

# SIMULACRA AND SIMULATION: *SHAPING THE SIMULATION UNIVERSE IN POSTMODERNISM*

## SIMULACRU ȘI SIMULARE: *CRISTALIZAREA UNIVERSULUI SIMULĂRII ÎN POSTMODERNISM*

ȘTEFANIA CULDA\*

**ABSTRACT.** The present study works with the hypothesis that simulation does not render nor does it emulate reality, but it rather constructs it. I will therefore put together different simulation phenomena found in postmodern art, and especially in John Fowles' novel *The Magus* and the *Inception* and *Matrix* movie series. These are the main coordinates against which I will here analyze Jean Baudrillard's simulacra theory in view of finding ways to relate it to Fowles' work, based primarily on the first idea of the supremacy of simulacra image which substitutes reality and eventually replaces it. These simulacra and their power to seduce through the aid of images and representations will therefore be the main argument in my attempt, while a second one will be linked to the disappearance of meaning, where in turn reality is replaced by its signs, allowing for an everlasting spectacle. My final aim is to use Fowles' text in order to show the gradual settling of hyperreality that removes any marks separating non-reality from reality, and to prove that in so doing the novel's world reality becomes just another illusion.

**KEY WORDS:** hyperreality, Fowles, meaning, simulation, simulacra

### **Introducere**

Investigația de față pornește de la ipoteza că simularea nu se referă la realitate, nici nu pretinde a o imita, ci mai degrabă o construiește. Utilizând metoda comparatistă vom urmări conceptul de simulare în arta postmodernă, mai precis în romanul experimental fowlesian *Magicianul*, respectiv în lung-metrajele *Inception* și *Matrix*. În acest context, în primul capitol vom aborda și analiza teoria lui Baudrillard despre simulare și aplicabilitatea ei la opera fowlesiană *Magicianul*. Simularea are loc aici gradual, deoarece subiectului îi este plantată, sugerată, ideea de simulare. Această idee va acționa ca un virus asupra lui, etapă ce permite arhitectului, magicianului Maurice Conchis, să construiască lumea simulării. Un element care vine în sprijinul acestei teorii este supremația imaginii-simulacru, care se substituie realului și devine ea însăși realitate. În romanul fowlesian,

\* ȘTEFANIA CULDA (MA 2019, University of Oradea, Romania). E-mail: stefania.culda@emanuel.ro.

simulacrele își exercită puterea de a seduce prin imagini și reprezentări, un episod reprezentativ fiind și apariția lui Lily/Julie într-un costum din perioada victoriană.

Un alt rezultat al dominației simulacrelor este dispariția sensului. Astfel, în universul simulării și al spectacolului, dată fiind înlocuirea realului cu semnele lui, este nevoie de o scenă pentru ca lucrurile să aibă semnificație. Nicholas va asista la o suită amplă de spectacole, de la hipnoză la simularea războiului. Vom analiza astfel procesul trecerii prin „moara euristică” înspre descoperirea dispariției binariilor real-ireal, întrucât totul este de domeniul hiperrealității, iar Nicholas dobândește statutul de *aristo* și, în consecință, își asumă responsabilitatea. Fără a înțelege diferența dintre iluzie și realitate, Nicholas descoperă că realul este doar o altă iluzie. Jocul de-a dumnezeu se face în paradigma realitate vs. iluzie, prin simularea rolului de dumnezeu-magician. Ca urmare, vom încerca să oferim o perspectivă diferită asupra acestui text, deja mult abordat în plan academic, și asupra unei teorii vizibile în albia culturii postmoderne. Ineditul studiului de față constă în relevarea evoluției universului simulării și a etapelor ce au dus la cristalizarea lui. Un subiect atât de vast precum simularea nu poate fi analizat exhaustiv, de aceea nu pretendem că vom capta toate fenomenele care participă la crearea universului simulării, dar vom surprinde aspecte esențiale ce ar putea constitui punctul de plecare al unor studii ulterioare.

### **Imaginea simulacru, definitorie pentru universul simulării**

Într-o eră a simulării, copiile se multiplică la infinit, „realitatea ajungând saturată de imagini”, context în care Baudrillard dezvoltă conceptul de hiperrealitate. Critica de specialitate (vezi Best și Kellner, *The Postmodern Turn*; Bould și Vint, *The Routledge Concise History of Science Fiction*; Sallis, *Force of Imagination: The Sense of the Elemental* etc.) a încercat să facă clasice acest concept ca (1) hiperrealitate „redușă” și (2) hiperrealitate „puternică”, prima referindu-se la posibilitatea individului de a distinge între real și simulare, pe când a doua îi refuză o atare posibilitate. Primul tip de hiperrealitate este exemplificat de Disneyland, văzut ca tărâm fabulous, unde individul are posibilitatea de a deosebi realitatea de simulare, iar al doilea tip ține de lumea din afara Disneyland-ului sau de încercarea disperată a acestuia de a ascunde lipsa realității (vezi Richardson 2014: 99). Referindu-se la hiperrealitatea redusă sau slabă, atât Baudrillard, cât și Debord arată că, deși individul poate distinge simulacru de real, „preferă falsul, iluzia sau artificialul” (Best 1997: 103), într-un cuvânt simularea. Într-o eră a simulării, imaginea devine „ca însăși realitate”, substituindu-i-se și astfel devenind hiperrealitate. În consecință dispare diferența dintre original și imagine, care „nu mai este o performanță reală”, ci o simulare, o imagine simulacru (Sallis 2000: 82).

Anihilarea imaginii—original are ca rezultat crearea unui tărâm al simulacrelor, al hiperrealității, continuă Baudrillard:

Imaginile nu mai sunt o oglindă a realității; ele au atribuit conștiință realității și au transformat-o într-o hiperrealitate în care singurul scop al imaginii este însăși imaginea. Imaginea nu mai poate concepe, crea realul, fiindcă este reală, nu mai poate transcende realitatea, n-o mai poate transfigura sau visa, din moment ce imaginile sunt realități virtuale. În realitatea virtuală este ca și cum lucrurile și-ar fi înghițit propria reflexie. (Toffoletti 2011: 38-39)

Tototdată, spune Deluze, totul s-a transformat într-un simulacru, înțelegând prin simulacru „nu o imitație“, ci „mai degrabă un act ce contestă însăși ideea de model.“ Se poate argumenta că simulacrul neagă ideea de realitate mai mult decât o imită. Metamorfozarea imaginii este reprezentativă pentru procesul simulării, Baudrillard propunând patru stadii de evoluție: (1) imaginea reflectă realitatea, (2) imaginea maschează realitatea, (3) imaginea maschează absența realității, (4) imaginea devine simulacru pur. În ultimul stadiu, al simulacului, imaginea este o copie a unei realități inexistente, dar care definește cultura postmodernă (Van Reijen și Weststeijn 2000: 190). De aceea, o consecință a simulării este dispariția unor opoziții binare ca iluzie-realitate, copie-original: „Iluzia nu mai este posibilă, pentru că realul nu mai este posibil.“ Fenomenul păpușii Barbie este exemplul cel mai concludent în acest caz. Se presupune că ea ar trebui să simuleze „posibilități variate de alegere“ pentru fetițele care le cumpără. De fapt, însă, nu păpușa Barbie simulează o femeie, ci din contră, mii de fetițe „încearcă să simuleze păpușa Barbie preferată“, astfel transformându-se în simulări de simulacre ale femeii, fără vreo legătură cu realitatea (vezi O’Byrne și Silverman 2014: 21). Absorția realului de către imagine determină imposibilitatea ca hiperrealitatea să oglindească realitatea. Din perspectiva „realului care nu mai este real“, veridic, Baudrillard examinează apoi arta (Smith 2010: 96), pe care o vede ca artefact centrat asupra banalului și promovând o cultură a maselor, descrisă drept „cultură fosilizată“ care respinge valoarea și are ca rezultat dispariția credinței în destinul artei. Într-un cuvânt, încercarea artei de a se simula pe sine este nulă, de unde și imposibilitatea ca ea să „tindă spre transcendent“ (Toffoletti 2011: 39). Dar nu numai arta este afectată de absorția realului de către imagini, ci și istoria, trecutul.

Cultura postmodernă „este mai degrabă ficțiune decât adevăr“, insinuează Baudrillard: „explozia reprezentărilor și ubicuitatea imaginilor“ (văzută anterior ca experimentală) a dus inevitabil la pierderea autonomiei (Goulimari 2014: 22). Trecutul și nostalgia sa sunt distruse de simulare, „imaginația și visul nu mai sunt posibile“, și totul se rezumă la performanță, implicit dispariția raportării la trecut. Într-o eră a iluziei, Baudrillard propune ca soluție enigmaticul, neinteligibilul, și observă că

adevărata revoluție a secolului XIX, a modernității, este distrugerea radicală a aparențelor, eliberarea lumii de sub vrajă, astfel abandonându-se violenței interpretării și a istoriei... A doua revoluție, cea a secolului XX, a postmodernității... este un proces imens de distrugere a sensului, echivalent cu anterioara distrugere a aparențelor... Nu există terapie a sensului sau prin sens... Melancolia este o calitate intrinsecă a dispariției sensului. Astfel am devenit melancolici... Violența teoretică, nu adevărul, este singura resursă ce ne-a rămas... De aici începe seducția. (Ikonomakis 2008: 123)

Drept urmare, istoria își pierde referențialul, devenind un produs care ne este înapoiat după ce „ne-a fost odată luat“. Ceea ce ni se oferă este un artificiu; se așterne astfel un strat de uitare, de exterminare, de lichidare a amintirilor, a istoriei. Toate acestea sunt posibile datorită memoriei artificiale, anume Televizorul (Baudrillard 2008: 36-39). Baudrillard asociază „dispariția istoriei“ cu „nașterea culturii simulării“. Pentru a-și susține punctul de vedere, autorul dezvoltă trei ipoteze. În prima ipoteză, expansiunea formelor de comunicare într-o „cultură a informației, hiperreală“, proiectează individul „dincolo de un spațiu și timp anume“, realul putând fi astfel posibil. A doua ipoteză o contrazice pe prima și spune că, din cauza „încetinirii proceselor“, istoria este pe cale de dispariție. Dată fiind saturarea de informație apare fenomenul inerției. (Prin *inerție*, Baudrillard înțelege o societate saturată până la limită și care, din această pricină, explodează din interior.) Astfel, evenimente istorice își pierd sensul, pentru că „masele neutralizează istoria, având în același timp și funcția unui ecran de absorție.“ În a treia ipoteză, istoria dispare din pricina excesului de istorie. Baudrillard susține că nu mai avem capacitatea să cunoaștem istoria așa cum a existat înainte de era comunicării (Toffoletti 2007: 37). Acest exces este mai mult decât vizibil în cultura postmodernă, unde istoria este mediatizată la infinit și astfel își pierde impactul asupra individului.

