ima vesolje središče. Potem dobi glavni junak navodila v kodiranem jeziku, zapisana na listku papirja in skrita v škatlici vžigalic. Listek vedno pogleda šele, ko ima na mizi dve kratki kavi, in ga z eno tudi poplakne. V nekem trenutku nad njim zaokroži helikopter, vsako noč spi oziroma leži na hrbtu z rokama pod glavo, zjutraj vadi *tai chi*, in ob prostih trenutkih hodi v muzej, kjer se posveti enemu samemu delu.

Celoten sklop podvajanj z manjšimi odstopanji – liki so kdaj moški, kdaj ženske, standardne ponavljajoče se ideje včasih razširijo z etimološkimi prerezi, včasih fizikalnimi razpravami, v škatlicah se občasno skrivajo še diamanti, postelje, prostori in zvočno ozadje se spreminjajo – samo sebi ustvarja referenčno točko, ki film zavija v spiralo lastnega hiperrealnega. Poleg tega so seveda prisotne neštete reference na druge umetnike (skozi slike, glasbo, ideje) in Jarmuscheve prejšnje izdelke (vključno z igralci – Mitsuko iz *Mystery Train* se je na vlaku postarala – in oblačili – glavni igralec namreč na začetku nosi obleko, ki jo je dobil kot Raymond v *Ghost Dog: The Way of the Samurai*). Kljub obilni simulaciji pa se film vrti okrog podobnega misterija kot drugi Jarmuschevi filmi – tega, česar kamera ne pokaže, pa vemo, da se je zgodilo. Tistega, kar označuje odnos med posameznimi liki in jih povezuje v menjavo informacij in diamantov, pri čemer je glavni lik le označevalec odnosa, tako rekoč grafit, prazni označevalec, skozi katerega vžigalice ustvarijo odnos in dobijo pomen. K temu pripomore tudi ritualizirano ponavljanje delov filma, ki določene označevalce vleče stran od njihovih ustaljenih referenčnih točk in jih ponovno konstituira v novem odnosu, ter igranje z jezikom, kjer igralci skozi fragmente angleščine, španščine, francoščine, arabščine, likovnega

jezika, glasbene govorice in tišine ustvarjajo nove pomene. Skrivnost odnosa lahko morda interpretiramo kot smrt, saj se z njo zaključí misija; ta smrt pa verjetno tudi ni navadna smrt, ampak simbolna in žrtvena – lik Billa Murrayja je namreč pomemben Američan, ki ga sredi španske puščave skrivajo v zvočno zaščiteni sobi v bunkerju, ki ga straži vojska do zob oboroženih mož.

Glavni lik tako morda označuje tudi simbolno menjavo, pri čemer mora na eni strani umreti Američan, da bi se obdržala skrivnost. Po drugi strani lahko glavni lik v simbolni menjavi nadzor zamenja za svobodo – ubije to, kar ga omejuje, da bi bil svoboden, tako rekoč ubije svoj jaz, zavest, ki mu preprečuje, da bi lahko užival v družbi gole ženske (ki jo zavrne, češ da dela), ali ponoči spal. Golo dekle lahko interpretiramo kot utelešeno zapeljevanje, ki ustvarja distanco do stroge pripovedne strukture, v katero se ujame glavni lik, in želi v zgodbo dodati malo igrivosti. Ali morda prerezati skozi ustvarjene zidove in pustiti realnemu, da priteče do glavnega lika. Njena realnost je nakazana s tem, da je nenehno gola, kar ustvari kontrast z glavnim igralcem, ki se skozi filmski trak sprehaja v dragih oblekah. Kot so v prejšnjem filmu predmeti označevali karakter lika, ga v tem označujejo oblačila in barve; resnica je gola, umetnost (kitara, flamenko, Boem) je črna, iluzija (Blondinka, ki govori o filmu, dežni plašč) je bela in prozorna, védenje je črno z belimi pikami, smrt je v obleki, ki barve menjuje tako, da se čim bolj zlije z okoljem.

S tovrstnimi stilskimi prijemi, minimalnim dialogom in natančno abstrakcijo Jarmusch doseže, da celoten film deluje kot sanjska sekvenca, halucinatorni izlet čez marsovsko pokrajino pirenejskega polotoka, iluzija filma v svoji preprostosti. Deloma preprosto dokumentiranje predmetnosti, deloma mojstrska vaja v izvabljanju poetičnosti iz nerazumne percepcije. V njem ni zgodbe, zgodba je izven filma, to kar prikazuje film, je igra, resna igra, ki realnemu dopušča, da skozi zareze med posameznimi elementi prihaja na plano. Kot Baudrillard, se tudi Jarmusch tu igra z idejo konstruirane realnosti in pokaže, da smrt tistega, ki je odgovoren za trenutni konsenz o realnem, torej prevladujoči tok hiperrealnega, še ne pomeni konec realnega. Ali hiperrealnega. Oboje vedno obstaja le zaradi meje, ki je, kot v naslovu predlaga (ali sprašuje), morda tudi meja nadzora. Torej, če je lahko nadzorovano, je lahko tudi simulirano, če je izven nadzora, zapeljuje, kot igra, strast, zasvojenost, identiteta, ego, bit, in da bi lahko uspešno nadzorovali, moramo nujno zanikati, zamolčati, utišati mejo, ki bi lahko spodkopavala moč simulacije. Ali povedano drugače, moč in sredstvo nadzora si vedno določimo sami znotraj meja, ki si jih postavljamo.

