Zeitschrift: Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft = revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera d'etnologia

Herausgeber: Schweizerische Ethnologische Gesellschaft

Band: 5 (2000)

Vorwort: Soft realities : avant-propos = Soft realities : Vorwort

Autor: Chappaz-Wirthner, Suzanne

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Soft Realities

Avant-propos

Suzanne Chappaz-Wirthner

En intitulant «Soft Realities» un dossier consacré au simulacre, *Tsantsa* a tenté de se prémunir d'emblée contre les effets pervers d'une telle notion, rappelant, par l'emploi du pluriel et le choix de l'adjectif, qu'il ne saurait y avoir pour l'ethnologue de réalités autres que multiples et hétérogènes, construites en des interactions complexes par des acteurs en constante évolution, à mille lieues de l'entité cristallisée dont le recours à une notion figée laisse en creux entendre l'existence. A une époque où les techniques de l'information et de l'image produisent des univers dénigrés comme «meurtriers du réel» (Baudrillard 1995)[1] ou célébrés à l'inverse comme accouchant de «réels inédits» (Quéau 1993), il nous est apparu opportun d'analyser les discours dont ces univers sont l'objet et de mettre au jour les implications idéologiques des connotations contrastées qui leur sont attribuées. L'angle de vision retenu à ces fins est celui du simulacre, présent dans ces discours, de façon implicite tout au moins; il oriente la problématique que nous avons proposée aux auteurs afin qu'à partir de leurs terrains respectifs, ils délimitent dans la sphère sociale actuelle les domaines où ces jeux de discours sont à l'œuvre et en débusquent l'effet trompe-l'œil.

Le simulacre et la vision du sens commun

Partons de l'idée de duplicité communément associée à la notion de simulacre et qui émerge des acceptions originelles de ce terme. Duplicité d'abord dans le sens d'une duplication, de l'existence d'un double de quelque chose: le terme latin *simulacrum* s'emploie pour désigner un portrait, une effigie, une statue (l'image d'un dieu par exemple) ou une figure reflétée dans l'eau ou dans un miroir, ou encore un fantôme, un spectre, l'ombre des morts. Le sens vieilli du terme français

[1] Les références bibliographiques se trouvent à la fin de la version allemande de cet avant-propos, page 14.

renvoie au sens latin: un simulacre, c'est une image, une idole, la représentation d'une divinité païenne; dans le *Dictionnaire philosophique des religions*, Voltaire emploie le terme dans ce sens. Duplicité ensuite à cause de la suspicion éveillée par la ressemblance trop parfaite de cette représentation figurée avec ce qu'elle représente. Si dans ce champ antique de l'image les termes voisins *imago* et *eikon* renvoient eux aussi à l'idée de ressemblance, le terme *simulacrum* contient seul l'idée d'un glissement de l'idée de ressemblance, de similitude, à celle d'apparence, de faux-semblant, ce qui induit l'idée de méprise, et de l'idée d'imitation à celle de contrefaçon, ce qui induit l'idée de tromperie, de feinte, de ruse. Ce glissement est attesté dans le verbe *simulo* qui signifie «imiter, reproduire, copier, représenter» mais aussi «feindre, faire semblant, contrefaire»; il l'est aussi dans l'évolution du terme «simulacre» qui désigne dès le XVIe siècle une apparence sensible se donnant pour une réalité, un fantôme, une illusion, un semblant, ou l'action de feindre l'exécution de quelque chose.

Le simulacre s'inscrit donc dans le champ de la représentation figurée impliquant deux niveaux: celui des modèles, les choses représentées (le monde, la nature, le réel, les dieux, les morts) et celui des copies, celui des choses qui représentent (effigies, statues, reflets, ombres). Il est de l'ordre de l'apparence et du visible. Ces deux niveaux sont connotés, comme en témoigne l'infléchissement sémantique du terme «simulacre», de deux couples de valeurs antagonistes: vrai/faux et réel/illusoire (fictif, imaginaire). Cette connotation a son origine lointaine dans la distinction opérée par Platon dans sa théorie de la *mimesis* (Deleuze 1969; Vernant 1975) entre l'être et l'apparence, l'intelligible et le sensible, l'Idée et l'image (*eidolon*), le modèle et la copie; cette distinction est d'emblée hiérarchisée puisqu'elle s'accompagne d'une dévalorisation ontologique de l'image (la copie) qui glisse vers le non-être, la fausseté, l'illusion.

Défini strictement dans ce contexte, le simulacre constitue une catégorie d'*eidolon* qui s'enfonce d'un cran dans la fausseté; Deleuze et Vernant renvoient tous deux à la distinction opérée par Platon dans le *Sophiste* entre deux catégories d'*eidola*. Les copies-icônes (*eikones*) sont des copies fidèles en ce qu'elles reproduisent les proportions du modèle et donnent lieu à une ressemblance interne fondée sur le respect des relations et des proportions qui constituent son essence (Deleuze et Vernant divergent sur les implications ontologiques de cette fidélité dans la reproduction) tandis que les simulacres-phantasmes (*phantasmata*) reproduisent non les proportions réelles du modèle mais des proportions qui font illusion à l'œil et génèrent une ressemblance externe à l'origine d'un effet trompe-l'œil.

Ainsi le réel et le vrai sont du côté du modèle associé aux notions d'«original, originel, premier, authentique, naturel», l'illusion et le faux étant du côté de la copie associée aux notions de «*fac simile*, dérivé, second, factice, artificiel». C'est dans cette dynamique duelle qu'émerge la duplicité attachée à la notion de simulacre dans la vision du sens commun: le simulacre double son monde.

Une vision normative

Cette approche négative du simulacre est normative dans le sens où qualifier de tel un acte ou un objet, avec ces connotations de duplicité, de facticité et d'artificialité, laisse entendre deux choses: d'une part qu'il existe un au-delà du simulacre, un niveau qui serait de l'ordre de l'authenticité, de l'univocité (le réel, le vrai, le naturel), d'autre part qu'il y aurait de cet au-delà une représentation qui ne serait pas un simulacre et qui restituerait ce réel, ce vrai, ce naturel à l'état brut, en toute transparence, sans duplicité, comme un papier calque, ou en toute vérité, comme image vraie.

L'opération de discours consistant à qualifier un acte ou un objet de simulacre induit un faire croire que, à savoir qu'il existe quelque chose «derrière les images», le réel, la nature, les dieux, les esprits des

morts, et qu'il y a par conséquent des images vraies, bonnes, telles les icônes, et des images fausses, mauvaises, telles les idoles et les fétiches.

Dans ce «faire croire que» résident les enjeux sociaux et les implications idéologiques du simulacre, là naissent les effets de réel qu'il produit. Les mettre au jour, c'est prendre ses distances avec la vision du sens commun et dans ce sens «confondre» le simulacre. Cette démarche s'étaie sur la définition suivante. En tant que ressemblance glissant vers le faux-semblant, imitation glissant vers la contrefaçon, le simulacre perturbe le champ de la représentation: il brouille l'écart entre les deux niveaux que celle-ci implique, celui des modèles et celui des copies, entraînant une confusion de l'ordre de la méprise (la copie est prise pour le modèle, le faux pour le vrai, l'illusoire pour le réel) ou rendant possible une permutation de l'ordre de la manipulation (il s'agit alors de faire prendre la copie pour le modèle, le faux pour le vrai, l'illusoire pour le réel). Trois axes de réflexion se profilent.