Este dificil să vorbim despre istorie în „termeni definitivi“, din pricina simulării. Dispariția istoriei este rezultatul nașterii culturii simulării, iar Sean Cubitt observă că, acolo unde are loc procesul simulării, „nu sunt posibile distincțiile“ și, implicit, „istoria“ (Toffoletti 2007: 37). O lume hiperreală dă naștere unui război hiperreal. În *Reading Simulacra: Fatal Theories for Postmodernity*, M. W. Smith declară că Războiul din Golf a părut să se desfășoare pe ecranul televizorului chiar și pentru cei implicați activ. Soldații americani din Arabia Saudită urmăreau războiul live, arată el, iar fluxul de informații folosit de Saddam Hussein provenea de fapt de la CNN (Smith 2001: 127). Christopher Hughes comentează articolul lui Baudrillard „The Gulf War Did Not Take Place“, aducând două argumente în sprijinul ideii că Războiul din Golf n-a fost real, ci un simulacru al realității. Pe de o parte, acest eveniment este văzut ca „spectacol ce a servit scopurilor politice“, și nu o reprezentare a războiului real. Pe de altă parte, evenimentul este privit ca

un „război media“. În loc să se raporteze realitatea, „evenimentul/actualul“ a fost produs de radiodifuziune, astfel că evenimentul „nu a avut, de fapt, loc, fiindcă a fost produs și difuzat în timp real.“ Evenimentul ce are loc în timp real devine simulacru (evenimentul și noi cădem în mreaja iluziei virtualului), pierzându-și sensul/semnificația și devenind „ceva anticipat și calculat dinainte“ (Hughes 2011: 84-5). În consecință, istoria nu mai este reală și credibilă, ci „produsă prin virtual, prin simulare“, iar noi suntem „condamnați la dispariția timpului“. Din Războiul din Golf nu avem decât o „versiune melodramatică, programată, a ceea ce a însemnat drama unui război.“ Totuși, Baudrillard nu insinuează că istoria nu s-a desfășurat sau nu a avut loc, ci argumentează că evenimentele care au avut loc nu sunt reale, ci simulacre/virtuale (Hughes 2011: 86). În *nuce*, totul se transformă în spectacol și artificiu. Ideea spectacolului este evidentă în *Hyperreality and Global Culture*, în care Nick Perry compară societatea spectacolului a lui Guy Debord cu harta lui Borges, folosită drept alegorie a simulării. Spectacolul poate fi văzut ca „hartă a noului“ ce ajunge să acopere teritoriul, astfel că ne confruntăm cu dispariția noțiunilor de hartă și teritoriu, reprezentare și realitate, fiind înlocuite de simulacru (Baudrillard 2012: 69).

În *Comments on the Society of the Spectacle*, Guy Debord arată că societatea care a atins stadiul în care spectacolul este integrat deplin se definește printr-un „prezent etern“ (1998: 11-12). Ca urmare, istoria dispăre, devine un etern prezent care renegă trecutul, iar amintirile mustind de nostalgie sunt în pragul exterminării. Datorită negării istoriei, evenimentele recente se izolează într-un „tărâm fabulos“, unde relatările sunt imposibil de verificat, explicațiile sunt neverosimile, iar rațiunea se stingă (Debord 1998: 16). Rescrierea trecutului cuiva devine normală în societatea spectacolului (Debord 1998: 18). Ideea de societate-spectacol este reprezentată perfect de America. În *Restructuring Architectural Theory* se subliniază că „America este numele post-modernității, un spectacol pur și o simulare ce confundă imaginarul cu realul, iar diferențele specifice dispar.“ Din perspectiva lui Baudrillard, America este o arenă, un spațiu hiperreal, în care efectele simulării se desfășoară nestânjenite, iar „simularea „corespunde scurtcircuitării realității..., cu semne ce se duplică“ (Diani 1988: 61). Simularea devine apoteoza „erei reproducerii mecanice“, realitatea transformându-se în hiperrealitate. Realul se evaporă, devine „real pentru real“. Prin evaporare, realul se redefineste, se reproduce: „La limita procesului reproducerii, realul nu este ceva ce poate fi produs, ci ceva ce a fost deja produs, anume hiperrealul.“ Datorită „erei reproducerii mecanice“, timpul istoric dispăre, ceea ce pentru Baudrillard este un efect al sfârșitului, al sucombării istoriei (Diani 1988: 61). <sup>Așadar,</sup> simularea este mai degrabă un construct al realității, astfel că noul univers dezvoltă un nou set de reguli. Pierzându-și referentul, sensul, totul se multiplică la infinit, iar

originalul este anihilat. Dispare istoria, care este (re)creată în cinema, apare războiul hiperreal și se naște societatea spectacolului.

### **Fenomenul *Inception* în imagini**

Ideea de simulare văzută drept construct al realității se regăsește în *Inception*, film regizat de Christopher Nolan și premiat cu distincția Plato's Academy Award. Acțiunea sa gravitează în jurul conceptului de plantare a ideilor (numit *inception*) și de extragere a ideilor (numit *extraction*). Cobb, protagonistul, lucrează pentru o agenție de spionaj al cărei scop este să extragă ideile valoroase din mintea subiecților și să planteze altele, proces care are loc când subiectul doarme, Cobb fiind specialist în astfel de tehnici. Pentru ca o simulare să se desfășoare perfect, trebuie ca întreaga echipă să se implice în procesul construirii (sublinează Cobb citat de Botz-Bornstein 2011: 271). Pentru ca astfel de procese să aibă loc, Cobb folosește arhitecți care creează visul, subiectul umplând visul cu subconștientul lui. Arhitectul creează lumea visului, a simulării, predând-o visătorilor. Misiunea lui Cobb va fi plantarea unei idei (*inception*). Pentru ca procesul să aibă succes este necesară alegerea celei mai simple forme a ideii, care apoi se dezvoltă natural în mintea subiectului. Sămânța astfel sădită va deveni idee, definind subconștientul subiectului. Lumea creată și simulată de arhitect devine noua lui realitate. Aplicând această structură teoretică a construcției realității la romanul *Magicianul* vom încerca să urmărim cum este reprezentat universul simulării și ce fel de imagini se redau. Pentru a putea fi un magician (simulator), Nicolas trebuie să treacă el însuși prin procesul simulării. Tentației construirii (hiper)realității nu i se poate sustrage nici chiar Cobb, care este conștient de simulare: „Este șansa de a ridica catedrale, orașe întregi, lucruri care n-au existat niciodată, care nu ar putea exista în lumea reală“ (Solis 2015: 105).

În primul stadiu, al plantării ideii, se alege forma ei cea mai simplă pentru a se putea dezvolta natural în mintea subiectului. Este insinuată ideea de iluzie. Așa-numita iluzie se va dovedi, de fapt, o simulare a ideii de iluzie, căci încă de la începutul contactului cu Grecia, deși țara îi pare o „femeie senzuală, provocatoare, fascinație fatală“, o Circe postmodernă, asta este doar o impresie (Fowles 2013: 53). Toposul exotic al Greciei facilitează introducerea protagonistului într-un univers aparent al iluziei: „Semăna prea mult cu ceea ce îmi imaginam pentru a fi reală.“ Ideea de hiperreal, de simulare plutește în acest spațiu mediteranean, sugerând vag caracteristica universului în care va acosta subiectul. Insula este o idee pregnantă în *Magicianul*. Fowles admite și în lucrarea *Insule*: „Întotdeauna mi-am văzut romanele ca pe niște insule sau spații insulare“, plasând noțiunea de insulă în „marea povestirii“. Atașamentul scriitorului față de insule este evident și într-unul dintre interviurile sale din 2002: „Iubesc insulele... deoarece sunt ciudate, lumi

zăvorâte..., și nu-ți poți explica de ce le iubești...” (Fowles 2013: 20). Domeniul este și el o temă recurentă la Fowles. În scrierile non-ficționale *Shipwreck*, *The Tree*, *Islands* și *The Enigma of Stonehenge*, domeniul devine un „spațiu sacru”, univers din care civilizația dispăre și în care imaginația înflorește. Metafora care întruchipează semnificația acestor locuri este Robin Hood, mit folosit constant de Fowles în scrierile sale. Două imagini-cheie recurente în scrierile lui Fowles sunt „haiducul, personificat de Robin Hood, și insula, pădurea izolată”, care este doar o versiune a universului izolării de mai târziu. Ambele imagini se caracterizează prin lipsa societății și prezența naturii (Loveday 1985: 4).

La Fowles, natura este inexorabil legată de natura umană: „Cele două naturi, umană și non-umană, nu pot fi despărțite.” Așadar, când protagoniștii pătrund în domeniu, în spațiul sacru, înțeleg nu doar natura, ci și propria natură umană (Loveday 1985: 4-5). În *Magicianul*, zona „magică” este reprezentată de insulă, iar subiecții controlați de magician devin simple „colecții” (Loveday 1985: 63). Așa-numitul spațiu magic este, de fapt, un univers gestionat de simulări ale realității. Subiecții implicați (aici, Nicholas) sunt „colectați”, aleși de hazard, la rândul lor colecționând experiențe. Ceea ce reprezintă PharoXos ca idee, sau universul simulării, pătrunde subtil în mintea subiectului, opozițiile binare dispărând treptat, iar „noțiunile convenționale despre ceea ce este moral și imoral devin ridicole”, cu toate că încă nu s-a ajuns în stadiul negării opozițiilor real-imaginar, adevărat-fals, original-copie.

În al doilea stadiu, al nașterii ideii sau stadiul de virus, sămânța sădită va deveni idee, definind subconștientul subiectului. Simularea începe, ușor, să se definească și este reprezentată prin imagini. Peisajul grecesc este asociat cu o femeie, iar mai apoi cu o gravură a lui Hokusai. Reprezentarea lor nu este încă delimitată concret. Contactul cu tablourile lui Modigliani și ale lui Bonnard reprezintă pătrunderea protagonistului în universul simulării. Imaginea ajunge o componentă definitorie a spațiului simulării. În *Plato and Myth: Studies on the Use and Status of Platonic Myths*, Catherine Collobert et al. (2012: 88) trec în revistă noțiunea de imagine ce este exprimată de următoarele patru cuvinte: „eikôn, eikasia, eidolon și phantasma”. Primele trei cuvinte au sensul de reprezentare: imaginea este văzută drept copie. Phantasma se referă la ireal, la ceva ce ține de aparență, o himeră. Se poate spune că „imaginea este reprezentarea unui obiect într-un asemenea grad încât face obiectul să fie prezent, substituindu-i-se.” Pentru ca imaginea să devină substituit trebuie să reproducă și să copieze. De asemenea, eikôn presupune comparare și asemănare. Ideea de comparare este strâns legată de cea de asemănare, constituind un element esențial al imaginii. Natura imaginii este paradoxală, fiindcă „imaginea înlocuiește obiectul”. Relația dintre imagine și obiectul corespondent este definită atât de asemănare, cât

și de deosebire. Imaginea are natură antinomică, așadar este o condiție a imaginii de a fi asemănătoare cu obiectul corespondent (Collobert et al. 2012: 88).