Vprašanje meje nadzora film postavlja tudi neposredno gledalcem, ki jim nastavlja kierkegaardovsko ogledalo, zaradi katerega lahko le-ti iz predstave odnesejo mešana občutja ali spoznanje. Nadzor nad dogajanjem, užitek ob predvidevanju zgodbe, poistovetenje z junakovim mišljenjem, se namreč izkažejo za nemogoče poizkuse. Zato se nadzor filmske pripovedi in njegovo simuliranje v posameznikovo hiperrealno izkaže za precej nezadovoljivo izkušnjo. Toda, če si kot gledalci dovolimo prepustiti nadzor filmu, se lahko znajdemo na meji, kjer se pridružimo singularnosti množice in kjer ogled *The Limits of Control* postane igra zapeljevanja, poetičnega sporazumevanja in na široko odpre »okno v čas« (Jarmusch 2009).

3.2.11 *Only Lovers Left Alive*

Eva in Adam, simulacija prapara, ki sega od biblijskih zgodb do Marka Twaina, sta glavna junaka zadnjega Jarmuschevega projekta. V njem črpa iz žanra grozljivke oziroma podžanra vampirske zgodbe, deloma pa ostaja zvest tradiciji potopisa. Z večmilijonskim proračunom *Only Lovers Left Alive* težko sprejmemo kot neodvisen film, prav tako je pripoved malodane konvencionalna, v poplavi najstniških vampirskih zgodb, ki v zadnjih letih vztrajno prihajajo iz Hollywooda, pa se Jarmushev dodatek zdi kot marketinški nateg. Toda niti en lik v filmu ne izusti besede 'vampir', na vampirsko zgodbo nas napeljejo zgolj že ustvarjene reference, ki jih povezujemo z vampirji – Adam in Eva pijeta kri, se izogibata svetlobi, v zgornji čeljusti skrivata para podaljšanih čekanov, morda sta nesmrtna. Te lastnosti na prvo žogo res povežemo z vampirji, a čisto mogoče se motimo. Po drugi strani morda Jarmusch s pridom izkorišča vnaprej postavljeno referenčno ogrodje, da se igra z našim razumevanjem filma.

Če namreč vzamemo namig in film interpretiramo kot vampirsko zgodbo, nas nujno zanese v svet iluzije, ki jo prikazuje Jarmusch, in njeno mešanje realnih in fantazijskih referentov, v približevanje meji in manjšanje razdalje med popolno fikcijo in resničnostjo, dokler le-ta končno ne izgine v ekstazi lepih podob, ki plešejo na belem platnu. Tako glavna junaka na dotik prepoznata starost predmetov, govorita o ljudeh, ki sta jih poznala in so postali slavni, obenem pa živita v distopični resničnosti Detroita in počneta natančno tisto, kar počno ljudje, ki jim navadno sledi Jarmuscheva kamera – bivata, delata glasbo in bereta knjige. Njuna odvisnost od človeške krvi spominja na odvisnost od heroina, ki jo v *Trainspottingu* raziskuje Danny Boyle. Posnetki pitja krvi pri Jarmuschu so skoraj identični posnetkom zadevanja s heroinom pri Boyleu ali morda zgodnjem Tarantinu (*Pulp Fiction*) – oseba si vbrizga mamilo,

kamera ohrani obraz v frontalni poziciji, ko človek pade nazaj, in v naslednjem kadru se na obrazu se izriše blaženi nasmešek.

Intertekstualne reference, ki jih avtor prepleta v svojih delih, v *Only Lovers Left Alive* igrajo na karto obscenosti; od Tesle do dr. Caligarija, z vsemi vmesnimi postajami pri Byronu in njegovi hčeri, Marlowu, Einsteinu, White Stripes, Proustu in Fitzgeraldu, povezave med filmi, liki in Jarmuschem plavajo na površju, izstopajo. Če že, puščajo le minimalno zarezo za vdor metaforične dimenzije, to je zareza manjkajočega vampirskega označevalca, vendar po drugi strani igrajo na tako očitne reference, da končni označevalec niti ni potreben. Distanca in svoboda, da liki za kamero živijo svoje življenje, v tem filmu skoraj ne obstajata. Vampirja sta nenehno prisotna, njun vsakdanjik pa zaznamuje le dolgočasje, ki ga na kratko preseka Evina sestra Ava. Izobčenci, ki jih je Jarmusch snemal v prejšnjih filmih, so se v zadnjem popolnoma razkrili; tisto, kar jih je delalo skrivnostno, luknje, motivacije in praznine, ki jim je avtor pustil nastajati izven filmskega traka, so se znašle na platnu, se materializirale, realizirale. Nič več niso temno ozadje, dinamika med poli, ki bi poganjala dogodke, ki jih vidimo na platnu. V stilu popularnega Hollywooda so akcije prikazane na platnu, kamera jih je končno ujela in razgalila. Po tem vektorju lahko *Only Lovers Left Alive* morda žanrsko označimo ne za vampirsko zgodbo, ampak pornografijo.

Koliko manevrskega prostora nam pušča *Only Lovers Left Alive*? Lahko spregledamo vampirskost glavnih junakov in jih interpretiramo kot še en tip izobčenca, ki se jim Jarmusch tako rad posveča? Sta Eva in Adam odvisnika v sodobnem svetu? En odstotek bogatašev v sistemu sodobne neenakosti? Zadnja intelektualca? Poslednja boema? Neodvisna filmarja, ki se morata napajati s čisto inspiracijo ali pa se pridružiti množici? Na eni strani se film zapleta v sistem simulacij, ki ga izkoriščajo za hiperrealno obdelavo znakov, in se vlačijo po že odlepljenih referentih žanrskega filma, ki samo še skrivajo, da za njihovo podobo ni nobene stvarnosti, niti poetične metafore. Na drugi strani pa se prav tak tip filma močno oddaljuje od tega, kar je Jarmusch ustvarjal v preteklosti, mogoče celo tako močno, da se razblini ideja Jarmuschevega filma, ideja, na kateri smo gradili tudi v tej nalogi.