La notion de simulacre s'inscrit originellement dans le champ du sacré (le terme latin *simulacrum* désigne en l'une de ses premières acceptions l'image d'un dieu ou l'ombre des morts). C'est l'ensemble structuré des relations entre les hommes et les dieux/les morts, entre l'ici-bas et l'au-delà; il est traversé par l'opposition idoles/icônes, images fausses/images vraies. Selon que l'écart entre le dieu et l'image est dénié ou revendiqué, une image est qualifiée d'idole, de fétiche (Pouillon 1970) ou au contraire d'icône (Mondzain 1996). Les «guerres d'images» menées pour assurer à un groupe humain le monopole du sacré attestent les effets de réel de cet acte taxinomique (Gruzinski 1990).

La notion de simulacre s'inscrit aussi dans le champ du pouvoir du fait du glissement sémantique qui conduit à la confusion des deux niveaux de la représentation dans le sens d'une manipulation, d'une ruse. Il s'agit ici des relations entre les hommes (réseaux économiques et sociaux, luttes politiques), soumises à une dynamique de type manipuler/déjouer, masquer/démasquer, aliéner/libérer. Dans ces réseaux s'élaborent des images de pouvoir et de contre-pouvoir, à des fins de légitimation ou de contestation de l'ordre existant, de ses différences et de ses hiérarchies.

Enfin le glissement sémantique décelé dans le terme simulacre opère une confusion des deux niveaux de la représentation dans le sens de la séduction et de ses artifices. Le simulacre s'inscrit ici dans le champ du désir, celui des relations entre les hommes et les femmes, constitué de la dynamique être/paraître, naturel/artificiel, du jeu sur les apparences, le sexe et le genre. Il y a une sexuation du simulacre selon Baudrillard. Quelle portée cognitive et sociale recèle le trouble que cette notion sème dans les esprits et dans les corps?

Deleuze et le simulacre

Est-il possible de partir d'une définition positive du simulacre qui ferait pièce aux idéologies de l'authentique sécrétées en creux par une définition négative, de voir dans le simulacre un agent double à l'action ambivalente? Dans quelle mesure le fait qu'il perturbe le champ de la représentation n'engendre-t-il pas un effet positif, à savoir la libération de possibles, de virtualités non actualisées dans l'ordre existant, la création d'un monde autre plutôt que d'un autre monde aux vertus légitimantes?

Si, dans le champ de la représentation, le simulacre émerge d'une dialectique modèle/copie, vrai/faux, réel/illusoire, il participe de ces deux niveaux, il est dans l'interface; à ce titre, il exerce une médiation entre ces termes antagonistes et contribue à dépasser les oppositions de type modèle/copie. Quelle serait la nature de cette médiation, quelles seraient ses modalités? Sur quel modèle d'ordre ce dépassement déboucherait-il?

Deleuze (1969; 1993) définit le simulacre comme l'acte par lequel l'idée même

d'un modèle ou d'une position privilégiée se trouve contestée. Dans l'entreprise qu'il assigne à la philosophie moderne, «renverser le platonisme», et qui consiste à dénier le primat d'un original sur la copie, d'un modèle sur l'image, il voit une exaltation possible de la puissance positive du simulacre en ce que ce dernier nie précisément l'original et la copie, le modèle et la reproduction. Du fait de cette négation, le simulacre prévient les dérives accomplies au nom d'un original, d'un originel, d'un authentique, telles la sélection, la hiérarchie, l'exclusion, et contient la possibilité de faire émerger «un monde propre». Deleuze (1969) voit émerger cette notion de simulacre n'impliquant pas de réalité originaire préalable dans l'œuvre d'écrivains comme Maurice Blanchot («Le rire des dieux», 1965) et Pierre Klossowski (*Le Baphomet*, 1965). Une voie s'ouvre ici: l'analyse de telles fictions littéraires menées à des fins heuristiques afin de dégager la puissance créatrice du simulacre en tant qu'outil intellectuel et social.

Le dossier

Telles sont les réflexions sur lesquelles les auteurs ici réunis ont bien voulu se pencher. Dans l'article qui ouvre le dossier, Daniela Cerqui s'attache à clarifier les concepts utilisés pour qualifier les champs émergeant des techniques actuelles de l'information et de l'image. Elle dénonce l'extension du terme «virtuel» aux réseaux créés sur l'Internet et, soulignant l'effet pervers de cet abus de langage, à savoir le déficit en «réalité» reproché aux relations en ligne qui ne seraient dès lors qu'un simulacre de relations, elle montre que la réalité virtuelle et le monde des réseaux forment deux univers distincts dont les logiques respectives se définissent par le rôle opposé dévolu au corps.

Trois textes prolongent ces réflexions. Evacuant de son discours le terme «virtuel», Anna Maria Pecci salue la créativité qui caractérise les réseaux évoluant dans le cyberespace, tant sur le plan de l'identité individuelle que sur celui des interactions sociales. L'interface que constitue l'écran joue le rôle d'un masque aménageant un espace liminal propice aux inversions et aux transgressions; par ailleurs elle voit dans les cybercafés des lieux hybrides où observer et comparer les relations en ligne et les relations face à face. Beat Funk quant à lui déplace sur le terrain du film de science-fiction, considéré comme un «révélateur» des enjeux sous-jacents aux techniques actuelles de l'information et de l'image, les réflexions de Daniela Cerqui sur la place que celles-ci aménagent au corps. Confrontant *Matrix* des frères Wachowski et *eXistenZ* de David Cronenberg, il analyse comment le corps devient le lieu de multiples franchissements de frontières, entre organismes et mécanismes, intérieur et extérieur, mondes réels et mondes virtuels, et en même temps l'instrument par lequel s'exerce la duplicité du simulacre. Dans un univers où règne l'incertitude quant à la nature et au statut des images produites en pléthore par des spécialistes à la technique sans faille, la quête d'une réalité «authentique» emprunte des voies inattendues. C'est ce que relève Béatrice Tobler en analysant le phénomène des *live cams*, ces caméras branchées sur l'Internet pour donner accès à l'intimité de citoyens ordinaires. Le réel et le vrai sont à rechercher ici non pas du côté du modèle, mais du côté de la copie, de sa facture plus précisément: la maladresse des images livrées par ces caméras, leur manque d'apprêt apparent, leur banalité même apparaissent comme autant de gages de leur réalité et de leur vérité, projetant par ricochet l'ombre du simulacre sur les images des professionnels.

C'est un autre terrain du simulacre qu'identifient Ellen Hertz et Claudia Dubuis, celui où il est question de la valeur économique, «vraie» et «fausse». Ellen Hertz prend comme point de départ de ses réflexions sur la bourse la dichotomie sous-tendant nombre de publications consacrées à ce phénomène, et qui oppose un monde sain de l'investissement à un monde fou de la spéculation.