Platon definea imaginea ca reprezentare ce există numai în virtutea a ceva, definindu-se prin relativitate. Despărțirea imaginii de ceea ce reprezintă se soldează cu dispariția imaginii:

Imaginea există doar pentru ceva, nu pentru auto-reprezentare; imaginea este non-substanțială, astfel că existența ei devine dependentă de original. Trăsătura principală a imaginii este capturarea parțială a obiectului și izolarea a doar câtorva aspecte ale lui, căci altfel l-ar dubla, fiindcă imaginea este departe de a avea aceleași caracteristici ca obiectele pentru care sunt imagini. O imagine copiază o entitate ce este incompletă [...], astfel că ea însăși este o copie incompletă. (Collobert et al. 2012: 89)

Supremația imaginii este recunoscută și de Baudrillard, care admite puterea ei nihilistă, foarte clară în simulacrele contemporane. Această așa-numită „fantasmă a nihilismului“ își cedează locul unei noi forme, adică nume lumii simulării și hiperrealității (Merrin 2015: 30). Imaginea joacă un rol important în *Magicianul* lui Fowles, omul-insulă fiind o imagine definitorie a universului simulării. Aici Conchis îi sugerează lui Nicholas că o etapă importantă în dezvoltarea neofitului este înțelegerea conceptului de om-insulă: „Fiecare dintre noi este o insulă. Dacă nu am fi, am înnebuni. Între aceste insule sunt vapoare, avioane, telefoane, telegrafie – ce vrei. Oamenii rămân tot insule“ (Fowles 2013: 160). Lipsa referentului este exprimată de Fowles printr-o metaforă: „în termeni de conștiință, fiecare ființă umană este o insulă“ (Acheson 2013). Astfel, ideea de insulă este strâns legată de explorarea intraspațială a individului. Misterul derivă din sintagma om-insulă. Umanitatea „are nevoie de mistere, nu de soluționarea lor“, declară Conchis, or hiperrealitatea implică „prea multă realitate“, rezumându-se la suprafață și anihilând misterul (vezi ceasfiremagazine). În același registru cu Conchis, Blaga credea că nevoia impetuoasă de mister este un deziderat latent. În *Cenzura transcendenței*, filosoful discuta raportul dintre cunoașterea individuală și Marele Anonim, unde cunoașterea individuală este percepută de Marele Anonim ca amenințare, ca profanare, rezultând o cenzură specială, prin care „Marele Anonim se apară pe sine și toate misterele derivând din el.“ Aceasta este „o rețea izolatoare“, care protejează misterele existențiale de cunoașterea individuală (Blaga 1993: 26). Conchis crede în puterea misterului, spre deosebire de Nicholas, care se arată sceptic, atitudine ce se va schimba pe parcurs. Imaginea omului-insulă, a microcosmosului uman, este relevantă deoarece înglobează nevoia individului de a se izola și a se proteja dinaintea factorilor perturbatori reprezentați de mase sau de comun. Omul lui Fowles este un fel de supraom care conduce prin forța eului.



Al treilea stadiu este al construirii: arhitectul creează universul simulării. Conchis îndeplinește rolul de arhitect, construind lumea lui Nicholas. Dacă la început „coruperea“ subiectului are loc la nivel ideatic, mai apoi se va transfera asupra vizualului (reprezentare). În *Iubita locotenentului francez*, naratorul atrage atenția că „istoria asta, pe care o povestesc, e în întregime imaginară. Aceste personaje create de mine n-au existat decât în mintea mea.“ Citând acest pasaj, Waught argumentează că Fowles „risipește iluzia mimetică“ și că lumea noastră „reală“ nu poate fi confundată cu „lumea reală a romanului“. Prin urmare, romanul lui Fowles „nu-și descrie lumea, ci o construiește“ (vezi Bray, Gibbons și McHale 2012: 129, iar autorii continuă făcând trimitere la Raymond Federman, pentru care „ficțiunea nu mai poate fi realitate, nu mai poate reprezenta realitatea, nici nu o poate imita sau măcar re-crea, ci poate fi doar realitate – o realitate autonomă, a cărei relație cu lumea reală stă în îmbunătățirea acelei lumi“). Această construcție a realității este prezentă și în *Magicianul*. Arhitectul sau magicianul creează lumea simulării, nemaipermițând subiectului să facă distincție între real sau ireal, deoarece aceste antagonisme nu mai sunt valide în universul simulării. Conchis proiectează paradisul simulării, iar ucenicul său, Nicholas, ajunge captiv în labirintul simulacrelor.

### **Reprezentarea simulării și jocul cu măști**

Simularea devenită construct al realității este vizibilă în romanul *Magicianul*. Aplicând teoria lui Baudrillard despre simulare putem vedea cum se scrie ea în romanul lui Fowles. Universul în care părunde Nicholas se dovedește hiperreal, Conchis dovedind un adevărat talent de regizor. Modul în care construiește acest univers este inedit, folosindu-se de diferite scenarii, cum ar fi poveștile cu dublu sens. Realitatea este construită după norme proprii și este așa-numita hiperrealitate slabă, redusă, dat fiind că subiectul simulării beneficiază de posibilitatea de a face distincție între real și simulare, spre deosebire de realitatea puternică, în care subiectului îi este refuzată distingerea realului de simulare. În hiperrealitatea redusă sau slabă, deși individul poate deosebi realul de simulacru, alege iluzia, falsul. Teoria hiperrealității slabe se poate aplica alegoriei *Prințul și Magicianul*, poveste inserată în romanul *Magicianul* și care spune istoria unui prinț aflat în căutarea adevărului. Prințul pornește de la premisa că nu există Dumnezeu, prințese și insule, dar mai apoi descoperă surprins existența lor, deși împăratul, tatăl său, insinuează că presupusul Dumnezeu nu este decât un magician, un simulator. Reîncepându-și peregrinarea, prințul descoperă bulversat că tatăl său este tot un magician: „În împărăția tatălui tău există multe insule și multe prințese, dar tatăl tău le ține sub vraja lui și nu le poți vedea.“ Decepționat de relativitatea adevărului, prințul își dorește moartea, dar „își aminti de insulele frumoase, dar ireale, și de prințesele ireale, ireale,

dar frumoase“ (Fowles 2013: 623-624). De fapt, călătoria prințului este un voiaj într-un univers hiperreal, unde ideile și imaginile se succed cu repeziciune, originalul ( imaginea unui Dumnezeu, a unei prințese și a unei insule) fiind invadat de copii, de simulări ale sale. Totuși, prințului nu-i este refuzată alegerea; el poate face deosebire între real și simulacru, alergând într-un final falsul sau simularea. Resemnarea „prea bine,... voi putea îndura totul“ (Fowles 2013: 624), evidențiază și mai mult alegerea prințului de a trăi în iluzie, de a simula realitatea, devenind el însuși un „magician“, un simulator. Doar prin acceptarea simulacrelor și a copiilor lor va putea simula, la rândul-i.

Prin contrast, în *Something and Nothingness: The Fiction of John Updike & John Fowles*, John Neary sublinează că, de fapt, prințul este captiv într-un spațiu în care nu există un surogat complet, nici Dumnezeu, nici profesor sau Centaur.“ În consecință îi este refuzată posibilitatea revelației (Neary 1992: 137). Reprezentarea în *Magicianul* este variată, de la joc de rol la spectacol. Dramatismul constă în faptul că protagonistului îi sunt răsturnate toate concepțiile construite până în acel moment, într-un cuvânt paradigma lui se schimbă. În *Realism and Power: Postmodern British Fiction* sunt dezbătute aspectele reprezentării teatrale. Jocul de rol, spectacolul, scena, jocul în sine, performanțele dramatice, toate acestea abundă în romanul *Magicianul*. Când Nicholas pătrunde în Bourani, el de fapt intră într-un teatru, un spațiu „fără limite“, lipsit de o „audiență identificabilă“ (Lee 2014: 90). Nicholas este cucerit de repertoriul și costumele variate folosite de Conchis, iar certitudinea sa este permanent zdruncinată de refuzul acestuia de a-și recunoaște rolul de regizor. Nicholas încearcă să se convingă de „realitatea ultimă“; scene variate sunt jucate atât de precis, încât Nicholas poate vedea prin ele. Cadrul creat este, de fapt, o iluzie, dovada cea mai concretă fiind seriile de roluri jucate de Lily/Julie. Prima apariție a acesteia într-un costum din perioada Primului Război Mondial este un rol performat convingător. Totuși, Nicholas este convins de statutul ei de actriță: „Am început să cred că e actriță...“ (Fowles 2013: 185). Când alege un rol mai apropiat de „realitate“, Nicholas crede că tânăra a părăsit scena, or ea este o altă performanță, însă dificil de detectat din pricina „lipsei costumației dramatice și a capcanelor fizice“. Al doilea rol este al lui Julie Holmes, o schizofrenică pe care Conchis încearcă s-o protejeze și s-o vindece. Nicholas este acum convins că „a descoperit-o pe adevărata Julie“ (Lee 2014: 90), dar, spre decepția protagonistului, și acest rol se dovedește o simulare. Conchis face joc de roluri cu scopul final de a descoperi „modul în care reacționează oamenii când sunt puși în situații pe care nu le înțeleg, când nu prea înțeleg ce rol sunt chemați să joace“ (Fowles 2013: 372).

#### **Pierderea sensului și acceptarea procesului simulării**

„Pentru ca ceva să aibă semnificație sau sens, este nevoie de scenă“ (vezi ceasefiremagazine); Conchis urăște fantezia, ficțiunea, și totuși o creează. El

are nevoie de o scenă pentru a-și putea performa „vrăjile“, deschizând drumul spre jocul cu măști și psihodrame. Nicholas devine obiectul acestor experimente, incertitudinea instaurându-se treptat. Privind retrospectiv, Nicholas concretizează impresia dată de noul univers: „Era o iluzie“ (Fowles 2013: 57). Realitatea stă sub umbrela relativității, astfel că neofitul este prins în mreaja noilor jocuri ale lui Conchis.

În *Earthbodies: Rediscovering Our Planetary Senses*, Glen Mazis detectează un unghi diferit al realității, în care:

când ne imaginăm, când ne punem în pielea cuiva, când experimentăm anumite sentimente pe care nu le-am experimentat înainte, chiar în privința unor situații simulate, există o putere ce are potențialul de a transforma. Dacă realitatea ar fi doar ceva fizic și tangibil, atunci sentimentele, imaginația și jocul nu ar trebui s-o afecteze. (Mazis 2012: 135)

Autorul exemplifică ideea de mai sus prin protagonistul Harry Haller din *Steppenwolf* al lui Hermann Hesse, care nu vede sensul existenței lui. Deși erudit, este introdus în Teatrul Magic, un loc al halucinațiilor date de drog, simulări în care indivizii joacă împreună jocuri, psihodrame și elaborează călătoriile în diferite sfere. Totuși, identitatea Teatrului Magic nu este clară și nici importantă pentru scriitor. Harry este martorul unor experiențe ce-l schimbă și-i transformă pe cei din jur (Mazis 2012: 136). Prin analogie, se poate spune că Nicholas este intrudus într-un „teatru magic“, unul dominat de simulări și în care realitatea este înlocuită de hiperrealitate, iar protagonistul este prizonier în pânza simulacrelor. Schimbarea este inevitabilă, oglinzile sunt răsturnate, iar paradigma lui Nicholas complet schimbată. Acest așa-zis teatru magic, hiperreal, devine scena în care se vor desfășura jocurile cu măști și psihodramele, teatrul hiperreal deschizând procesului simulării orizonturi de operare; „moara euristică“ prin care protagonistul trebuie să treacă, tânjirea după iluminare, suferința sunt stadii pe care Nicholas le va parcurge. Lupta sa se dă pentru descoperirea sensului într-o lume criptică, de nepătruns (Hammond 2014: 179). Pelerinajul înspre descoperirea sensului este anevoios, protagonistul neputând descifra mecanismele din spatele jocurilor lui Conchis. Dar ce motive ascund jocurile cu măști proliferate de Conchis?