V desetih celovečercih in triintridesetih ustvarjalnih letih je Jarmusch namreč ustvaril – sicer ohlapen, a vendar – model, na podlagi katerega vemo, kaj pričakovati. Model, ki omogoča simulacijo Jarmuscha brez Jarmuscha. In ker je edini izhod iz 'bolj jarmuschevski od Jarmuscha', 'bolj neodvisen od neodvisnega' v resnici skok v neznane vode – simbolna smrt –

je bil avtoreferenčni film, preko katerega razkrije hiperrealnost lastnega znaka in s tem ponovno vzpostavi razliko, mejo, distanco, nujen korak v avtorjevem delovanju. Žrtvovanje Jarmuscha je nakazano v zadnjem prizoru filma, kjer sestradana džankija-vampirja-bogataša-umetnika, napadeta kamero, kar gledalci vidimo kot bližnji posnetek ustne votline Tilde Swinton.

Tako lahko zadnji izdelek beremo kot Jarmuschevo ironično igro s svojim lastnim označevalcem, s katero se zopet oddaljuje od (tokrat lastne) hiperrealnosti in zapeljuje iz druge strani, ter hkrati širi prostor in pozicije možnih interpretacij za prihodnje filme. Tako kot se je po izidu filma *Dead Man*, kjer je glavno vlogo igral lepi in slavni Johnny Depp, naenkrat zdelo smiselno, da Jarmusch snema zvezdniške celovečerce, ki niso sestavljeni kratki filmi, je morda *Only Lovers Left Alive* samo točka na poti k novemu zapeljevanju. Nujen korak stran od simulakra lastnega izraznega sredstva, ki vključi mejo mogočega, zato da si lahko postavi novo.

3.3 Ugotovitve

Vstopanje v Jarmushev svet skozi Baudrillardeva vrata, je razprlo široko polje interpretativnih možnosti tako za analizo filma kot širšo kulturno in družbeno opazovanje. Če smo v začetku iz sekundarne literature povzeli ugotovitve o značilnostih Jarmuschevih del in si na njihovih temeljih zgradili idejo 'Jarmuschevega filma', smo s pomočjo Baudrillardovega konceptualnega okvirja le-to lahko razumeli kot mejo v širši kulturni in filmski produkciji, ki je zaznamovana s hiperrealnim strojem Hollywooda. (O tem, ali je tudi Hollywood morda le meja v še širši, globalni filmski produkciji in ali je le-ta prav tako meja še širše družbene produkcije, bi lahko napisali še par deset tisoč besed.) To mejo določajo tako produkcijske zmožnosti avtorjev ameriškega neodvisnega filma kot tudi vsebinsko-tematska svoboda, ki pride z ekonomsko ne(z)vezanostjo.

Jarmusch hkrati v kontekstu neodvisnega filma spet stopa na mejo s tem, ko je tako rekoč eden prvih 'neodvisnežev', eden najbolj neodvisnih (sam ima v lasti vse svoje filme), in eden najbolj prepoznavnih izven-hollywoodskih režiserjev, predvsem v Evropi. Tako njegovi filmi že skozi ekonomsko-politično logiko na eni strani hollywoodskim velikanom omogočajo širjenje meja mogočega, imajo vlogo lakmus papirja za prepoznavanje trendov, iz katerih se lahko ustvarjajo nove simulacije. Na drugi strani pa preko metaforične razdalje do studijskih konglomeratov zapeljujejo Hollywood in množice, ter hkrati ustvarjajo in porabljajo prekleti

delež – ustvarjajo domišljijo in porabljajo odvečni kapital. Brez hollywoodskega sistema tako ne bi bilo ameriškega neodvisnega filma, saj oba sodelujeta v simbolni menjavi, ki jo določa antagonističen odnos med njima in ustvarja tako različne igre označevalcev, označencev, ter kroženje po obeh linijah dvojne spirale.

Nadalje smo iz sekundarnih analiz o Jarmuschevih filmih sklepali, da obstajajo značilnosti, ki vse filme zaznamujejo z nečim, kar je zares 'jarmuschevsko' – statična kamera, črno-bela fotografija, malo dialoga, vsebinsko in tematsko obravnavanje praznine, morje inter- in intra-tekstualnih referenc, liki prilagojeni igralcem – značilnosti, ki so v grobem diametralno nasprotne lastnostim popularnih hollywoodskih filmov. Oziroma mejne dimenzije filmskega ustvarjanja, ki se lahko kdaj, če to zahtevajo množice, simulirajo tudi v Hollywoodu. Jarmusch upodablja like, ki so navadni, ki so taki kot so naši sosede, prijatelji, le da so Jarmuschevi navadno mnogo bolj slavni in bogati. Bivajo in živijo v normalnih hišah, imajo navadne odnose z ljudmi (če jih imajo, ker so večinoma obrobneži), v njihovih življenjih vidimo ogromno tega, česar načeloma v filmu ne vidimo - kako se dolgočasijo, kako si umivajo zobe, se dobivajo z odtujenimi prijatelji, katerih ljubezensko življenje je na videz mnogo bolj zanimivo, se kdaj znajdejo v bizarnih situacijah s popolnimi tujci, kdaj pa v nedoločljivih tokovih, ki jih poganjajo v prostor-čas, kjer jih mimogrede ulovi Jarmuscheva kamera in naprej, izven njega. Pri tem nam je dano ujeti trenutke kakor se pač zgodijo in v tem se skriva hiperrealnost Jarmuschevega filma.