Partant de l'observation que l'acte d'entrer en bourse met en œuvre des processus de représentation du présent et de projection dans l'avenir, elle rapporte cette dichotomie à la distinction que Platon opère entre les copies-icônes et les simulacres-phantasmes, et propose, afin de s'extraire de cette ontologie morale, une analyse fondée sur la notion de quasi-objet élaborée par Latour. Les marchés boursiers, considérés comme l'institutionnalisation de pratiques qu'elle qualifie d'«investissement/spéculation» mettent en circulation «non pas des objets plus ou moins vrais», mais «des instruments dérivés, des hybrides», dont l'ontologie propre bat en brèche la dichotomie platonicienne. Dans sa contribution, Claudia Dubuis s'emploie à débusquer une logique morale parallèle. Elle étudie les différents types de discours portant sur les jeux d'argent, des discours moraux stigmatisant la dépense improductive aux discours savants, tels ceux de Baudrillard et de Caillois, dénonçant l'artificialité de cette pratique. Elle fait apparaître l'ontologie qui sous-tend ces discours, opposant l'argent issu d'un travail à «l'argent facile» glané dans les casinos, l'ancrage dans la vie réelle à l'évasion dans des mondes illusoires, et souligne la persistance de cette attitude normative dans le discours des acteurs aujourd'hui, qu'il s'agisse des professionnels des jeux ou des militants anti-jeux.

La catégorie du simulacre est-elle spécifique aux sociétés occidentales ou jouit-elle d'une plus vaste extension? C'est la question que s'est posée Lay Tshiala. S'appuyant sur le cas des Bakongo, il montre que loin d'être une réalité importée par les Portugais qui y recourent pour stigmatiser les objets de culte *nkisi*, cette catégorie renvoie à une réalité endogène que l'arrivée des colonisateurs tire de sa latence. A ces derniers qui font main basse sur les *nkisi*, d'abord pour les brûler puis pour les acheminer vers les marchés d'art européens, «fétiches soumis à la fétichisation des marchandises», les Bakongo livrent de faux *nkisi* fabriqués pour la circonstance et confient les vrais à la garde de leurs enfants, retournant ainsi contre les vainqueurs de l'heure l'arme du simulacre.

Kathrin Oester enfin se demande quelles seront les répercussions des techniques actuelles de l'information et de l'image sur l'objet et les méthodes de l'ethnologie. Après avoir récusé l'attitude moraliste des chercheurs qui les diabolisent en n'y voyant que «duperie» et «mystification» ou qui se font à l'inverse les chantres de la cyberanthropologie, elle définit sa position dans le sillage de celle de Walter Benjamin: face aux nouvelles techniques de reproduction des œuvres d'art que constituent à son époque le cinéma et la photographie, il relève à quel point la frontière entre les producteurs et les consommateurs s'en trouve ébranlée. De la même façon, grâce à l'interactivité qui les caractérise, les techniques actuelles de l'information et de l'image ébranlent la frontière entre enquêteurs et informateurs et contribuent à la construction dialogique du savoir anthropologique.

Soft Realities

Vorwort

Suzanne Chappaz-Wirthner

Mit dem Titel «Soft Realities» über einem Dossier, das dem Simulakrum gewidmet ist, hat *Tsantsa* versucht, sich im Vornherein gegen die verzerrenden Effekte eines solchen Begriffs zu wappnen. Die Verwendung der Mehrzahl und die Wahl des Adjektivs erinnern daran, dass es für die Ethnologie keine Wirklichkeiten gibt, die nicht vielfältig und heterogen sind. Wirklichkeiten werden von sich ständig entwickelnden Akteuren in komplexen Interaktionen konstruiert und sind weit entfernt von der kristallisierten Einheit, die durch den Rückgriff auf einen erstarrten Begriff suggeriert wird. In einer Zeit, in der die Techniken der Information und des Bildes Universen produzieren, die als «meurtriers du réel» angeklagt (Baudrillard 1995) oder auch als Quellen von «réels inédits» gefeiert werden (Quéau 1993), schien es uns angebracht, die Diskurse über diese Universen zu analysieren und die ideologischen Implikationen ihrer gegensätzlichen Konnotationen hervorzuheben. Der zu diesem Zweck eingenommene Blickwinkel ist der des Simulakrums, der zumindest implizit in diesen Diskursen vorhanden ist; er bestimmt die Problematik, die wir den Autoren vorgeschlagen haben, damit sie, ausgehend von ihren jeweiligen Feldern, in der sozialen Sphäre die Bereiche abgrenzen, in denen diese Diskurs-Spiele am Werk sind und den «Trompe-l'œil»-Effekt auslösen.

Das Simulakrum und die Sicht des *common sense*

Gehen wir aus von der Idee der Duplizität, die für gewöhnlich mit dem Begriff des Simulakrums assoziiert wird und die aus der ursprünglichen Bedeutung des Begriffs hervorgeht: Duplizität zuerst einmal in der Bedeutung einer Verdoppelung, der Existenz eines Doppels von etwas. Das lateinische Wort *simulacrum*

wird verwendet um ein Porträt, ein Bild, eine Statue zu bezeichnen (etwa das Bildnis eines Gottes), ein im Wasser oder in einem Spiegel reflektiertes Bild oder aber ein Phantom, ein Gespenst, den Schatten der Toten. Die veraltete Bedeutung des französischen Wortes verweist auf die lateinische Bedeutung: Ein Simulakrum ist ein Bild, ein Idol, die Darstellung einer heidnischen Gottheit; in seinem *Dictionnaire philosophique des religions* verwendet Voltaire den Begriff in diesem Sinn. In einem anderen Sinn verweist Duplizität auf den Verdacht, der durch die zu perfekte Ähnlichkeit zwischen dem Abbild und dem Abgebildeten geweckt wird. Obwohl in der antiken Terminologie auch die benachbarten Begriffe *imago* und *eikon* auf die Idee der Ähnlichkeit verweisen, enthält nur der Begriff *simulacrum* die Idee eines Hinübergleitens von der Idee der Ähnlichkeit zu der des Scheins, des falschen Scheins, was zur Idee des Irrtums führt, und von der Idee der Imitation zu der der Nachahmung, was zur Täuschung, Verstellung, List führt. Dieses Hinübergleiten ist in dem Verb *simulo* enthalten, das «imitieren, reproduzieren, kopieren, darstellen» bedeutet, aber auch «verstellen, vorgeben, nachahmen»; es steckt auch in der Entwicklung des Begriffes *simulacre*, welcher im Französischen seit dem 16. Jahrhundert eine sinnliche Erscheinung bezeichnet, die sich als Wirklichkeit ausgibt, ein Phantom, eine Illusion, ein falscher Schein oder eine Aktivität, die eine Ausführung vorgibt.

Das Simulakrum liegt also im Feld der bildlichen Darstellung und verweist auf zwei Ebenen: die der Modelle, der dargestellten Dinge (die Welt, die Natur, das Wirkliche, die Götter, die Toten) und die der Kopien, der Dinge, die darstellen (Bildnisse, Statuen, Spiegelungen, Schatten). Es zählt zur Ordnung der Erscheinungen und des Sichtbaren. Diese zwei Ebenen sind verbunden mit zwei antagonistischen Wertpaaren wahr/falsch und wirklich/eingebildet (fiktiv, imaginär), wie die semantische Beugung des Begriffs «simulacre» zeigt. Diese Konnotation hat ihren fernen Ursprung in der Unterscheidung, die Plato in seiner Theorie der *mimesis* (Deleuze 1969; Vernant 1975) zwischen dem Sein und der Erscheinung trifft, zwischen dem Intelligiblen und dem Sensiblen, der Idee und dem Bild (*eidolon*), dem Modell und der Kopie; diese Unterscheidung ist überdies hierarchisiert, da sie mit einer ontologischen Entwertung des Bildes (der Kopie) zusammengeht, welches ins Nicht-Sein, in die Falschheit, die Illusion abgleitet.