În ceea ce urmează ne vom concentra asupra scopului lui Conchis în desfășurarea spectacolului. Intențiile lui Conchis rămân imposibil de descifrat cu certitudine, fiind învăluite în umbră; însuși Fowles condamnă criticii și colegii de breaslă care i-au descris romanul ca puzzle și încercarea lor de a-i descoperi cu orice preț semnificațiile (Bright 2012: 224). Autorul se apără, subliniind importanța ambiguității operei sale:

Dacă *Magicianul* are vreo semnificație reală, ea nu este altceva decât testul Rorschach din psihologie. Sensul lui se regăsește în reacția pe care o provoacă fiecărui cititor și, în ceea ce mă privește, nu există reacție „corectă”. (Fowles 2013: 10)

Episodul hipnozei reprezintă o cheie pentru înțelegerea desfășurării spectacolului simulat de Conchis. Hipnoza este un eveniment-cheie în *Magicianul*, acest proces fiind o tactică psihologică proliferată de Conchis pentru a demola temelile sceptice, nihiliste despre sine și umanitate (subiectul neacceptând statutul de ales și negând existența lui Dumnezeu). Protagonistul conștientizează intenția lui Conchis de a-l hipnotiza, alegând să nu i se opună: „Conștiința mea se elibera – eu priveam steaua, steaua mă privea pe mine. Ne aflam în poziție egală, în echilibru, două dimensiuni egale, dacă se poate vorbi despre conștiința unei anume dimensiuni” (Fowles 2013: 258-259). Acceptarea hipnozei reprezintă deschiderea, și mai mult decât atât: acceptarea noului univers al simulării. Urmează un moment epifanic, în care conștiința neofitului admite existența, actul existențial în sine, cu misterul adiacent: „senzația că totul era foarte adevărat și revelator”. Experiența hipnozei este echivalentul unei „metafore”: „Eu eram recipientul care cuprindea ceea ce i se conferea, ce se turna de către – aveam strania senzație – emițătorii din jur” (Fowles 2013: 260). Nicholas este, de fapt, un actor virtual care absoarbe senzații și răspunde la stimuli externi. Insula, domeniul singuratic, reprezintă spațiul perfect pentru desfășurarea unei simulări de care subiectul este conștient până la un moment dat. Nicholas se identifică cu steaua, cu vântul, cu elemente ce substituie sinele, devenind proiecții ale sinelui. Neofitul își proiectează conștiința pe un ecran virtual (cerul) și asistă la metamorfoza propriei conștiințe, pe care o proiectează sub forma unor elemente precum steaua și vântul. Senzația are impact deosebit, subiectul percepend realitatea ca pe o „infinită interacțiune”. De asemenea, Nicholas devine o piesă integrată în jocul virtual, în simulare, unde „nu mai exista sens. Doar existență” (Fowles 2013: 260). Ca urmare, în universul simulării, în care sensul este obliterat, noțiunile de hazard și jocul de-a Dumnezeu devin elemente definitorii ce întregesc acest nou spațiu.

### **Jocul de-a Dumnezeu și hazardul**

Întregul roman fowlesian stă sub zodia hazardului. Noțiunea de hazard este definită de Fowles în *Aristos*:

Nu vom ști niciodată de ce existăm... Toată știința, toată arta noastră, tot acest edificiu vast al materiei își are fundația în nonsens... Trecem prin viață, într-o analiză finală, pentru că nu știm de ce și pentru ce existăm. Necunoscutul sau hazardul este la fel de vital pentru individ precum apa. (Duriez 1978: 9)

Lui Nicholas îi este greu să înțeleagă că ce se întâmplă pe insula Phraxos nu este consecința predestinării: hazardul devine necesar pentru destinul protagonistului, care nu vrea să-i admită existența. Hazardul este elementul esențial care oferă individului libertatea de a alege. Oamenii obișnuiți trăiesc într-o atmosferă asfixiantă de opinii implementate de societate, și astfel își pierd independența de a judeca și libertatea de a acționa. Această atmosferă este antiteza misterului sau a hazardului“ (McSweeney 1983: 107).

După ce Conchis îi povestește experiența sa de la Seidevarre, în conștiința lui Nicholas se nasc incertitudini, acesta înțelegând că universul simulării a prins contur. Plasa simulării se închide în jurul protagonistului. În spațiul simulacrelor, scepticul Nicholas nu vrea să recunoască mâna hazardului în moartea concomitentă a lui Henrik și incendierea castelului lui Deukans: „Am văzut cum Henrik a ajuns la coloana de foc, aproape de miezul nopții... La Givray-le Duc focul a izbucnit în aceeași noapte, la aceeași oră“ (Fowles 2013: 336). Conchis îl provoacă pe Nicolas, declarând ironic: „Nu sugerez nimic. Între cele două evenimente nu există nicio legătură. Nu poate fi găsită niciuna. Sau, mai bine zis, singura legătură sunt eu. Eu sunt cel ce dă sens acestei coincidențe“ (Fowles 2013: 336). De fapt, Conchis îl avertizează subtil pe neofit de puterea pe care o posedă. Acesta magistrează diverse situații complexe, exercitându-și talentul de simulator. Nicholas este nevoit să recunoască supremația și rolul lui Conchis în desfășurarea diverselor psihodrame, care au ca scop convingerea protagonistului că totul este sub control. Astfel se introduce noțiunea de hazard. Per ansamblu, Conchis își asumă hazardul pentru a-și putea conștientiza neofitul. Ideea de coincidență, de hazard este, de fapt, o pârghe psihologică folosită în scopul zdruncinării paradigmei neofitului. Ideea coincidenței, sugerată de Conchis, apare ca epistemologie constructivistă la Ernst von Glasersfeld, care crede că la baza celor două drame stă parafrizarea perspectivei lui Einstein despre „lumea fizică, în care nu există altă simultaneitate în afară de observatorul ce o creează“ (Burwick și Pape 1990: 26). În *Introduction to Radical Constructivism*, Glasersfeld susține că,

odată ce cunoașterea nu mai este înțeleasă drept căutare după reprezentarea iconică a realității ontologice, ci, din contră, drept căutare a unor norme standard de comportament și gândire, problema tradițională dispare. Astfel, cunoașterea este ceva ce organismul construiește în încercarea de a ordona fluxul experienței, prin stabilirea unor experiențe repetabile și prin relația dintre ele. Asta înseamnă că lumea reală se va manifesta exclusiv acolo unde construcțiile noastre eșuează. (Burwick și Pape 1990: 26)

Se poate spune că Nicholas devine captiv în labirintul hazardului, iar încercarea lui de a înțelege epistemologia realității eșuează: „Cauza existenței în general, a existenței tale sau a mea, a existenței tuturor zeilor, este opera

hazardului“ (Fowles 2013: 203). Eșecul este pricinuit de refuzul neofitului de a accepta hazardul și implicit „jocul“ lui Conchis, care are menirea de a-l iniția în tainele acestui joc. Neacceptarea și neîmbrățișarea spiritului ludic nu fac decât să adâncească labirintul simulacrelor, al căror autor este Conchis, motiv pentru care realitatea îi pare protagonistului oscilantă. În *Magicianul* ea apare ca „monstru pasiv“, într-o continuă geneză ce naște noi forme. Realitatea aici are o natură „proteană“, în sensul că îi oferă lui Nicholas posibilitatea să-și creeze versiunea lui asupra realității. Alegerea este un factor care nu-i este refuzat. Totuși, Nicholas alege deliberat să trăiască într-un univers guvernat de simulacre, în care orice referință la realitate este anihilată. Dar nici făurirea propriei realități nu este o soluție, pentru că și ea s-ar dovedi tot simulare, după cum concluzionează Nicholas. Conchis simulează într-un fel rolul hazardului, asumându-și poziția de arhitect sau dumnezeu care se joacă cu „realitatea“. Asumarea acestui rol devine un imperativ, dat fiind că Nicholas și-a pierdut busola conștiinței. De aceea, Conchis se joacă cu conștientul și subconștientul lui Nicholas, incertitudinea devenind din ce în ce mai mare.

Jocul de-a dumnezeu se bazează pe crearea unor „situații complicate“, care subminează edificiul realității construit de Nicholas pentru sine (Burwick și Pape 1990: 26). Educat la Oxford, neofitul trăiește într-un turn de fildeș. Evadarea începe în momentul înlocuirii toposului londonez cu cel grecesc. Tânărul conștientizează vag nevoia de a-și găsi o nouă identitate: „Nu știam încotro mă îndreptam, dar știam ce-mi trebuia: o nouă țară, un neam nou, o nouă limbă; și, cu toate că nu-l puteam defini în cuvinte în vremea aceea, îmi trebuia un nou mister“ (Fowles 2013: 19). Acum începe peregrinajul în căutarea noii identități, a misterului, care devin posibile datorită labirintului creat de Conchis: jocul de-a dumnezeu. Noțiunea de dumnezeu este înlocuită cu cea de hazard. Încercarea lui Conchis de a-și însuși atribute divine eșuează, fiindcă tot ce poate face este să simuleze rolul de creator. Fowles își face cunoscută clar poziția față de ortodoxism și prin această operă a sa. Autorul „crede în libertate, în consecință respinge ideea unui Dumnezeu omniscient și omnipotent.“ Capitolul 13 din *Iubita locotenentului francez* are la bază analogia dintre „naratorul omniscient și omnipotent și un Dumnezeu înzestrat cu aceleași atribute“. Fowles optează atât pentru narator, cât și pentru dumnezeu, ambele imagini stând pe principiul „libertății“, nu al „autorității“. Conflictul generat de unghiurile diferite de a-l privi pe Dumnezeu este evident în capitolul 48, unde Charles, după despărțirea de Sarah, simte „nevoia imediată a unui sanctuar“ (vezi intrarea în biserică), moment ce marchează convertirea personajului, dar în afara „creștinismului organizat“ (Loveday 1985: 77-78).

Ideea de Dumnezeu deposedat de omniprezență și omnipotență și rezumat la imagine, la simulacru, este dezbătută de Baudrillard, care investigând divinitatea se întreabă:

Dar ce devine ea când se divulgă în icoane, când se multiplică în simulacre? Rămâne ea instanța supremă, care se încarnează pur și simplu în imagini într-o teologie vizibilă? Sau se volatizează în simulacre, care, doar ele, își desfășoară fastul și puterea de fascinație – mașină vizibilă a icoanelor luând locul Ideii pure și inteligibile de Dumnezeu? (Baudrillard 2008: 7)

Din moment ce dispare sensul, nici Dumnezeu nu mai este Dumnezeu, ci o copie fără original într-un univers hiperreal. Ideea de Dumnezeu chiar se volatizează în simulacre, în imagini care nu mai sunt copii ale realității, ci devin ele însele realități. Baudrillard investighează mai departe ideea unui Dumnezeu hiperreal, afirmând că „Dumnezeu nu a existat niciodată... Dumnezeu nu a fost niciodată decât propriul lui simulacru.“ Pornind de la această ipoteză, Baudrillard se întreabă: „Dar dacă și Dumnezeu însuși poate fi simulat, adică se poate reduce la semnele care compun credința în el?“ (Fowles 2013: 203) Concluzia sa este că „Dumnezeu nu a murit, ci a devenit hiperreal“ (Feld 2011: 175). Baudrillard arată că teologia și liturghia bazate pe „dispariția virtuală a lui Dumnezeu“ și pe „manipularea conștiinței individului“ nu prevestesc decât „evanescența lui Dumnezeu“ din ecuația puterii. Un rezultat inevitabil este sfârșitul transcendentului, care servește ca alibi pentru o „strategie eliberată de sub influențe și semne“ (Walters 2012: 37).