Navadni, dolgočasni, vsakdanji momenti, ki jih beleži Jarmusch simulirajo to, kar se dogaja vsakemu od nas in nam skozi dvoumnost filmske projekcije morda dajejo misliti, da je to, kar se dogaja izven filmskega platna – resnično, da so celo naša življenja, ki so podobna filmskim – resnična. Le barvna. Nemara pa smo morda v dobrih treh desetletjih, namesto hollywoodskih superjunakov postali jarmuschevski junaki – apatične množice, ki so le še skupki posameznikov, in živijo v prepričanju, da so vseeno posebni, samo zato, ker so ljudje, ter da se melanholija in nedoločenost dogajata samo v filmu, in še to samo v neodvisnem filmu.

Vmes vdirajo intertekstualne reference iz drugih filmov, slik, poezije, drugih Jarmuschevih del in del njegovih prijateljev, s čimer avtor (enako kot Baudrillard) preseže dialektično pripovedništvo ter se priključi post-pozitivističnemu raziskovanju in uprizarjanju sveta skozi cut-up. Na eni strani se tako njegovi filmi razkrivajo kot hiperrealni znaki, v katerih lahko

prepoznamo tisoč in eno povezavo na mogoče reference, ki z resničnostjo nimajo več konkretne vezi, na drugi pa se zaokrožajo v lastni singularnosti, 'jarmuschevskosti', ki jo je mogoče simulirati ravno skozi film.

Skozi kak drugi teoretični pristop te 'jarmuschevskosti', ki se zelo očitno pokaže v zadnjem filmu, morda niti ne bi spoznali kot označevalca za to, kar naj bi bil avtorski film. Baudrillardov miselni okvir pa nam je omogočil, da smo v *Only Lovers Left Alive* prepoznali in razgalili obscenost te hiperrealnosti, 'Jarmushev film' pa se je tako razkril v formi kulturnega fetiša. A to odpira več vprašanj, kot jih odgovori; najbolj očitno, kaj lahko pričakujemo od naslednjega filma? Kaj to pomeni za koncept avtorskega filma, ali lahko morda spet (ali še vedno) govorimo o čem takem? Ali naslednji korak vodi v še več hiperrealnega, ali v popolno zapeljevanje? Na kak način lahko poteka simbolna menjava? Kakšen odnos in preko kakega odnosa se lahko vzpostavi? Kaj to pomeni za hollywoodski sistem in njegovo logiko simulacije? Kaj to pomeni za širši industrijski sektor, za družbeno produkcijo?

To nas privede do vprašanja, ali ni morda enako pogubno govoriti o 'hollywoodskih filmih', oziroma, ali ne prispevamo sami k hiperrealnemu označevanju, če poustvarjamo referenco izdelkov iz ameriške filmske industrije? Ali ne ustvarjamo s tem modela za 'hollywoodski film' in ga obsojamo na to, da bo vedno obstajal le kot objekt brezglave potrošnje. In ali morda hkrati s tem ne ustvarjamo ideje o prekletem deležu znotraj širše družbene in politične produkcije, ki ga moramo porabiti zato, da se lahko kolesje kapitala vrta naprej? Kako subverziven je potem lahko Hollywood? In kam potem umestiti Jarmuscheve filme, filme drugih ameriških avtorjev in kako v tak koordinatni sistem razporediti celotno svetovno filmsko produkcijo?

Na drugi strani dvojne spirale se zdi, da se Jarmusch z enakim navdušenjem poslužuje zapeljevanja. Skozi neštete reference, ki krožijo po njegovih filmih in skozi upodabljanje bolj resničnega od resničnega življenja, vključno z vsemi absurdnimi, banalnimi trenutki in preizpraševanji ob umivanju zob, Jarmuscheva dela ustvarjajo razdaljo med filmom in resničnostjo ter liki in dogodki v filmu že na drugi strani hiperrealnega. S te razdalje pa se potem lahko igrajo s podobo, s pozornostjo, z glasbenim ozadjem in na koncu koncev tudi s tem, kar se je ustvarilo za označevalcem Jim Jarmusch. V njegovem igrivem pristopu včasih samo slutimo, včasih vemo, da kamera namenoma ne pokaže vsega (razen mogoče v zadnjem

filmu), da je nekaj pod površino filmskega traka, ki žene like in vrtilni Jarmuschev svet naprej. Le-ta je tako rekoč svojevrsten konstrukt, ki samega sebe simulira od drugod, je hiperrealen svet v katerem se mešajo in krožijo znaki iz vseh Jarmuschevih filmov in morda celotne svetovne filmske in kulturne zapuščine. Na drugi strani pa je v njem prepletenih toliko vplivov, toliko različnih navezav in povezav, ki v prerezu skozi vse mogoče sfere človeškega uma ustvarjajo singularen prostor in omogočajo realnemu, da priteka skozi.