Streng in diesem Kontext definiert, bildet das Simulakrum eine Kategorie von *eidolon* und senkt sich so ein Stück weit in die Falschheit ab; Deleuze und Vernant verweisen beide auf die Unterscheidung, die Plato im *Sophisten* zwischen zwei Kategorien von *eidola* trifft. Die Abbilder, Kopien-Ikonen (*eikones*) sind getreue Kopien, indem sie die Proportionen des Modells wiedergeben und eine innere Ähnlichkeit erzeugen, die auf dem Respekt vor den Beziehungen und Proportionen, die ihr Wesen konstituieren, begründet ist (Deleuze und Vernant beurteilen die ontologischen Implikationen dieser Treue in der Reproduktion unterschiedlich), während die Zerrbilder, Simulacra-Phantasmen (*phantasmata*) nicht die wirklichen Proportionen des Modells wiedergeben, sondern Proportionen, die das Auge täuschen und mit einem «Trompe-l'œil»-Effekt eine äusserliche Ähnlichkeit erzeugen.

Das Wirkliche und das Wahre sind so auf der Seite des Modells, verbunden mit den Begriffen «original, ursprünglich, authentisch, natürlich, primär», die Illusion und das Falsche auf der Seite der Kopie, verbunden mit den Begriffen «*fac simile*, abgeleitet, sekundär, fabriziert, künstlich». In dieser dualen Dynamik erscheint die Duplizität verbunden mit dem Begriff des Simulakrums aus der Sicht des *common sense*: Das Simulakrum doubelt seine Welt.

Eine normative Sicht

Dieser negative Zugang zum Simulakrum ist normativ in dem Sinn, dass eine Handlung oder ein Objekt mit den Konnotationen der Duplizität, der Künstlichkeit zu qualifizieren auf zwei Dinge anspielt: einerseits darauf, dass es ein Jenseits des Simulakrums gibt, eine Ebene der Authentizität, der Eindeutigkeit (das Wirkliche, das Wahre, das Natürliche), andererseits darauf, dass von diesem Jenseits eine Darstellung möglich ist, die nicht ein Simulakrum wäre und die dieses Wirkliche, Wahre, Natürliche im Urzustand, in voller Transparenz, ohne Duplizität wiedergäbe wie ein Pauspapier als ein wahres Abbild.

Eine Handlung oder ein Objekt als Simulakrum zu bezeichnen verweist auf ein Glaubenmachen, dass etwas «hinter den Bildern» exisitiert, nämlich das Wirkliche, die Natur, die Götter, die Totengeister und dass es folglich wahre und gute Abbilder gibt wie die Ikonen und schlechte, falsche Bilder wie die Idole oder Fetische.

In diesem «Glaubenmachen» liegen die sozialen Dimensionen und die ideologischen Implikationen des Simulakrums, hier entstehen die Wirklichkeitseffekte, die es erzeugt. Diese aufzuzeigen bedeutet eine Distanzierung von der Sicht des *common sense* und in diesem Sinn eine «Auflösung» des Simulakrums. Dieser Schritt stützt sich auf die folgende Definition. Als Ähnlichkeit, die in den falschen Schein abgleitet, als Imitation, die zur Nachahmung wird, stört das Simulakrum das Feld der Repräsentation: Es verwischt die Distanz zwischen den zwei Ebenen, der der Modelle und der der Kopien und verwirrt bis hin zum Irrtum (die Kopie wird für das Modell gehalten, das Falsche für das Wahre, das Eingebildete für das Wirkliche) oder ermöglicht Manipulationen (die Kopie wird für das Original ausgegeben, das Falsche für das Wahre, das Eingebildete für das Wirkliche). Drei Achsen der Reflexion zeichnen sich ab.

Der Begriff des Simulakrums stand ursprünglich im Feld des Heiligen (das lateinische Wort *simulacrum* bezeichnet in einer seiner ersten Verwendungsweisen das Bildnis eines Gottes oder den Schatten der Toten). Dies ist das Gefüge der Beziehungen zwischen den Menschen und den Göttern/den Toten, zwischen Diesseits und Jenseits; es wird überlagert von der Opposition Idol/Ikon, falsche Bilder/wahre Bilder.

Je nachdem, ob die Distanz zwischen dem Gott und dem Abbild verleugnet oder hingenommen wird, wird ein Bild entweder als Idol oder Fetisch qualifiziert (Pouillon 1970) oder aber als Ikon (Mondzain 1996). Die «Bilderkriege», die geführt werden, um einer Gruppe das Monopol des Heiligen zu sichern, belegen die Realitätseffekte dieses Aktes der Benennung.

Der Begriff des Simulakrums steht auch im Feld der Macht aufgrund des semantischen Hinübergleitens, welches zu einer Verwirrung der zwei Ebenen der Repräsentation führt im Sinne einer Manipulation, einer List. Hier handelt es sich um Beziehungen zwischen Menschen (wirtschaftliche und soziale Netze, politische Kämpfe), die einer Dynamik des Manipulierens/Vereitelns, Maskierens/Demaskierens, Entfremdens/Befreiens unterliegen. In diesen Netzen entwickeln sich Bilder von Macht und Gegen-Macht mit dem Ziel der Legitimation oder der Herausforderung der bestehenden Ordnung, ihrer Differenzen und ihrer Hierarchien.

Schliesslich werden die zwei Ebenen der Repräsentation durch das im Begriff Simulakrum aufgespürte semantische Hinübergleiten durcheinander gebracht im Sinn der Verführung und ihrer Ränkespiele. Das Simulakrum liegt hier im Feld der Begierde, der Beziehungen zwischen Männern und Frauen, konstituiert durch die Dynamik Sein/Schein, natürlich/künstlich, durch das Spiel mit den Erscheinungen, Sex und Gender. Baudrillard spricht von einer Sexualisierung des Simulakrums. Welche kognitive und soziale Tragweite hat die Verwirrung, die dieser Begriff in den Köpfen und Körpern erzeugt?

Deleuze und das Simulakrum

Ist es möglich von einer Definition des Simulakrums auszugehen, die den Ideologien des Authentischen, die in der negativen Definition verborgen sind, entgegengehalten werden könnte, und im Simulakrum einen Doppelagenten der ambivalenten Aktion zu sehen? Erzeugt nicht die Tatsache, dass es das Feld der Repräsentation stört, einen positiven Effekt – nämlich die Befreiung von Möglichem, von in der herrschenden Ordnung nicht verwirklichten Virtualitäten, die Erschaffung einer andersartigen Welt (*monde autre*) eher als einer anderen Welt (*autre monde*) mit legitimatorischen Eigenschaften?