Definind simulacrul drept „copie pentru care nu există original“, Baudrillard admite că simulacrele reprezintă sfârșitul spectacolului: „Din moment ce noțiunea de spectacol presupune o distincție între imagine (aparență) și lucru (realitate), procesiunea simulacrelor marchează sfârșitul societății spectacolului“ (Taylor 2008: 221). În acest context, semnificatul reprezintă alt semnificat, în loc să reprezinte semnificantul. Ca rezultat, semnul „nu se bazează pe referenți reali“, ci oscilează între alte semne. Astfel se produce o schimbare în sens: „Dacă semnul nu este ancorat în nimic, sensul nu mai este referențial, ci relațional.“ *In nuce*, „sensul unui semn nu este dat de faptul că se referă la un lucru concret, ci constă în relația lui cu alte semne.“ Identitatea unui semn constă în diferență și relația cu alte semne. În absența diferenței, „identitatea este nedeterminată“; „după cum relațiile se schimbă și se transformă, și sensul se deplasează“, totul devenind „instabil“ (Taylor 2008: 221). Prin urmare, „revoluția lingvistică reflectă schimbarea teologică“, acestea având loc simultan, context în care „implozia semnificatului și a semnificatului este echivalentul semiotic al morții lui Dumnezeu“, iar în acest proces „transcendentul se goleşte în imanent“ (Taylor 2008: 221). Baudrillard declară că, pentru mulțime, „împărăția lui Dumnezeu este deja

pe pământ, în imanența păgână a imaginilor, a spectacolului proliferat de Biserică“ (Taylor 2008: 221). Această „mulțime“ sau „cei mulți“ (în concepția lui Fowles) sunt cei ce trăiesc în labirintul simulării și simulacrelor, fiind incapabili să și se sustragă. Fowles admite, la rândul-i, că la baza romanului său *Colecționarul* stă opoziția binară dintre „cei mulți“ și „cei aleși“ (*the Few and the Many*). Scriitorul preia ideea de la filozoful presocratic Heraclit, care făcea distincție între „the Few“, întruchipându-i pe cei „buni, inteligenți și independenți“, și „the Many“, ce definesc individul prin „ignoranță, maleabilitate și prostie“. Heraclit admite posibilitatea ca individul să aleagă cărui grup vrea să aparțină. Fowles merge mai departe, spunând că faptul că un individ alege un grup în detrimentul celui alt se datorează întâmplării, hazardului. Mediul este un element fundamental în această axiomă, fiindcă determină alegerea individului. Atitudinea pe care o au „the Few“ față de „the Many“ este definită de „compasiune, și nu aroganță“ (Noakes și Reynolds 2012: 74). De asemenea, mărturisește Fowles,

scopul meu în *Colecționarul* a fost să încerc să analizez, printr-o parabolă, câteva dintre rezultatele confruntării istorice dintre „the Few și the Many“... Clegg, răpitorul, a înfăptuit Răul; dar am încercat să arăt că fapta lui rea era în mare parte, probabil chiar în întregime, rezultatul unei educații necorespunzătoare, a unui mediu vicios, fiind orfan, toți factori asupra cărora nu a avut control. Pe scurt, am încercat să stabilesc inocența virtuală ce definește „the Many“. Miranda, fata prinzonieră, are și mai puțin control asupra situației decât Clegg: aparține unei familii bogate, are șansa la o educație bună, moștenește aptitudini și inteligență. Totuși, asta nu înseamnă că este perfectă. Nici pe departe – manifestă aroganță în idei, este o snoabă liberal-umanistă și infatuată, asemeni multor studenți. Totuși, ar fi putut deveni... genul de ființă de care umanitatea are nevoie disperată. (Noakes și Reynolds 2012: 74)

Fiecare cultură, crede Fowles, are nevoie de o „elită etică guvernată de anumite reguli și conduită, unele dintre ele putând fi neetice..., dar scopul este bun“, anume să aibă o funcție în istorie (Noakes și Reynolds 2012: 3-4). Pentru Heraclit, umanitatea se împărțea „într-o elită intelectuală și morală (*aristoi*, cei buni) și mulțimea conformistă și ignorantă (*hoi polloi*, cei mulți)“, scrie Fowles în *Aristos*. Personaje precum Nicholas, Clegg și Charles se situează la granița dintre *aristoi* și *hoi polloi*, așadar trebuie să sufere pentru a putea „decide dacă sunt sau nu eligibili pentru o membralitate completă în elită.“ În fiecare caz, „agentul schimbării, obiectul fizic al căutării simbolice după predestinare“ este reprezentat de femeie (Alison, Miranda și Sarah, vezi Noakes și Reynolds 2012: 3). Dacă Clegg colecționează și omoară, Miranda reprezintă un alt tip de colecționar, anume un colecționar de idei (multe preluate de la G. P.) Ea se autoîncadrează în categoria celor „aleși“ (*the Few*) (Salami 1992: 64). Prin analogie, și Nicholas se încadrează în categoria celor „aleși“ (*aristoi*), a elitei. Încă de la pătrunderea în universul simulării, viitorul



simulator, magician, este contrariat de creatorul acestui univers și de metodele folosite. De asemenea, protagonistul este bulversat de teoria lui Conchis despre jocul hazardului, al predestinării:

- Ești un ales?/ - Ales?/ - ... Eu nu cred în Dumnezeu și bineînțeles că nu mă cred un ales./ - Cred că ai putea fi./ - Mulțumesc, i-am răspuns eu, zâmbind neîncrezător./ - ... Nu este un compliment. Este jocul hazardului. Nu hotărăști tu dacă ești ales sau nu. (Fowles 2013: 95)

Negarea lui Dumnezeu și a propriei identități de "ales" reprezintă pătrunderea protagonistului în labirintul simulării. Implicit, atitudinea sa nihilistă este oarecum necesară pentru dezvoltarea noului simulator sau magician. Negarea sinelui va duce la chestionarea realității, care se arată oscilantă și este un construct al lui Conchis. Pentru crearea acestei noi realități, Conchis folosește diferite tehnici, cum ar fi hipnoza, experiențele sale din război, dar reconstruite și puse în scenă de către actori ș.a. Crezând că a înțeles diferența dintre iluzie și realitate, Nicolas rămâne bulversat descoperind că realul se dovedește doar o altă iluzie. Acesta este, de fapt, jocul de-a Dumnezeu, numit așa „deoarece nu este de fapt un joc și nu există un Dumnezeu în afară de Conchis“ (Brooke-Rose 1983: 365). Lodge vede acest joc ca „labirint fără ieșire, un scenariu fără ieșire.“ Christine Brooke-Rose contrazice acest punct de vedere, insistând asupra explicațiilor date pe parcurs și finale, în care Nicholas este avertizat că „totul a fost organizat“, înscenat (Brooke-Rose 1983: 365).

Disperarea lui Nicholas nu este cauzată de faptul că a fost păcălit, cât de încheierea „jocului de-a Dumnezeu“, înțelegând că a rămas singur, pierdut, „deposedat de semnificație și de spectatori.“ Concluzia la care trebuie să ajungă este că viața nu este o performanță, o scenă (Brooke-Rose 1983: 365). Totuși, nu se poate nega prezența scenei și a spectacolului (necesare pentru dobândirea sensului) în constructul realității lui Conchis, idee ilustrată prin „fabula epistemologică“ (McSweeney 1983: 127) *Prințul și Magicianul*, ce reprezintă o cheie de înțelegere a universului dominat de simulacre. Tatăl prințului poartă măști variate, ca: magician, Dumnezeu, împărat. Identificarea protagonistului cu prințul, care va alege deliberat să accepte simulacre ale realității (Dumnezeu, insule, prințese), nu va avea loc decât spre final. De fapt, această poveste încapsulează luptele și provocările prin care este menit să treacă Nicholas. Libertatea de a alege nu-i este refuzată celui „ales“; dilema lui stă în acceptarea faptului că este un „aristo“ care, la rândul său, beneficiază de posibilitatea alegerii.

Concepția lui Fowles despre divinitate „nu este teistă: Dumnezeu nu este o ființă sau o entitate.“ Dumnezeu este văzut drept „cadru“ re face posibilă existența „muzicii, desenului, clădirilor și altor entități“. În concepția lui Fowles, acestea sunt „Dumnezeu“ (Buckareff și Nagasawa 2016: 195). Prin

urmare, pentru Fowles „renunțarea la Dumnezeu“ este sinonimă cu „evitarea responsabilității“. Nicholas cade în mreaja iluziilor create de Conchis, întrucât „crența lui este radical greșită“, personajul purtându-se de parcă ar fi urmărit de o a treia persoană, ce-i facilitează diferite „măști pentru comportament“. Evitând responsabilitatea, Nicholas este obligat să accepte observația lui Dostoievski, după care „dacă Dumnezeu nu există, totul este permis.“ În concluzie, moralitatea autentică constă în evitarea rănirii semenului, și nu în credința într-un „presupus absolut“ (Buckareff și Nagasawa 2016: 195-196). Renunțând la responsabilitate, protagonistul este liber să îmbrățișeze universul construit din simulacre. Asumarea statutului de *aristo*, de ales, implică o responsabilitate pe care Nicholas nu vrea să și-o asume în primă fază. Implicit, el renegă hazardul și jocul de-a Dumnezeu proliferat de Conchis. Neacceptarea acestora atrage imposibilitatea recunoașterii realității construite de simulator, de magicianul Conchis. Pe parcurs, însă, neofitul – conștient acum de statutul de *aristo* – va îmbrățișa simularea realității magicianului. Acceptarea este facilitată de procesul gradual la care este supus Nicholas în înbrățișarea universului simulării: sugerarea ideii de simulare, idee ce va devora subconștientul protagonistului ca un virus, și nu în ultimul rând: construirea noului univers al simulării de către arhitect.

Jocul de-a Dumnezeu este unul al aparențelor și pretextelor, în care „fiecare adevăr este un fel de minciună și fiecare minciună este un fel de adevăr“ (Ikonomakis 2008: 130). Relativitatea și dispariția opozițiilor binare adevăr – minciună, real – ireal permit desfășurarea procesului simulării, această lume conturându-se tot mai clar. În jocul de-a Dumnezeu în versiunea lui Conchis, Dumnezeu a dispărut, a fugit, spre deosebire de versiunea lui Nietzsche, în care Dumnezeu este mort. Aceste teorii au ca rezultat comun faptul că „explicațiile metafizice și argumentele pot fi identificate drept construcții cărora realitatea nu le poate fi atribuită.“ Ca rezultat, individul ce neagă imperativele morale poate acționa „după propria plăcere“ (Pollheide 2003: 64). Dumnezeu este o „proiecție iluzorie a dorințelor omenești de confort și certitudine“, de aceea Fowles se simte nevoit „să-l repudieze“, să-l nege pe Dumnezeu. Doar prin distrugerea iluziei putem „îmbrățișa libertatea“, subliniază Patricia Waught, văzând romanul ca pe un „labirint fără telos“ (Jordan 2010: 96).

Nu este deplasat să credem că magicianul Conchis este inițiatorul lui Nicholas, care-l provoacă să-și decidă propriul destin în absența unei entități divine (Dumnezeu). Conchis se joacă de-a Dumnezeu, ghidând neofitul într-o lume fantastică (Duriez 1978: 8). Doar așa își va putea crea acesta destinul, va putea deveni simulator, magician. Crearea propriului destin este rezultatul deciziilor luate, iar după cum arăta Fowles într-un interviu, n-a avut intenția ca prin Conchis să-l reprezinte pe Dumnezeu, ci „conceptul uman de

Dumnezeu“ (Vippond 1999: 27). Asumarea rolului de Dumnezeu umanizat, de creator al unei noi realități, nici reale, nici ireale, ci simulate, se dovedește a fi telosul lui Conchis. De asemenea, autorul recunoaște că titlul inițial al romanului a fost „jocul de-a Dumnezeu“:

Aveam intenția ca eroul meu Conchis să joace mai multe roluri, măști ale diverselor imagini pe care oamenii și le fac despre divinitate, de la reprezentarea supranaturală până la cea științifică (dominată de canon), adică o serie de reprezentări ale iluziilor oamenilor legate de ceva ce de fapt nu există: cunoașterea absolută și puterea absolută. Distrugerea unor astfel de iluzii mi se pare un scop eminamente umanist și mi-aș dori să existe câțiva super-Conchis care să-i treacă pe arabi și pe israelieni, pe catolicii și pe protestanții din Ulster prin aceeași moară euristică prin care a trecut Nicholas. (Fowles 2013: 11)