Prav tako lahko realno priteka skozi razdalje, ki jih Jarmusch upodablja v prazninah in tišinah, odsotnosti pomena in smisla. Ta zvočno-vizualni ritem ustvarja ozračje svečanosti, povezanosti v ritualu. Že v *Permanent Vacation* smo vrženi v hipnotični ritem izmenjevanja govorečih in nemih podob, ki se včasih povezujejo druga z drugo, včasih pa se zdi, da so se na določenem mestu znašle po naključju. Isto se dogaja podobam in likom v *Stranger Than Paradise*, ki so v svojem vsakdanu vedno znova prerezani s temo, in na neki točki s slepečo svetlobo snežnega viharja. Naključni sopotniki so tudi Jack, Zack in Bob v *Down by Law*, na prvi pogled pa prav tako nimajo nič skupnega liki v pisani družini *Mystery Train*. Dokončno se vse mogoče povezave izgubijo v *Night on Earth*, kjer voajersko kukamo v notranjost petih različnih taksijev in prislušujemo njihovim pogovorom, na podoben način je nepovezan *Coffee and Cigarettes*. A mnogi liki, in tudi igralci, v Jarmuschevih filmih ostajajo enaki, oziroma se preobrazijo, simulirajo sami sebe, kot Gary Farmer v *Ghost Dog*, kjer celo ponovi isti stavek kot v *Dead Man*. Ali Lurie, ki v New Yorškem *Permanent Vacation* igra saksofonista, simulira samega sebe iz resničnega življenja, v *Stranger than Paradise* je nepopolna simulacija Allieja, in v *Down By Law* simulacija Allieja kot Willieja. Na podoben način se Jarmusch igra z liki Toma Waitsa, Tilde Swinton, Nicolette Braschi, Billa Murraya in Isaaca de Bankoléja. Vsi omenjeni med-sklici preusmerjajo pozornost iz filmske vsebine, zgodbe in likov na obliko ter film sam, kjer se igrajo s površino podobe in zapeljujejo tudi iz tega zornega kota. Vse do te mere, da je v *Limits of Control* površina podobe vse, kar nam ponudi film, in ki nam tako omogoča, da nanjo lepimo prav vse kar si želimo, a hkrati ni nič drugega kot metafora za podobo. Da postane rdeča barva lisičjega repa v Jarmuschevem opusu in označi videze stvari, ki vodijo drugam.

Eden bolj zanimivih vidikov, in tema, ki bi si zaslužila več pozornosti, so podobe ženskih likov. Le-ti načeloma niso v podrejenem položaju; celo prostitutka v *Down by Law* igra močan ženski lik. Edini na videz podrejeni ženski lik je Dora v *Broken Flowers*, ki je ujeta v razmerje z možem in v lastno idejo popolnega življenja. Če to razumemo znotraj

Baudrillardovega okvirja, je ženski lik pravzaprav vedno že zunaj simulacije in na strani zapeljevanja zato, ker v patriarhalnem kapitalizmu predstavlja Drugega. Jarmusch jih morda samo postavi ob bok drugim Drugim, ki jih upodablja – tujcem, otrokom, mrtvecem, teroristom (kriminalcem) – in se jim posledično posveča z isto pozornostjo in iz istega zornega kota.

Zornemu kotu, razdaljam in razmerjem bi se bilo zanimivo posvetiti tudi iz vidika pripovedi in pripovednega stila, in se pri tem spraševati, ali ne bi bilo tako Jarmuschevega kot Baudrillardovega opusa morda bolj smiselno proučevati in razlagati na kak manj strukturiran, manj narativen, manj usmerjen, bolj razrezan način kot ga lahko ubere magistrsko delo.

4 Sklepi

Po vsem zapisanem je morda smiselno izvleči par zaključkov; najprej, Baudrillardov teoretski okvir, čeprav ni neposredno povezan z branjem filma, ponuja zanimive uvide v filmsko analizo, predvsem pri raziskovanju zvezanosti filma v širšo družbeno, kulturno, politično in ekonomsko produkcijo. Ker sam Baudrillardov pristop temelji na širjenju vidnega polja, je tudi v analizo filma nujno vključiti širši družbeni kontekst, ki bi lahko razkril morebitna skladja/neskladja, simetričnost/naključnost vzorca. V prvem delu smo tako poskušali razumeti, kam vpeti Baudrillardovo misel in kako jo preko ključnih konceptov simulacije, simulakra, hiperrealnega, zapeljevanja in simbolne menjave vpeljati v analizo filma. Pri tem smo ugotavljali, da lahko film, v skladu z Baudrillardovim dualnim ustrojem sveta, znake vodi po eni strani dvojne spirala – simulira in spreminja v hiperrealno – ter zapeljuje in vključuje v simbolno menjavo po drugi strani. Dvojna spirala se tako razkrije kot Baudrillardov način pojasnjevanja temeljne nedoločenosti, značilne za svet delcev in njena apropiacija v družboslovno analizo.

Njena igra poteka na več ravneh, še posebej pri Jarmuschu, avtorju, ki se giblje na meji hollywoodske produkcije in na meji produkcije neodvisnega filma. Več ravni, oziroma preseki mnogih dvojnih spiral pa omogoča vzpostavljanje vedno novih odnosov, vedno nove konfiguracije podob in pomenov, katerih končna določitev vrednosti je še daleč v prihodnosti. Baudrillardovi koncepti pozornost usmerjajo na odnose v katerih jih je osmislil in skupaj sestavljajo miselno-teoretični okvir proučevanja, ter se ob enem razkrivajo v odnosu do bralca oziroma gledalca in sinergično gradijo resničnost ter njeno iluzijo. Povedano drugače, konceptualno ozadje je del aparata, ki določa izid poizkusa, torej analizo in interpretacijo filma.

Prav tako lahko film znotraj lastnih upodabljanj znakov simulira, hiperrealizira, zapeljuje in vzpostavlja odnos v simbolni menjavi. Liki v posameznih zgodbah in znotraj filmskega sveta hkrati nastopajo kot subjekti in objekti, kar jim je omogočilo, da so vse hitreje krožili med simulacijami in hiperrealnem in se nazadnje v *Only Lovers Left Alive* zrušili sami vase, se pokazali v vsej svoji obscenosti in v njej razkrili tudi označevalec 'jarmushev film'. Z nakazano simbolično smrtjo so mu omogočili ponovno vzpostavljanje razdalje, pomik na

mejo, morda celo kratek vdor nejevoljne jeze, s čimer je avtor lahko ponovno zavzel položaj nevednega, nevidnega, obrobnega filmskega ustvarjalca.