Wenn das Simulakrum im Feld der Repräsentation aus einer Dialektik Modell/Kopie, wahr/falsch, wirklich/eingebildet entsteht, hat es Teil an beiden Ebenen, ist es an der Schnittstelle; damit wirkt es vermittelnd zwischen diesen antagonistischen Begriffen und trägt dazu bei, Gegensätze von der Art Modell/Kopie zu überwinden. Was wäre die Art dieser Vermittlung, was wären ihre Modalitäten? Zu was für einem Modell der Ordnung würde diese Überwindung führen?

Deleuze (1969; 1993) definiert das Simulakrum als den Akt, durch den bereits die Idee eines Modells oder einer privilegierten Positon angefochten wird. In dem Unternehmen, welches er der modernen Philosophie zuweist, «den Platonismus zu stürzen», welches darin besteht, den Primat des Originals vor der Kopie, des Modells vor dem Bild zu bestreiten, sieht er eine mögliche Erhöhung der positiven Macht des Simulakrums, da dieses eben genau Original und Kopie, Modell und Reproduktion negiert. Durch diese Negation vereitelt das Simulakrum die im Namen eines Originals, von etwas Ursprünglichem, Authentischem vorgenommenen Ableitungen wie etwa die Selektion, die Hierarchie, die Ausschliessung und enthält die Möglichkeit «eine eigene Welt» entstehen zu lassen. Deleuze (1969) sieht im Werk von Schriftstellern wie Maurice Blanchot («Le rire des dieux», 1965) und Pierre Klossowski (*Le Baphomet*, 1965) einen solchen Begriff des Simulakrums auftauchen, der keine vorgängige ursprüngliche Realität impliziert. Hier tut sich ein Weg auf: die Analyse solcher literarischen Fiktionen für heuristische Zwecke, um die schöpferische Kraft des Simulakrums als intellektuelles oder soziales Werkzeug zu freizusetzen.

Das Dossier

Dies sind die Reflexionen, mit denen sich die hier versammelten Autoren auseinander gesetzt haben. In dem Artikel, der das Dossier eröffnet, unternimmt Daniela Cerqui eine Klärung der Konzepte, die zur Qualifizierung der Felder verwendet werden, die durch die aktuellen Bild- und InformationsTechnologien geschaffen worden sind. Sie kritisiert die Ausweitung des Wortes «virtuell» auf die Netze, die vom Internet erzeugt werden. Indem sie die verzerrenden Auswirkungen dieses Missbrauchs der Sprache unterstreicht, d.h. den Vorwurf des Mangels an «Wirklichkeit», der gegen On-line-Beziehungen erhoben wird, die nur ein Simulakrum von Beziehungen seien, zeigt sie auf, dass die virtuelle Realität und die Welt der Netze zwei getrennte Universen darstellen, deren jeweilige Logiken sich durch die gegensätzliche Rolle, die dem Körper zukommt, definieren.

Drei Texte führen diese Überlegungen weiter. Anna Maria Pecci, die in ihrem Diskurs ohne den Begriff «virtuell» auskommt, begrüsst die Kreativität der Netze, die aus dem Cyberspace entstehen, sowohl auf der Ebene der individuellen Identität wie auf der der sozialen Interaktionen. Die Schnittstelle des Bildschirms spielt die Rolle einer Maske, die einen für Inversionen und Übertretungen geeigneten liminalen Raum einrichtet; im Übrigen sieht sie in den Cybercafés hybride Orte, wo On-line-

Beziehungen und Face-to-face-Beziehungen beobachtet und verglichen werden können. Beat Funk überträgt die Überlegungen von Daniela Cerqui über die Rolle des Körpers auf den Sciencefictionfilm, der die den aktuellen Informations- und Bildtechniken zugrunde liegenden Prinzipien enthüllt. In der Gegenüberstellung von *Matrix* der Brüder Wachowski und *eXistenZ* von David Cronenberg analysiert er, wie der Körper zum Ort mehrfacher Grenzüberschreitungen wird zwischen Organismen und Mechanismen, Innen und Aussen, wirklicher Welt und virtueller Welt und gleichzeitig zum Instrument, durch welches die Duplizität des Simulakrums wirkt. In einem Universum, in dem Unsicherheit über die Natur und den Status von Bildern herrscht, die von Spezialisten unfehlbarer Technik in Unmengen hergestellt werden, bedient sich die Suche nach einer «authentischen» Realität unerwarteter Wege. Dies zeigt Beatrice Tobler in ihrer Analyse der Live-Kameras, dieser am Internet angeschlossenen Kameras, die Einblick in das Intimleben gewöhnlicher Bürger bieten. Das Wirkliche und das Wahre müssen hier nicht auf der Seite des Modells gesucht werden, sondern auf der Seite der Kopie oder genauer ihrer Ausführung: Die Ungeschicklichkeit der Bilder, die diese Kameras übermitteln, ihr offensichtlicher Mangel an Aufbereitung, ihre schiere Banalität erscheinen als Belege für ihre Wirklichkeit und ihre Wahrheit. Sie werfen ihrerseits indirekt den Schatten des Simulakrums auf die Bilder der Professionellen.

Ein anderes Feld des Simulakrums wird von Ellen Hertz und Claudia Dubuis identifiziert, eines, bei dem es um «wahren» und «falschen» ökonomischen Wert geht. Ellen Hertz geht in ihren Überlegungen über die Börse von einer Dichotomie aus, die vielen Publikationen zu diesem Thema zugrunde liegt und die eine gesunde Welt der Investition einer verrückten Welt der Spekulation gegenüberstellt. Ausgehend von der Beobachtung, dass beim Eintritt in die Börse Prozesse der Repräsentation der Gegenwart und der Projektion in die Zukunft in Gang gesetzt werden, bezieht sie diese Dichotomie auf die Unterscheidung, die Plato zwischen den Kopien-Ikonen und den Simulacra-Phantasmen trifft. Um sich dieser moralischen Ontologie zu entziehen, schlägt sie eine auf dem von Latour erarbeiteten Begriff des Quasi-Objekts basierende Analyse vor. Als Institutionalisierung von Praktiken betrachtet, die sie als «Investition/Spekulation» qualifiziert, setzen die Börsenmärkte «nicht mehr oder weniger wahre Objekte» um, sondern «abgeleitete Instrumente, Derivate, Hybriden», deren eigene Ontologie eine Bresche in die platonische Dichotomie schlägt. Claudia Dubuis unternimmt es in ihrem Beitrag, eine parallele moralische Logik zu entlarven. Sie untersucht verschiedene Arten von Diskursen über Glücksspiele um Geld, von den moralischen Diskursen, die das unproduktive Ausgeben von Geld verteufeln bis zu den gelehrten Diskursen etwa von Baudrillard und Caillois, die die Künstlichkeit dieser Praxis kritisieren. Sie zeigt die diesen Diskursen zugrunde liegende Ontologie auf in einer Gegenüberstellung von durch Arbeit erworbenem Geld und dem «leichten Geld», das in den Kasinos gemacht wird, der Verankerung im wirklichen Leben und dem Ausweichen in eingebildete Welten, und sie unterstreicht die Dauerhaftigkeit dieser normativen Haltung im Diskurs heutiger Akteure, von professionellen Spielern wie von militanten Glücksspielgegnern gleichermassen.