„Adevărul ontologic bazat pe reinterpretarea naturii lui Dumnezeu“ stă la originea căutărilor lui Fowles. În *Aristos*, Fowles definea astfel divinitatea: „Dumnezeu este o situație. Nu o putere, ființă sau influență. Nu o „ea“ or „el“, ci neutru (not a „he“ or a „she“, but an „it“). Nu o entitate sau o non-entitate, ci o situație în care este posibilă atât entitatea, cât și non-entitatea“ (vezi openlibrary). În *Iubita locotenentului francez*, naratorul pretinde că nu cunoaște mecanismele ce se ascund în spatele acțiunilor întreprinse de personaje, într-un cuvânt nu deține controlul asupra lor. Romancierul pretinde a fi Dumnezeu, reprezintă un nou tip de Dumnezeu, unul al libertății: „Nu există decât o singură definiție bună a lui Dumnezeu: libertatea care îngăduie altor libertăți să existe (Stephenson 2007: 18).“ Capitolul 13 din roman este o autoanaliză a autorului, o examinare a procesului creativ, Fowles sugerând că ficțiunea este întretesută în toate lucrurile, precum gândurile zilnicile sau amintirile, astfel că nu putem pune o graniță clară între real și imaginar (Stephenson 2007: 18). Naratorul din *Iubita locotenentului francez* insinuează că individul este într-o permanentă căutare a adevăratei realități. Sunt vizibile similitudini între Fowles și postmodernul Baudrillard, din perspectiva căruia „realitatea adevărată“ nu poate fi tratată decât cu ironie. O consecință a erei postmoderne este faptul că „imaginea nu mai are vreo legătură cu realitatea, ci își este sieși simulacru“, deci nu mai sunt posibile delimitări între original și copie. În era hiperrealității, simularea domină în detrimentul așa-zisului „real“. Cititorul romanului conștientizează disputa în momentul în care naratorul declară capitolul 13 ca „absurd, pentru că naratorul nu poate oferi libertate personajelor, deși sunt pur ficționale“ (Stephenson 2007: 18).

Ludicul este un element regăsit în diferite ipostaze în scierile lui Fowles. Căutând misterul din spatele măștii, Nicholas își dă seama prin experiență că jocul se compune din două elemente: „unul didactic, celălalt estetic“. De fapt, Conchis reflectă dorința autorului de a „aborda o realitate, de a exprima

o realitate, de a simboliza o realitate, de a sumariza o realitate și de a convinge de realitate.“ În aceasta constă dimensiunea didactică a creației: „a-i comunica lui Nicholas adevărata natură a realității umane“ (Mercer 1970: 48). Cunoașterea așa-zisei realități umane este vizibilă în conceptul de auto-ficționalizare folosit de Fowles și prezent atât în *Magicianul*, cât și în *Colecționarul*. În *Colecționarul*, Miranda își falsifică identitatea, privindu-se prin ochii unei a treia persoane. „Falsificând realitatea despre G. P. și idealizându-l“, ea se falsifică de fapt pe sine. De asemenea, Nicholas se vede pe sine din afară, fabricarea propriei identității nefiind decât „o postură din care-și împlinește propriul ideal despre sine“ (Mercer 1970: 32). Încercarea de a se sinucide îl face conștient de această proiecție a sinelui: „Aveam tot timpul senzația că sunt urmărit, că nu eram singur, că jucam o scenă în fața cuiva, că gestul se putea face numai dacă era spontan, pur și moral“ (Fowles 2013: 67). Înțelegerea motivului pentru care actul suicidal nu a putut fi comis ține de relevarea și definirea gestului suicidal ca estetic, nu moral: „Căutam să realizez moartea lui Mercurio, nu o moarte adevărată. O moarte memorabilă, nu moartea printr-un adevărat suicid, care face ca totul să dispară“ (Fowles 2013: 67).

Acel „cineva“ pentru care actul a fost înscenat, nu este decât al doilea eu, cu rolul de „a veghea și a judeca“. Ideea unui al doilea eu/sine este pregnantă în *Colecționarul* în cazul Mirandei, iar aici reprezentat de G. P. „Autocrearea dumnezeului romancier“ de către Nicholas reprezintă, de fapt, crearea unei a treia persoane. Fowles condamnă încercarea de a scăpa de „responsabilitatea înfruntării adevăratei libertăți umane“, clasificată drept încercare de a „fugi de adevărata realitate“. Nicholas admite acest fapt: „Să scrii poezii și să te sinucizi... au fost totuși tentative similare de evadare“ (Fowles 2013: 68). Prin urmare, Nicholas alege conștient lumea iluziei oferită de Conchis, căutând refugiul din realitate în lumea propriilor iluzii. Arhitectul noii lumi îl introduce într-un tărâm al aventurii și misterului, „liber de restricțiile impuse de realitate“. Magicianul uzurpă rolul lui Nicholas de „dumnezeu-romancier“, luat de Conchis, a cărui prezență este „omniscientă și omniprezentă“. Alesul este ademenit de magician cu imaginea unei „lumi a visului“, ce-i oferă satisfacerea dorințelor narcisiste, imposibil de realizat în realitate (Mercer 1970: 55-63).

De asemenea, Nicholas este obligat să „definească și să redefină realitatea“ și nu mai ia în considerare unitatea timpului, Conchis îndeplinind simultan mai multe roluri, de: regizor, actor, spectator, critic. Acest meta-teatru transportă subiectul în timp, protagonistul regăsindu-se în universul ireal al Londrei edwardiene sau al Greciei ocupate de naziști (Fawkes 1984: 56). În metateatru, personajele sunt „conștiente că se află pe scenă, își conștientizează atât statutul de personaje, cât și pe cel de actori, spre deosebire de eroii tragediilor grecești, care-și îndeplineau misiunea ignorând

introspecția“ (vezi arionfiles). În *The Oxford Dictionary of Literary Terms*, metadrama sau metateatrul este definit ca „drama despre dramă (în acest caz: teatru despre teatru) sau un moment de conștientizare, prin care piesa atrage atenția asupra statutului ei ficțional ca pretext teatral, scenic“ (Baldick 2008: 203). Conchis declară că scopul metateatrului este „să permită participanților să-și înțeleagă clar rolurile încă de la începutul piesei.“ Conștientizarea, avertizează el, este dată de *catharsis*. Grecesul *katharsis*, tradus literar prin purificare sau curățire, are mai multe conotații. Termenul era folosit de medicii greci din vechime pentru a descrie purgația sau clisma. În concepția lui Aristotel, tragedia limpezea pasiunile și permitea erupțiilor emoționale să revină la starea calmă, catharsisul având și sens clarificator, anume de înțelegere a fricii și compasiunii. Viziunea lui Platon despre tragedie ca *furtună emoțională* constă în prezentarea personajelor și aventurilor lor, descriere cu rolul de a le provoca spectatorilor teamă și compasiune în cel mai înalt grad (Pappas 2013: 260). Purificarea în cauză reprezintă primul nivel înspre înțelegerea rolului pe care-l va juca Nicholas, care definește catharsisul drept „ceea ce precede actul final sau catastrofa“, așa cum apare în tragedia greacă sau în comedia clasică. Un alt nivel al conștientizării este învățarea din rolurile pe care „ni le atribuim noi înșine în viața de toate zilele“ (Fowles 2013: 254), iar a treia etapă este distrugerea teatrului: „Am dat foc teatrului.“ Marcarea distrugerii teatrului prin focul de artificii reprezintă colapsul sensului, al lui meta-, a ceea ce se ascunde după spectacolul morții sensului și permite nașterea erei simulării, a absenței sensului. Teatrul imaginilor se ridică din cenușa sensului, expandându-se enorm.

### **Statutul de *aristo* și asumarea responsabilității**

În acest context este definit și războiul, ca „psihoză creată de incapacitatea noastră de a percepe relațiile“. „Îți ofer experiența întregului război într-o secundă“ (Fowles 2013: 137), insinuează Conchis. Comprimarea experienței războiului „într-o secundă“ reprezintă un moment-cheie în desfășurarea spectacolului regizat de Cochis. „Pilula“ se regăsește ca simbol și în filmul *Matrix*, care are la bază teoriile lui Baudrillard despre hiperrealitate și simulare. Pilula se substituie aici alegerii responsabilității sau negării ei.

De-a lungul anilor, filmul *Matrix* a stârnit numeroase controverse, fiind clasificat ca lipsit de profunzime intelectuală și filosofică, majoritatea ideilor fiind de împrumut, ca în *Star Wars*. Deși inserează frânturi din „teoria critică postmodernă“, audiența fraților Wachowski nu poate fi considerată o elită care-l studiază pe Baudrillard, ci o „generație hrănită cu animații, computere și aflată în căutare de acțiune violentă“. *Matrix* este mai degrabă un joc video decât un film, și totodată atenționează cu privire la realitatea virtuală (Yeffeth 2003: 96-97). Relația cu teoriile lui Baudrillard este evidentă încă din intrigă, Morpheus avertizându-l pe Neo: „Ai trăit într-o lume a visului. La fel ca în

viziunea lui Baudrillard, și-ai petrecut întreaga viață închisat în hartă, nu în teritoriu.“ Această referință este o reiterare a fabulei lui Borges din lucrarea *Despre exactitate în știință*. În consecință, în cultura postmodernă societatea se bazează pe „modele și hărți, pierzând orice contact cu lumea reală, care precede teritoriul. Ceea ce rămâne, subliniază Baudrillard în *Simulacre și Simulare*, sunt „vestigiiile realului, nu ale hărții; mai subzidă ici-colo, în deșerturile care nu mai sunt ale Imperiului, ci ale noastre. Deșertul realității însăși“ (Yeffeth 2003: 72). O referință directă la acest concept în Matrix apare când Morpheus îi urează bun-venit lui Neo în „deșertul realului“, informându-l că întreaga lui viață a fost o „iluzie generată de computerul Matrix“. Spectatorul este astfel invitat să vadă filmul Matrix ca „alegorie a condiției postmoderne“, unde „audiența trăiește deja într-o realitate generată de coduri și modele“, unde orice „amintire“ despre realitate a dispărut (Yeffeth 2003: 72-73).

Un rezultat al condiției postmoderne este că individul a pierdut „sensul realității“, iar simulacrul precede accesul la realitate, definind-o pentru individ, spune Baudrillard. Această idee este ilustrată perfect în Matrix de individul conectat la un program de simulare, care cunoaște cultura și realitatea din perspectiva computerului, întrucât realitatea pe care se bazează programul nu mai există. În sens literar, nu numai că teritoriul nu precede harta, dar nici nu-i supraviețuiește acesteia (Yeffeth 2003: 75). În Matrix, modelele înlocuiesc realitatea chiar la nivelul simțurilor, astfel că Neo este obligat să redefinească „Ce este real? Cum poate fi definită realitatea? Dacă ne ghidăm după ceea ce simțim, gustăm, mirosim sau vedem, realitatea nu constă decât în semnalele electrice interpretate de creier“ (Yeffeth 2003: 76). Dar cum operează simularea în Matrix? Acțiunea este plasată în 2199, după ce suprafața Pământului a fost distrusă într-un război cu mașini inteligente artificiale. Ființele umane își sustrag hrana din sursele de energie ale mașinilor, fiind păstrate în stadiu embrionar și visând că trăiesc în America anului 1999. Această lume a visului, numită Matrix, este de fapt o simulare programată de computer cu scopul de a menține populația docilă. Doar câțiva indivizi au mai rămas în lumea reală, și ei se află într-o luptă aprigă cu mașinile. Morpheus este liderul rebel care-l salvează din Matrix pe hackerul Thomas Anderson, acesta devenind mai apoi Neo, iar Morpheus crede că Neo este cel Ales de Oracol, care poate înfrânge agenții (Yeffeth 2003: 90).