Ta nenehna igra preobrazbe se na filmu in v njem spet dogaja na več ravneh; resnično, ki ga snema kamera, je zaznamovano s samo tehnologijo, z gibanjem naprave, njeno povezanostjo s snemalčevim telesom, odnosom med delci, ki se šele skozi interakcijo osmislijo v eni od možnih variacij bivanja. Nato je skupek posnetkov na novo razrezan in rekonstruiran skozi oči avtorja, režiserja, ki vzpostavi nov odnos z materijo in jo uresniči še v eni variaciji obstoja. Nenazadnje vsak gledalec ali gledalka do projicirane svetlobe ustvari spet nov in samosvoj odnos, ki realno osmisli v čisto novi variaciji. Končna konstelacija pojavov v odnosu je zato lahko popolnoma odlepljena od izvirne resničnosti, in bi v strogem baudrillardevskem smislu veljala za hiperrealno. A v množici vseh možnosti obstaja tudi verjetnosti, da je skozi tisoč in eno preslikavo in opazovanje v družbeno konstruirani realnosti s pomočjo aktivnega cut-upa, do gledalca zataval še kak drug fragment realnega. Singularnosti, ki nastane v tem, ko prikazano v ne-uprizarjanju ustvarja to, kar je nevidno. Whatever singularnosti, ki v ne-uprizarjanju združi in upraviči obstoj medija in množice.

Pri tem igra pomembno vlogo iluzija in možnosti človeške domišljije, za katero se zdi, da jo Jarmuschevi filmi tako spretno prenašajo v polje fenomenološke zavesti. To počno ravno s puščanjem praznih prostorov in predvidevanjem točk, kjer lahko vzpostavimo odnos. Igrajo se s tem, kar vemo in ne vemo in dovoljujejo, da si vsakdo po svoje razreže projicirane podobe in si postavlja svoja vprašanja. Na nekatera od njih lahko odgovorimo s pomočjo Baudrillardevega teoretičnega pristopa, jih pojasnimo znotraj dvojne spirale, druga usmerimo v njeno bolj naravoslovno ozadje, tretja bodo morda za vedno ostala neodgovorjena. Vsekakor lahko Baudrillardeva teorija veliko doprinese k analizi filma, še posebej k razumevanju odnosov med iluzijo, imaginarnim, realnim in simbolnim, ki se prepletajo na platnu in izven njega. Vendar je določevanje teh odnosov neskončna naloga, prav tako kot je določevanje pozicije / hitrosti delca, in zahteva neskončno velik aparat proučevanja, zato pričujoče delo prav tako obstaja le v verjetnosti – kot ena od možnosti realizacije dogodka.

5 Literatura

Agamben, Giorgio. 2003. *The Coming Community*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ahmadi, Amir in Alison Ross. 2012. Jim Jarmusch's Dead Man: The Cinematic Telling of a Modern Myth. *Angelaki Journal of the Theoretical Humanities* 17 (4): 179–192.

Andrew, Geoff. 1998. *Stranger than Paradise: Maverick Film-makers in recent American Cinema*. London: Prion.

Aurich, Rolf in Stefan Reineke, ur. 2001. *Jim Jarmusch*. Berlin: Bertz und Fischer.

Baldwin, Jon. 2010. Singularity V *The Baudrillard Dictionary*, ur. Richard G. Smith, 201–204. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Barad, Karen. 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham in London: Duke University Press.

--- 2010. Quantum Entanglements and Hauntological Relations of Inheritance: Dis/continuities, SpaceTime Enfoldings, and Justice-to-Come. *Derrida Today* 3 (2): 240–268.

Baudrillard, Jean. 1981. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Telos Press.

--- 1983. *In the Shadow of the Silent Majorities ... or the End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e).

--- 1990a. *Fatal Strategies*. New York: Semiotext(e).

--- 1990b. *Seduction*. New York: St. Martin's Press.

--- 1992. *Pataphysics of the Year 2000*. Paris: Galilee. Dostopno prek: <http://www.egs.edu/faculty/jean-baudrillard/articles/pataphysics-of-year-2000/> (1. oktober 2014).

--- 1993a. *Symbolic Exchange and Death*. London, Thousand Oaks in New Delhi: Sage Publications.

--- 1999. *Simulaker in simulacija; Popoln Zločin*. Ljubljana: Študentska založba.

--- 2001. *Impossible Exchange*. London in New York: Verso.

--- 2002a. *The Transparency of Evil: Essays on Extreme Phenomena*. London in New York: Verso.

--- 2002b. *Screened Out*. London in New York: Verso.

--- 2003. *Passwords*. London in New York: Verso.

--- 2005a. *Duh terorizma*. Ljubljana: Društvo Apokalipsa.

--- 2005b. *The Conspiracy of Art*. New York in Los Angeles: Semiotext(e).

--- 2010. *America*. London, New York: Verso.

--- 2012. *Ecstasy of Communication*. Los Angeles: Semiotext(e).

Baudrillard, Jean in Mike Gane. 1993b. *Baudrillard Live: Selected Interviews*. London in New York: Routledge.

Berra, John. 2008. *Declarations of Independence: American Cinema and the Partiality of Independent Production*. Bristol in Chicago: Intellect.

Best, Steven in Douglas Kellner. 1991. *Postmodern Theory: Critical Interrogations*. New York: Guilford Press.

Blake, William. 1992. *Songs of Innocence and Songs of Experience*. New York: Dover Publications.

--- 2006. *Poroka pekla in nebes*. Koper: Hyperion.