Ist die Kategorie Simulakrum eine Eigenheit westlicher Gesellschaften oder ist sie umfassender? Diese Frage stellt sich Lay Tshiala. Am Beispiel der Bakongo zeigt er, dass diese Kategorie auf eine indigene Realität verweist, die durch das Eintreffen der Kolonisatoren aktualisiert worden ist und nicht auf eine von den Portugiesen eingeführte, die sie zur Stigmatisierung der *Nkisi*-Kultobjekte verwendeten. Die Bakongo lieferten diesen letzteren, die die *Nkisi* beschlagnahmten, zuerst um sie zu verbrennen, dann um sie den europäischen Kunstmärkten zuzuführen, «Fetische, die dem Warenfetischismus unterworfen werden», falsche zu diesem Zweck fabrizierte *Nkisi*

und vertrauten die echten der Obhut ihrer Kinder an. Sie wendeten so die Waffe des Simulakrums gegen die Sieger der Stunde.

Schliesslich fragt Kathrin Oester nach den Auswirkungen der neuen Informations- und Bildtechniken auf Gegenstand und Methode der Ethnologie. Sie verwirft die moralistische Haltung der Forscher, die diese verteufeln und darin nur Täuschung und Mystifikationen sehen oder die sich umgekehrt zu Verkündern der Cyberanthropologie stilisieren. Sie definiert ihre Position in Anlehnung an Walter Benjamin: Angesichts der neuen Techniken der Reproduktion von Kunstwerken – zu seiner Zeit waren es der Film und die Fotografie – hat er aufgezeigt, wie sehr die Grenze zwischen ihren Produzenten und Konsumenten verwischt worden ist. In derselben Weise verwischen die neuen Informations- und Bildtechniken die Grenze zwischen Forschern und Informanten und tragen dank ihrer charakteristischen Interaktivität zur dialogischen Konstruktion des anthropologischen Wissens bei.

Bibliographie

BAUDRILLARD Jean

1978. «La précession des simulacres». *Traverses* (Paris) 10: 3-37.

1981. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.

1995. *Le crime parfait*. Paris: Galilée.

BLANCHOT Maurice

1965. «Le rire des dieux». *La nouvelle revue française* (Paris), juillet.

CHAPPAZ-WIRTHNER Suzanne

1998. «Le simulacre ou la transcendance impossible: quelques réflexions à partir de Tertullien et de Philip K. Dick», in: GHK (éds), *Derrière les images*, p. 63-95. Neuchâtel: Musée d'ethnographie.

2000. *L'idole et l'icône: réflexions anthropologiques sur la notion de simulacre*. Cours donné à l'Institut d'anthropologie et de sociologie de l'Université de Lausanne pendant le semestre d'été.

DELEUZE Gilles

1969. *Logique du sens*. Paris: Editions de Minuit.

1993 (1968). *Différence et répétition*. Paris: Presses universitaires de France.

GRUZINSKI Serge

1990. *La guerre des images: de Christophe Colomb à* Blade Runner *(1492-2019)*. Paris: Fayard.

KLOSSOWSKI Pierre

1965. *Le Baphomet*. Paris: Mercure de France.

LEVY Pierre

1998. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte/Poche.

MONDZAIN Marie-José

1996. *Image, icône, économie: les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*. Paris: Seuil.

POUILLON Jean

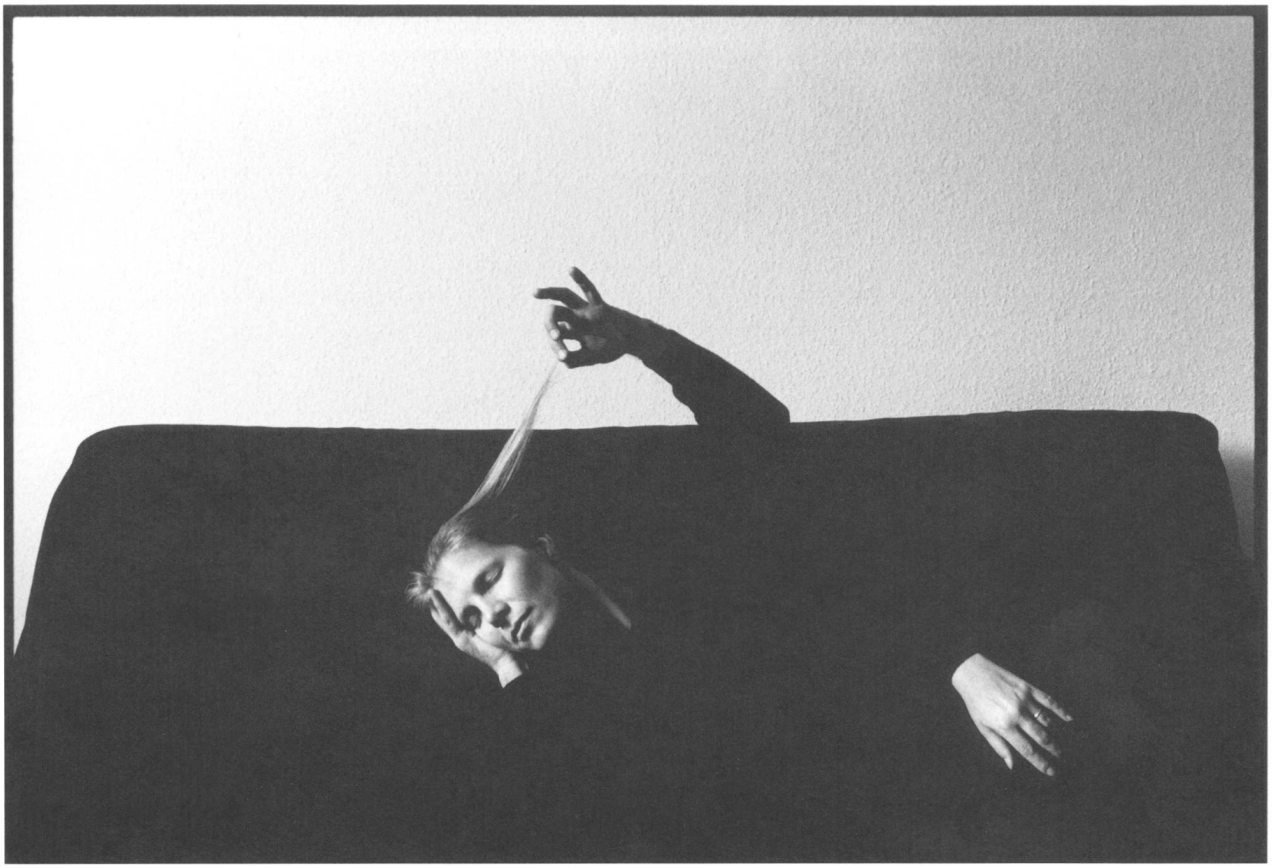
1970. «Fétiches sans fétichisme». *Nouvelle revue de psychanalyse* (Paris) 2: 135-147.