Sunt evidente similitudinile dintre Nicholas și Neo: atât în *Magicianul*, cât și în Matrix, protagoniștii sunt introduși într-un sistem hiperreal, un univers al simulării unde trebuie să distingă și să înțeleagă natura ontologică a realității. Deosebirea dintre ei constă în faptul că Nicholas trece din real în universul simulării, pe când Neo străbate invers această traiectorie, anume din matrix în realitate. Totodată, simularea văzută drept construct al realității este evidentă în ambele instanțe: ea se dovedește hiperrealitate, deoarece

totul devine mai mult decât real. Dacă insula magicianului este învăluită în hiperrealitate redusă, în cazul lui Neo vorbim despre hiperrealitate puternică, subiectul nemaiputând face distincție între real și ireal. Pentru a-l introduce în realitate, Morpheus îi explică lui Neo natura matrixului:

Morpheus: Vrei să știi ce este? Matrix este pretutindeni. Este peste tot în jurul nostru. Chiar și aici, în această încăpere. O poți vedea când te uiți pe fereastră sau când deschizi televizorul. O poți simți când mergi la serviciu... când mergi la biserică... când îți plătești impozitele. Lumea ți-a pus un voal peste ochi pentru a te împiedica să vezi adevărul.

Neo: Ce adevăr?

Morpheus: Faptul că ești un sclav, Neo. Precum toți ceilalți, te-ai născut în sclavie. Într-o închisoare pe care n-o poți gusta, vedea sau pipăi. O închisoare a minții. (Yeffeth 2003: 90-91)

În același timp, pregnantă este ideea predestinării protagoniștilor. La fel cum Neo este un *aristo*, un ales al Oracolului, și Nicholas este un *aristo*, un ales al hazardului. Încadrarea lor în categoria elitei (*the Few*) implică îmbrățișarea de către și identificarea neofitului cu statutul de ales și ieșirea lui din sistemul social opresiv: „Un alt sistem pe care societatea îl aplică pentru a controla hazardul și a opri sclavii să se folosească de libertatea opțiunii este să le spună că trecutul este mai nobil decât prezentul“ (Fowles 2013: 139). Deosebirea aici stă în faptul că Nicholas este un *aristo* ce trebuie să treacă prin testul simulării și prin labirintul simulacrelor pentru a-și înțelege destinul, pe când Neo trebuie să treacă testul realității, al „ieșirii din închisoarea minții“, pentru a-și înțelege telosul prezis de Oracol și, în final, destinul. De asemenea, Matrix încorporează dilema umană a posibilității liberului arbitru. Neo trebuie să aleagă între pilula albastră și cea roșie: „pilula albastră“ sau evitarea răspunderii nu permite individului o viață plină de semnificație, fiindcă, deși poate experimenta viața, n-o poate trăi; acceptarea „pilulei roșii“ permite pătrunderea în „ascunzătoarea iepurelui“ și cooperarea cu „realitatea alegerilor morale dificile“, deci implicit asumarea răspunderii pentru alegerea făcută (Yeffeth 2003: 155).

Neo trebuie să aleagă între a-l salva pe Morpheus și a-și risca viața. Doar alegând va înțelege că este într-adevăr Alesul, în același timp afirmându-și umanitatea. Spre deosebire de Neo, Chyper alege să „nu trăiască o viață umană“, ci să experimenteze viața prescrisă de alții. Prin alegerea unei „experiențe“ extraordinare, nu a „vieții“ mai bune, acesta își sacrifică propriu-zis umanitatea. Decizia lui Neo de a înfrunta deșertul realului îi permite noi experiențe, care vor da vieții lui „sens“ și „valori umane“ (Yeffeth 2003: 154-155). În *Magicianul*, Nicholas este supus de asemenea testului alegerii între experimentarea instantă a războiului, cu atrocitățile lui, și moartea fără chinuri. Teoretic, acesta alege „pilula roșie“, dar nu este dispus

să-și asume responsabilitatea pentru decizia luată într-un final. Dat fiind fundamentul incert și nesigur pe care-și clădește Nicholas acțiunile, Conchis va putea planta ideea simulării în mintea lui. Nașterea ideii-virus va avea loc natural în minte, deoarece cadrul izolat al insulei permite puterii imaginilor să opereze, creând realitatea simulacrelor. *In nuce*, Conchis își va putea desfășura liber talentul de regizor, creând o simulare a războiului prin folosirea unei recuzite avansate în contextul respectiv.

### **Simularea războiului și sinelui ca întregire a spațiului simulării**

Experiențele lui Conchis din Primul Război Mondial sunt mai degrabă micronarațiuni folosite pentru a provoca protagonistul să înțeleagă că totul este un spectacol regizat. Conchis se folosește de ele pentru construirea noii realități. Cu toate că își folosește experiențele în mod subiectiv, devine el însuși un spectator virtual alături de Nicholas. Războiul reconstituit va fi mult mai veridic decât războiul propriu-zis. Ideea simulării războiului este abordată și demonstrată de Baudrillard. Teza centrală a eseurilor sale despre simularea războiului pare a fi contrazisă de evenimentele care au avut loc într-un război real specific: „Ceea ce a avut loc în ianuarie-februarie 1991 a fost un bombardament aerian masiv al infrastructurii și forțelor militare irakiene.“ Oficialii au estimat că pierderile de vieți omenești în urma acestui atac s-au ridicat la 100.000, fără a lua în considerare pierderile cauzate de foamete și boli. Care este, așadar, argumentul după care Baudrillard neagă realitatea Războiului din Golf, în ciuda evidențelor? (Baudrillard 1995: 2)

Războiul din Golf televizat pare un „simulacru perfect al lui Baudrillard“, „un scenariu hiperreal, în care evenimentele își pierd identitatea.“ Fascinația și oroarea în fața realității prezentate se amestecă cu sensul „irealității“, în care pot fi recunoscute „elemente hollywoodiene ce preced realul“. Nu a fost prima dată când imagini ale războiului au apărut pe ecranul televizorului, ci ineditul a fost dat de transmiterea imaginilor live de pe front. De asemenea, nu a fost prima dată când forțele militare au cenzurat ceea ce se putea raporta, ci noutatea a constat în implicarea unui „nou nivel militar de control al reportajului și imaginilor“. Ca rezultat, ceea ce spectatorul viziona era un război „curat“, cu imagini, cu armament și cu pierderi umane. Pentru prima dată, „puterea de a crea o criză s-a amestecat cu puterea de a crea un film“ despre eveniment. Astfel, Războiul din Golf a fost, de fapt, o simulare tehnologică ce nu a expus „realitatea violentă a războiului“, ci a devenit o parte integrantă a ei (Baudrillard 1995: 3-4).

Războiul din Golf reprezintă pentru Baudrillard un non-eveniment, în sensul că evenimentele din Golf a simulat mai degrabă războiul. Acest non-eveniment și-a materializat semnele, fiind văzut de Baudrillard ca „teatru de război“, nu război (Elliott și Lemert 2014: 343). Pentru criticul anti-postmodern Christopher Norris, textele lui Baudrillard despre simularea



războiului, și anume *The Gulf War will not take place*, *The Gulf War is not really taking place* și *The Gulf War did not take place* încapsulează partea cea mai urâtă care definește postmodernismul. Criticul îl acuză pe Baudrillard de promovarea celor mai „proaste idei ce se pot auzi“ pe scena postmodernă. În sprijinul argumentului său, acesta prezintă dovezi clare de violență, masacru și distrugere, context în care a susține că războiul nu a avut loc este o absurditate (Hegarty 2004: 98).

În spatele scenelor de război descrise în *Magicianul* se ascunde o realitate, din moment ce în timpul istoric, real, soldații germani au capturat tineri din insulă în Al Doilea Război Mondial. Se pot observa mai multe niveluri de irealitate, deoarece evenimentele istorice sunt reale, veridice numai în irealul din universul ficțional. Fowles este un maestru ce face uz de „precizia temporală, pentru a conferi acestor evenimente o aură de autenticitate“, subliniază Fawkes în studiul *The Timescapes of John Fowles* (1984: 56). De asemenea, războiul este văzut de critici ca fiind în strânsă legătură cu conceptul masculin de putere. În *John Fowles's Fiction and the Poetics of Postmodernism*, Mahmoud Salami consideră că „textele create de Conchis au rolul de a oferi libertate“, în special de a „elibera subiectivitatea feminină“, evidențiind în același timp faptul că accentul primordial cade pe „libertatea bărbatului văzută prin figura femeii“. Criticul insistă că *Magicianul* este o „narațiune masculină“, femeia fiind văzută ca „ogindă reflectoare prin care bărbatul se vede pe sine“, sau „alter-egoul“ prin care „masculinitatea se definește pe sine“. De asemenea, femeia are rol terapeutic în auto-realizarea bărbatului. Procesul construcției „femeii ca subiect dominat de bărbat“ este mai mult decât vizibil în roman. O scenă reprezentativă a puterii masculine este „reacția“ lui Nicholas în momentul în care o întâlnește pe Alison:

Am simțit atunci dintr-o dată că eram un singur trup, o singură persoană, chiar și acolo; că, dacă ar fi dispărut, eu aș fi rămas înjumătățit. Un sentiment înfiorător ca de moarte, pe care orice om mai puțin cerebral și absorbit de propria persoană, cum eram pe vremea aceea, l-ar fi numit dragoste.

Violența definește astfel „discursul masculin“, cititorul putând conștientiza experiența dominării sexului opus. Figura femeii este definită ca „subiect al dominării“ de către Nicholas, iar supunerea ei evidențiază procesul de reificare. Procesul reificării este evident în paralela trasată de Conchis între „puterea masculină“ și „exploatarea feminității de către puterea distructivă a războiului“. Autorul critică puterea distructivă a sexului masculin, vizibilă în descrierile atrocităților comise de Wimmel în timpul celui de-Al Doilea Război Mondial. Este evidentă „conexiunea structurală dintre război și putere în cadrul ideologiei masculine“. Într-o lume distrusă de război, mașinăria din spatele acestui eveniment o constituie bărbatul:

Astfel de întâmplări nu au putut avea loc decât într-o lume în care bărbatul se consideră superior femeii. În lumea pe care americanii o numesc a man's world – o lume a bărbaților. Adică o lume guvernată de forța brutală, de aroganța totalmente lipsită de umor, de gustul prestigiului iluzoriu și de prostia funciară... Bărbaților le place războiul pentru că li se pare singurul mod de fi luați în serios. Pentru că își imaginează că este singura ocazie când femeile încetează să-și bată joc de ei. Războiul le permite să reducă femeile la rang de obiecte. (Fowles 2013: 459)

Acest text abordează relația dintre război și tehnicile de operare ale puterii masculine. În aceeași direcție, Foucault se întreabă dacă „nu este puterea o simplă formă de dominare, ca în război?” sau „nu este războiul însuși o formă de putere?” și „nu ar trebui înțeleasă problema puterii în termenii relației războiului?” Răspunsul la aceste întrebări este vizibil din modul în care Conchis reconstruiește evenimentele din război folosindu-se de comandantul german Wimmel. Imaginea acestuia este a manipulatorului obsedat de putere. În contextul „fanteziilor naziste” totalitariste și al dorinței de dominare a rasei ariene, Wimmel își face un scop din acapararea puterii (Salami 1992: 89-90). Atât Wimmel, cât și Nicholas sunt victime ale propriilor fantezii. Transformarea lui Nicholas din victimizator în victimă este ilustrată de scena procesului, unde „reacționează violent împotriva umilirii puterii sale masculine” de către Julie, care îl „deposedează de propria-i masculinitate” (Salami 1992: 90). În contextul procesului are loc și dezintoxicarea neofitului prin atribuirea rolului de judecător și de liber arbitru de către „călăi”:

Îmi dădeam seama că voiam să fac alegerea corectă; ceva care să-i facă pe toți să-și aducă aminte de mine, care să le dovedească că au greșit. Știam că sunt judecător numai cu numele. Ca toți judecătorii, eu eram, în cele din urmă, cel judecat: judecat de propria mea putere de judecată. (Fowles 2013: 583)

Printre sursele de inspirație utilizate în *Magicianul* se numără și *Furtuna* lui Shakespeare, considerată un punct de referință deoarece aluziile la ea sunt vizibile în ambele ediții. Wight și Grant evidențiază modul în care Fowles intensifică fanteziile sexuale ale lui Nicholas printr-o serie de aluzii la *Furtuna*, mai puțin evidente în prima ediție a romanului. Autorul face asocieri de genul: Conchis-Prospero, Lyly/Julie-Miranda, Nicholas-Ferdinand. O trimitere sugestivă la *Furtuna* are loc când Nicholas este luat captiv în sala procesului. Coborârea lui în caverne marchează distrugerea încrederii protagonistului și încheierea jocului de-a dumnezeu. Nicholas interpretează situația ca reiterare a unui „Prospero devenit nebun, hotărât să n-o elibereze pe Miranda.” Aluziile la Shakespeare, de multe ori ironice, evidențiază percepțiile greșite și egoismul protagonistului, creionând totodată „viziunea nerealistă”, și toate acestea însumează nevoia de călătorii de autorealizare intraspațiale (Ho 2011: 59-60).