Butler, Rex. 1999. *Jean Baudrillard: The Defence of the Real*. London, Thousand Oaks in New Delhi: Sage Publications.

Canguilhem, Georges. Zgodovina znanosti v epistemološkem delu Gastona Bachelarda. *Filozofski vestnik* 29 (3): 43–54.

Casas, Quim, ur. 2003. *Jim Jarmusch: Itinerarions al Vacio*. Madrid: T & B Editores.

Cauchi, Mark. 2013. Otherness and the Renewal of Freedom in Jarmusch's Down by Law: A Levinasian and Arendtian Reading. *Film Philosophy* 17 (1): 193–211.

Cholodenko, Alan. 2010. The 'ABCs' Of B, Or: To Be And Not To Be B. *Film Philosophy* 14 (2): 84–112.

Clarke, David B. 2010. Dreams Rise in the Darkness: The White Magic of Cinema. *Film Philosophy* 14 (2): 21–40.

Clarke, David B., Marcus A. Doel, William Merrin in Richard G. Smith. 2009. *Jean Baudrillard: Fatal Theories*. Oxon in New York: Routledge.

Cole, Steven J. 2010. Baudrillard's Ontology: Empirical Research and the Denial of the Real. *International Journal of Baudrillard Studies* 7 (2). Dostopno prek: http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-7_2/v7-2-cole.html (1. oktober 2014).

Coulter, Gerry. 2010a. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. *Film Philosophy* 14 (2): 6–20.

--- 2010b. Poetic Resolution V *The Baudrillard Dictionary*, ur. Richard G. Smith, 157–159. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Davenport, Christian. 2010. *Media Bias, Perspective and State Repression: The Black Panther Party*. Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapur, Sao Paulo, Delhi, Dubai in Tokyo: Cambridge University Press.

Dhar, Michael. 2014. *Mind Maze: How Your Memory Deceives You*. Dostopno prek: <http://www.livescience.com/48451-how-your-memory-deceives-you.html> (25. oktober 2014).

Doel, Marcus A. 2010. Seduction V *The Baudrillard Dictionary*, ur. Richard G. Smith, 186–189. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Ebiri, Bilge. 2014. *Jim Jarmusch on Only Lovers Left Alive, Vampires, and the Shakespeare Conspiracy*. Dostopno prek: <http://www.vulture.com/2014/04/jim-jarmusch-only-lovers-left-alive-interview.html> (1. oktober 2014).

Gane, Mike. 2000. *Jean Baudrillard: In Radical Uncertainty*. Virginia: Pluto Press.

--- 2010. Hyper-reality V *The Baudrillard Dictionary*, ur. Richard G. Smith, 95–97. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Gonzalez, Eric. 2004. Jim Jarmusch's Aesthetics of Sampling in *Ghost Dog – The Way of The Samurai*. *Volume!* 3 (2): 109–121.

Grant, Iain Hamilton. 2001. Postmodernism and Science and Technology v *The Routledge Companion to Postmodernism*, ur. Stuart Sim, 65–78. London, New York: Routledge.

Hall, Mary Katherine. 2001. Now You Are a Killer of White Men: Jim Jarmusch's Dead Man Traditions of Revisionism in the Western. *Journal of Video & Film* 52 (4): 3–15.

Hattenstone, Simon. 2004. A Talk on the Wild Side. *The Guardian*, 13. november. Dostopno prek: <http://www.theguardian.com/film/2004/nov/13/features.weekend> (1. oktober 2014).

Hazanavicius, Michel. 2011/2012. *The Artist*. DVD. Škofljica: Blitz Film & Video Distribution.

Hegarty, Paul. 2004. *Jean Baudrillard: Live Theory*. London: Continuum.

Hertzberg, Ludvig, ur. 2001. *Jim Jarmusch: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi.

Hillier, Jim, ur. 2001. *American Independent Cinema*. London: British Film Institute Publishing.

Hirschberg, Lynn. 2005. The Last of the Indies. *New York Times*, 31. julij. Dostopno prek: http://www.nytimes.com/2005/07/31/magazine/31JARMUSCH.html?pagewanted=print&_r=0 (1. oktober 2014).

Hutcheon, Linda. 1989. *The Politics of Postmodernism*. London, New York: Routledge.

Jarmusch, Jim. 1980/2008. *Permanent Vacation*. DVD. Ljubljana: A. G. Market.

--- 1984/2007. *Stranger Than Paradise*. DVD. New York: The Criterion Collection.

--- 1986/2008. *Down by Law*. DVD. Ljubljana: A. G. Market.

--- 1989/2004. *Mystery Train*. DVD. [S. I]: MGM Home Entertainment.

--- 1991/2008. *Night on Earth*. DVD. Ljubljana: A. G. Market.

--- 1995/2008. *Dead Man*. DVD. Ljubljana: A. G. Market.

--- 1999/2003. *Ghost Dog: The Way of the Samurai*. DVD. Vojnik: Fivia.

--- 2003/2006. *Coffee and Cigarettes*. DVD. Ljubljana: Cinemania group in Mladina.

--- 2005/2006. *Broken Flowers*. DVD. Ljubljana: Cinemania group.

--- 2009. *Limits of Control*. DVD. Los Angeles: Focus Features.

--- 2013/2014. *Only Lovers Left Alive*. DVD. Culver City: Sony Pictures Home Entertainment.

Jarrel, Joe. 2004. Jim Jarmusch. *SFGate*, 9. maj. Dostopno prek: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/JIM-JARMUSCH-2781862.php> (1. oktober 2014).

Jordan, Miriam in Julian Jason Haladyn. 2010. Simulation, Simulacra and Solaris. *Film Philosophy* 14 (2): 254–273.