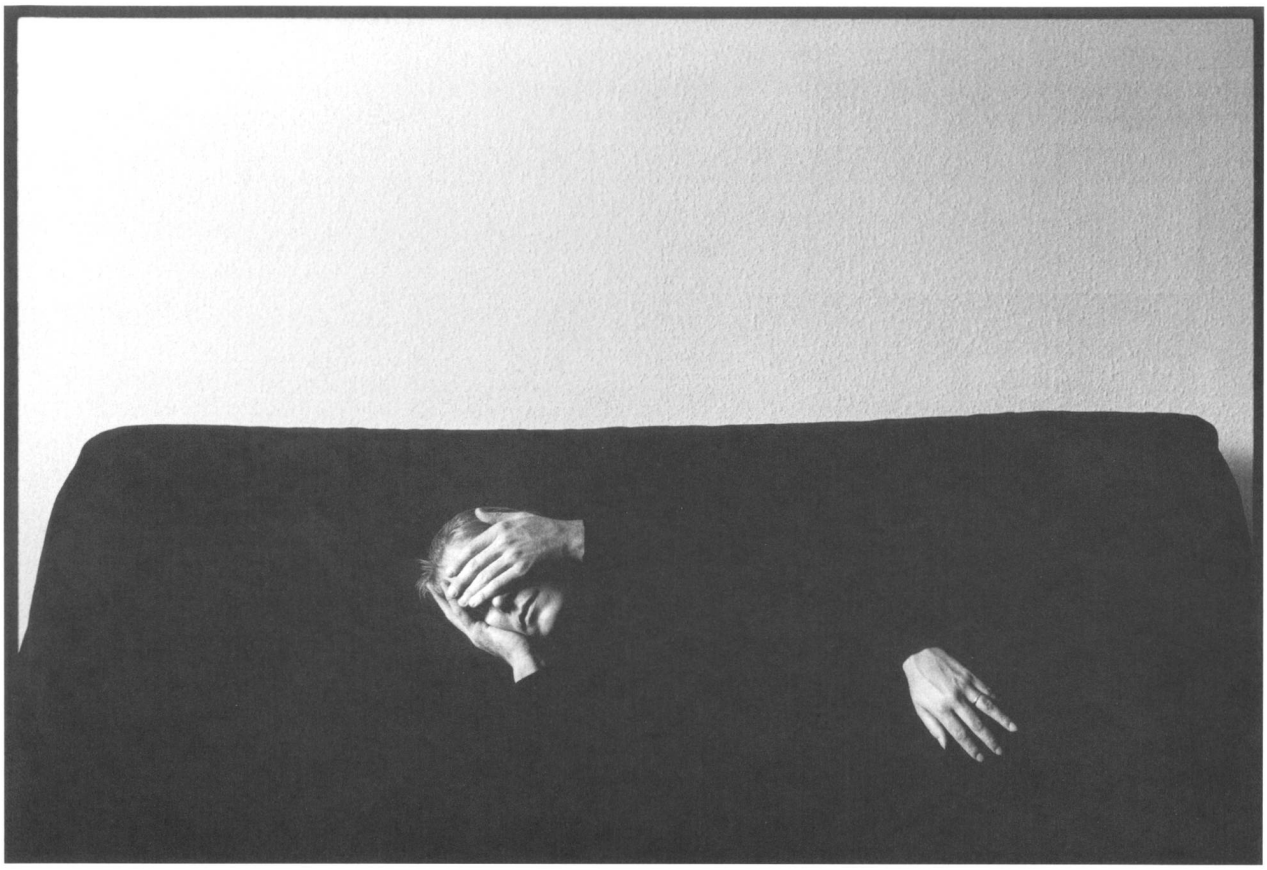
QUÉAU Philippe

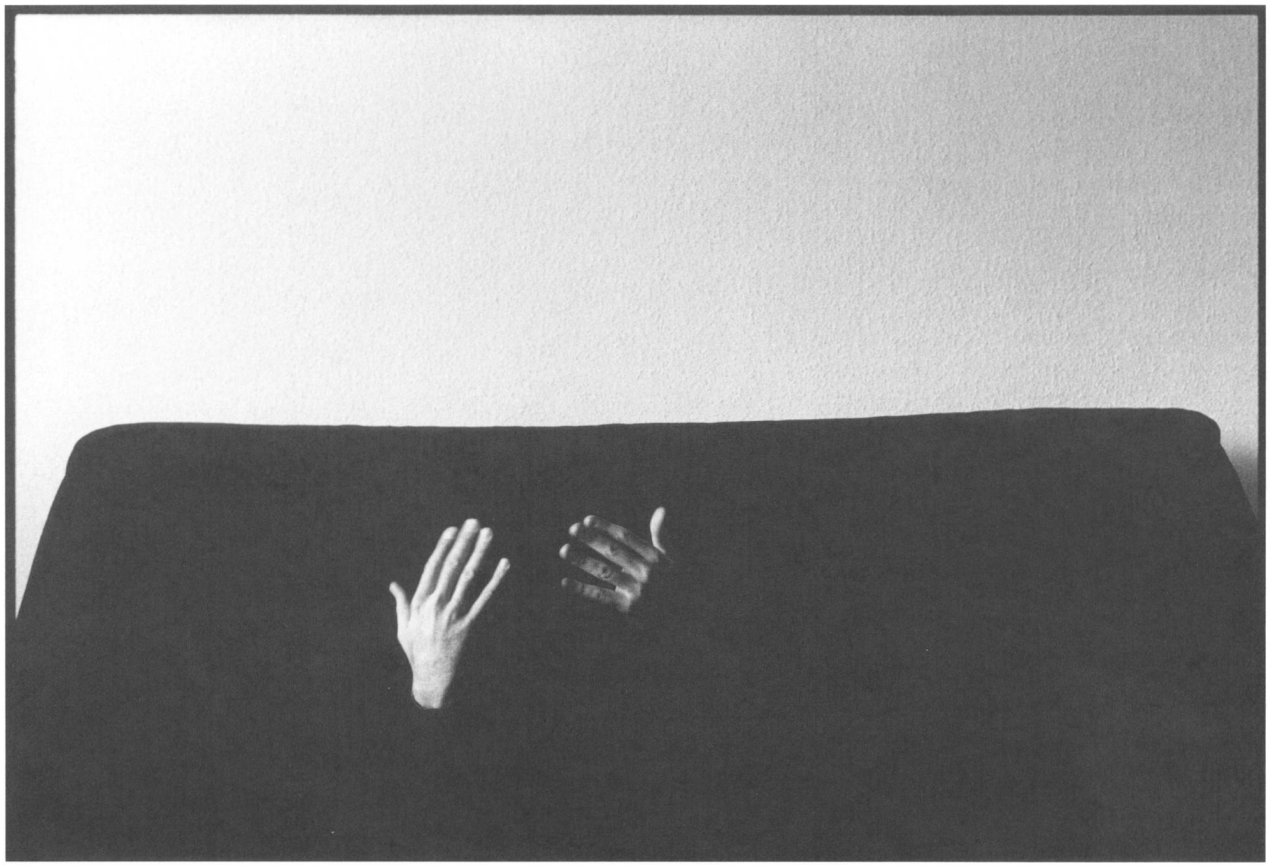
1993. *Le virtuel: vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon/INA.