Kellner, Douglas. 2000. *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Stanford: Stanford University Press.

Kent, Jones. 1996. Dead Man. *Cineaste* 22 (2): 45–46.

Kuhl, Brice A., Jesse Rissman in Anthony D. Wagner. 2012. Multi-voxel Patterns of Visual Category Representation During Episodic Encoding are Predictive of Subsequent Memory. *Neuropsychologia* 50 (4): 458–469.

Kunsthalle Wien. 2013. *Cut-ups, Cut-ins, Cut-outs: The Art of William S. Burroughs*. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst.

Laderman, David. 2002. *Driving Visions: Exploring the Road Movie*. Austin: University of Texas Press.

Lee, Jason. 2002. Life after Death, or Death as Life? Dead Man, Postmodernism and Ontology. *Journal for Cultural and Religious Theory* 3 (2).

Lehmann, Hans-Thies. 2003. *Postdramsko gledališče*. Ljubljana: Maska.

Levy, Shawn. 2000. Postcards from Mars. *Sight & Sound* 10 (4): 22–25.

Marsen, Sky. 2012. The Semiotic Construction of Worldview in Film: Multimodal Variations in *Le Samourai*, *The Killer* and *Ghost Dog*. *Semiotica* (190): 153–175.

Mauer, Roman. 2006. *Filme zum anderen Amerika*. Mainz: Bender Verlag.

Mendoza, Daryl Y. 2010. Commodity, Sign and Spectacle: Retracing Baudrillard's Hyperreality. *Kritike* 2 (4): 45–59.

Merritt, Greg. 2000. *Celluloid Mavericks – A History of American Independent Film*. New York: Thunder's Mouth Press.

Norris, Christopher. 1992. *Uncritical Theory: Postmodernism, Intellectuals, and the Gulf War*. Amherst: The University of Massachusetts Press.

Pawlett, William in Meena Dhana. 2010. The Shared Destiny of the Radical Other: A Reading of the Wizzard of Oz. *Film-Philosophy* 14 (2): 113–131.

Pierson, John in Kevin Smith. 1996. *Spike, Mike, Slackers and Dykes: A Guided Tour Across a Decade of American Independent Cinema*. London: Faber and Faber.

Ranganath, Charan, Laura A. Libby in Deborah E. Hannula. 2014. Medial Temporal Lobe Coding of Item and Spatial Information during Relational Binding in Working Memory. *Journal of Neuroscience* 34 (43): 14233–14242.

Richardson, Michael. 2010a. *Otherness in Hollywood Cinema*. New York: Continuum International Publishing.

Richardson, Michael. 2010b. The Phantom of Communication: Jim Jarmusch's *Ghost Dog* and the Opacity of the Message. *Third Text* 24 (3): 361–371.

Robinson, Andrew. 2012a. An A to Z Theory: Jean Baudrillard: The Code. *Ceasefire*, 27. april. Dostopno prek: <http://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-baudrillard-5/> (1. oktober 2014).

Robinson, Andrew. 2012b. An A to Z Theory: Jean Baudrillard: Hyperreality and Implosion. *Ceasefire*, 10. avgust. Dostopno prek: <http://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-baudrillard-9/> (1. oktober 2014).

Rosenbaum, Jonathan. 1996. Acid Western. *The Chicago Reader*, 27. junij. Dostopno prek: <http://www.chicagoreader.com/chicago/acid-western/Content?oid=890861> (1. oktober 2014).

Rosenbaum, Jonathan. 2000. *Dead Man*. London: British Film Institute.

Taylor, Rumsey, Cullen Gallagher, Katherine Follett, Victoria Large, Leo Goldsmith, Steve MacFarlane, Veronika Ferdman in Jared Eisenstat. 2013. Responding to Some Questions about »Acid Westerns« and DEAD MAN. *Not Coming to a Theater Near You*, 1. april. Dostopno prek: <http://www.notcoming.com/features/acidwesterns/> (1. oktober 2014).

Shatz, Thomas. 2013. Conglomerate Hollywood and American Independent Film V *American Independent Cinema: Indie, Indiewood and Beyond*, ur. Geoff King, Clare Molloy in Yannis Tzioumakis, 127–139. Oxon in New York: Routledge.

Sim, Stuart, ur. 2001. *The Routledge Companion to Postmodernism*. London, New York: Routledge.

Smith, Lindzee. 1982. Men Looking at Other Men. *Bomb* 1 (2). Dostopno prek: <http://bombmagazine.org/article/46/> (1. oktober 2014).

Stolpe, Karin in Lars Bjöklund. 2013. Students' Long-term Memories from an Ecology Field Excursion: Retelling a Narrative as an Interplay Between Implicit and Explicit Memories. *Scandinavian Journal of Educational Research* 57 (3): 277–291.

Suarez, Juan Antonio. 2007. *Jim Jarmusch*. Chicago: University of Illinois Press.

Toffoletti, Kim in Victoria Grace. 2010. Terminal Indifference: The Hollywood War Film Post-September 11. *Film-Philosophy* 14 (2): 62–83.

Tzioumakis, Yannis. 2013. Independence and Hollywood: Introduction V *American Independent Cinema: Indie, Indiewood and Beyond*, ur. Geoff King, Clare Molloy in Yannis Tzioumakis, 123–7. Oxon in New York: Routledge.

Viejo, Breixo. 2002. *Jim Jarmusch y el Sueño de los Justos*. Madrid: Ediciones JC.

Vaughan, Hunter M. 2010. The Paradox of Film: An Industry of Sex, a Form of Seduction (on Jean Baudrillard's Seduction and the Cinema). *Film-Philosophy* 14 (2): 41–61.