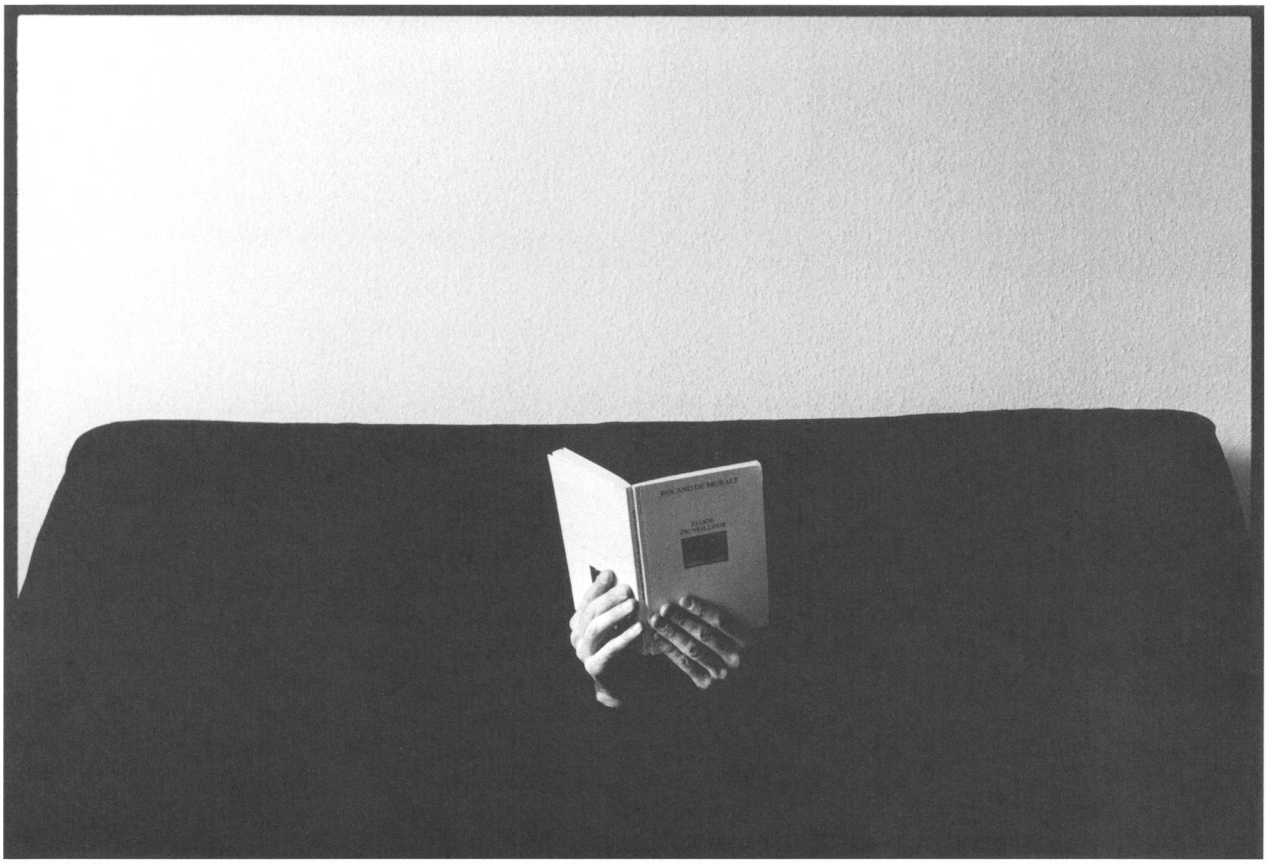
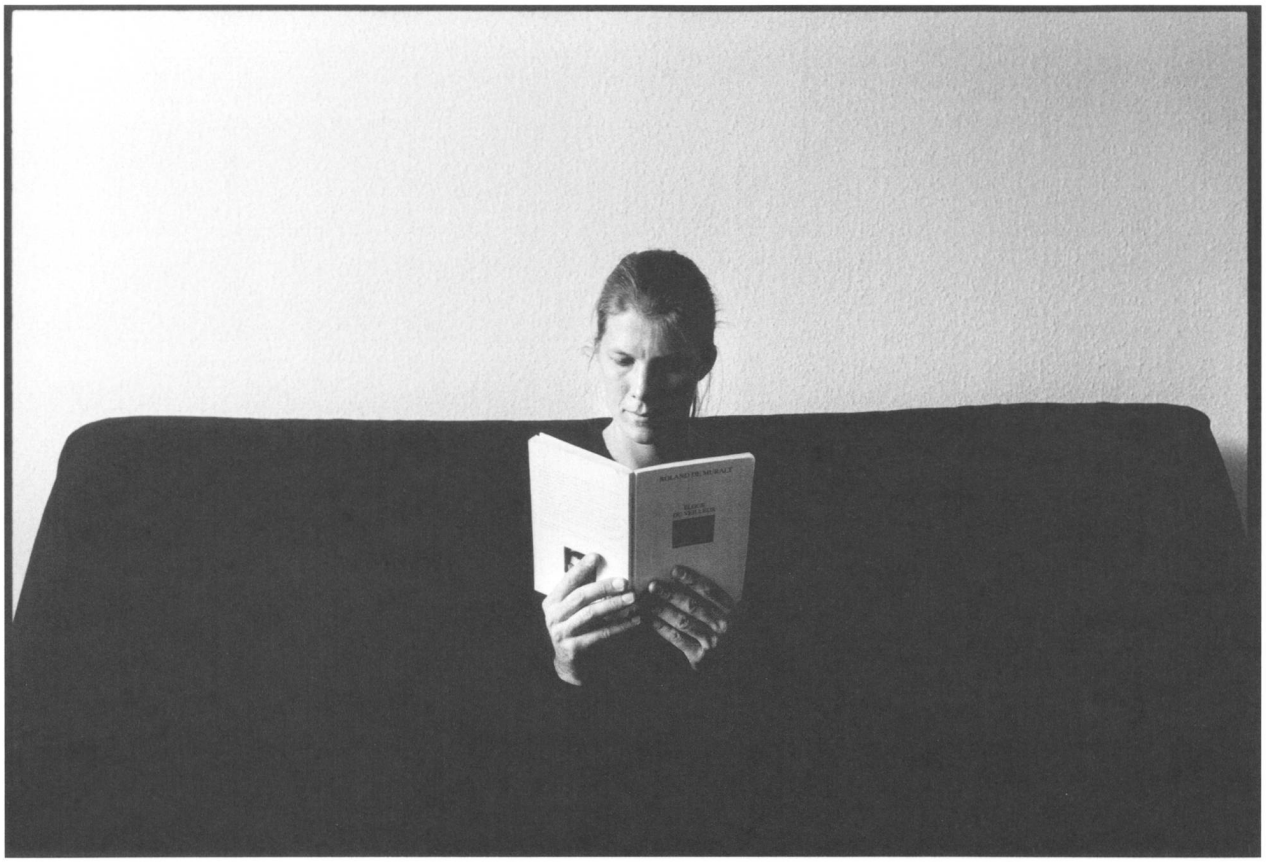
VERNANT Jean-Pierre

1975. «Image et apparence dans la théorie platonicienne de la *mimesis*». *Journal de psychologie normale et pathologique* (Paris) 2: 133-160.








ROLAND DE MORALT
ELOGE
DU VOLEUR