O altă consecință a simulării este substituirea personajelor cu dublurile lor simulate. Roula Ikonomakis, în studiul *Post-War British Fiction as Metaphysical Ethnography*, subliniază că „ființele umane sunt înlocuite de dublurile lor tehnologice.“ Cele două gemene June/Julie din *Magicianul* își uzurpă identitatea reciproc. Nicholas este în continuu provocat să stabilească identitatea celor două gemene. Înlocuirea sau schimbarea de rol este asociată cu corpul uman, descris în „termeni de ambiguitate și fluiditate intrinsecă“ specifici secolului al XVIII-lea, spre deosebire de „noțiunile moderne de diferență absolută, exemplificate prin sex și bariere biologice rigide“ (Ikonomakis 2008: 122, 124). „Spațiul seducției“ prezent în romanul fowlesian trimite la poveștile din Renaștere în care fetele își schimbau locurile (identitatea) în timpul nopții. Reiterarea acestui mit este evidentă în cazul lui Nicholas, care este sedus de lumea din Bourani. Protagonistul este vrăjit de asemănarea dintre gemene. Încercarea de a rezista prezenței acestora îl determină să creeze noi premise despre „hibriditatea fascinantă a gemenelor“. Identitatea fizică a lui June și July simbolizează unitatea dintre inocență (Julie) și experiență (June), echilibrul perfect dintre antinomii, dintre femeia ascunsă/lăuntrică (Julie) și principiul masculin (June) (Ikonomakis 2008: 125). Nicholas este captivat și disprețuit de cele două gemene: Lily și Rose reprezintă arhetipuri, prima fiind simbolul „virginității“, iar a doua simbolul „promiscuității“. Umilința pe care o va suferi și pe care, la rândul său, i-a provocat-o lui Alison, și nu numai, îl va ajuta să facă distincție între „libertinism“ și „comportament etic“ (Acheson 2013: 26).

În același *Post-War British Fiction as Metaphysical Ethnography*, Ikonomakis arată că „atât narațiunea, cât și personajele din *Magicianul* sunt spații ficționale de seducție și pun la îndoială concepția noastră despre realitate, aducându-ne mereu aminte că trăim în peștera lui Platon, dominată de umbre (reproduceri, copii, imagini) ale adevărului“ (2008: 126). În *Republica*, Platon se întreba de ce vrea individul care a intrat în contact cu tărâmul transcendent al ideilor să se întoarcă la iluziile și umbrele peșterii. Lumea simulării este echivalentul peșterii lui Platon, în care „umbrele sunt artefactele, copiile constituind realitatea“ (Bleakley, Bligh și Browne 2011: 137). Universul simulării permite nu doar spectacolului măștilor, ci și procesului simulării sinelui să se desfășoare. Spre exemplu, Lily/Julie dovedește o personalitate proteană, simulând mai multe identități: schizofrenică, femeie misterioasă ș.a. Aceste jocuri psihologice sau psihodrame au rolul de a extinde labirintul simulării și a provoca protagonistul să-și urmeze statutul de *aristo* destinat de hazard.

Mai mult decât atât, la Fowles, Lily/Julie este asociată cu ideea morții care va avea loc la sfârșit, asociere sugerată de descoperirea la mormântul unui oarecare Maurice Conchis a unui „crin alb“ și a unui „trandafir roz“. Numele Lily/Julie ascunde adevărata ei identitate. În *Magicianul*, numele sunt

înlocuite cu pseudonime. Prin acest joc de nume, Conchis destabilizează puterea numelor, văzute drept „moduri totalizatoare de a controla obiecte și persoane“, iar această metodă de control este specifică colecționarului (Bleakley, Bligh și Browne 2011: 99). Pentru a-și putea exercita deplin controlul, Conchis trebuie să monitorizeze fiecare mișcare și aspect din universul în care este dumnezeu și arhitect. De aceea, toate poveștile istorisite de el reprezintă piese din puzzle-ul simulării. Un exemplu ilustrativ este povestea *Prințul și Magicianul*, care încapsulează ideea de hiperreal și simulare, insula, prințesele, dumnezeu nefiind decât simulacre. Tatăl prințului monitorizează universul fiului, nelipsindu-l totuși de posibilitatea de a alege. Metaforic vorbind, alegerea de a fi un *aristo* este refuzată în favoarea simulacrelor sau matrixului.

În *The Simulation of Surveillance: Hypercontrol in Telematic Societies*, William Bogard susține că „monitorizarea este o tehnologie socială a puterii“, care înglobează metode comune bazate pe „controlul indivizilor și al comportamentelor lor“. Trecerea de la modelul „biocratic“ la cel „telematic“, specific societăților capitaliste, este mult mai nuanțată în contextul controlului social, care trece de la „monitorizarea clasică“ la „simularea monitorizării“ (Bogard în Segall, Cherryholmes și Heilman 2006: 38). Prin analogie, monitorizarea în *Magicianul* se realizează la un alt nivel, anume prin limbajul care transcende barierele spațiale și devine universal. De remarcat tehnica de construire a limbajului în *Magicianul*, unde este prin definiție postmodernă. Folosirea altor limbi în roman, în detrimentul limbii engleze, duce la transformarea acesteia în „comunicare la nivel mondial“, cititorul devenind conștient de existența altor limbi și culturi. De aici și multiculturalismul, care promovează diferențele în detrimentul uniformizării. Mergând pe această coordonată, Baudrillard afirmă în „Crima Perfectă“ că „limbajul tehnologic virtual“ este ca un sindrom „anti-Babel“, ce amenință cu dispariția tuturor limbilor într-o limbă universală, pentru a ușura astfel comunicarea (Segall, Cherryholmes și Heilman 2006: 78).

În romanul lui Fowles exaltă puterea limbajului de a „captura evanescentul, momentele efemere, trecătoare“, dar în același timp se dezvăluie „incapacitatea limbajului de a oglindi realitatea“ cu exactitate (Cameron 2012: 75). Fowles apelează nu numai la limbaj, ci și la vizual, la atotputernicia imaginii pentru a crea un matrix, o lume a simulării. Prin urmare, Conchis se folosește de filmul regizat de el însuși pentru a crea simulacrul războiului: „Deși secvențele erau evident autentice, aveam senzația de ireal pe care mi-o dau întotdeauna filmele cu naziști, senzația unei distanțe enorme într-o Europă care putea zămisli asemenea monștri și o Anglie incapabilă de așa ceva“ (Fowles 2013: 472). Folosirea tehnologiei în vederea simulării evenimentelor de război creează o atmosferă hiperreală. Nicholas conștientizează faptul că spațiul simulării se extinde: „Conchis,

bătrânul diavol, nu renunțase nicidecum, și spectacolul se juca acum dincolo de hotarele domeniului său“ (Fowles 2013: 411). Acest moment epifanic are loc când Nicholas decide că rolul său este de „spectator“, nu de „protagonist“ în procesul simulării desfășurat de Conchis. Simularea reiterează evenimente din război, în care ideologia masculină a puterii se manifestă prin limbaj, violență și comportament. Se poate vorbi aici despre o hiperrealitate redusă, fiindcă subiectul este conștient de simulare. Pentru a amplifica recurența simulacrelor, Conchis se folosește de tehnologie, regizând un film în care protagoniștii sunt Wimmel și Anton, astfel războiul devine o nouă realitate, creată din imagini virtuale.

Metafora păianjenului este emblematică pentru labirintul de simulacre. Asocierea lui cu magicianul Conchis conferă personajului senzația de „vrăjitorie“, de lume „ce se supune omniprezenței lui obsedante, halucinantă“ (Fowles 2013: 426). Mai mult, în scena procesului, Conchis i se revelează drept „păianjenul din centrul pânzei“, „maestrul de ceremonii“ care creează și regizează un război simulat. De asemenea, Julie îl avertizează metaforic pe Nicholas de rolul ei de „păianjen ce ademenește musca“ (Fowles 2013: 505). Dar acest „adevăr“ nu mai semnifică nimic pentru protagonistul invadat de recurența simulacrelor. Simularea se extinde la nivel uman, astfel că elementele umane (Conchis, Julie, June și mai apoi Alison) sunt copii, simulări a ceea ce sunt și reprezintă ei cu adevărat: „Aici... toți suntem actori. Nici unul dintre noi nu este ceea ce pare. Cu toții mințim o parte din timp, și unii dintre noi mint chiar tot timpul“ (Fowles 2013: 449). În contextul dominației simulacrelor se poate vorbi și despre simularea sinelui. Dată fiind absența sensului, totul devine un spectacol ce are nevoie de scenă, cadrul izolat al insulei facilitând expandarea procesului. În *Metaphors of Consciousness*, Ronald S. Valle și Rolf von Eckartsberg împart sinele în realități variate. Sinele este văzut ca agent observator/operator, rezultat al operațiilor sistemului nervos central, iar în sens filozofic sinele este rezultatul acestor operații, fără ele neputând exista. Cu alte cuvinte, sinele este un „program“, un „metaprogram“, un „aspect auto-referențial al acestor operații ale creierului“. Se poate spune că sinele este victima operațiilor auto-referențiale. Când un observator vede sursa sinelui ca pe ceva adevărat, poate avea loc o reacție paranoică, permițând ca această cunoaștere să-l pătrundă în totalitate, dar aceasta este o simulare a sinelui (Valle și von Eckartsberg 2012: 176). Nicholas suferă o simulare a sinelui în sensul că se detașează de sine, proiectându-și eul pe un ecran virtual. Sinele său devine mai autentic decât adevăratul Nicholas, care nu mai poate decât să-și contemple dublurile:

Eram sfâșiat, rupt de propria mea personalitate de până atunci, de acea complexă structură de idei și sentimente care constituie eul meu; și acum zăceam, în bucăți dispartate, aruncate pe masa de lucru a unui ceasornicar. Dar ceasornicarul plecase

și nu mai știam cum să asambalez din nou toată această mașinărie delicată. (Fowles 2013: 427)

Distrugerea imaginii sinelui este rezultatul imanent al simulării sinelui. Imaginea pe care Nicholas o va contempla este a sinelui fragmentat, un portret în cioburi. Sinele nu se mai poate integra spațio-temporal, astfel că în lumea simulării istoria este moartă, individul postmodern având posibilitatea nu numai de a-și rescrie trecutul, ci și sinele. Reprezentarea, în general, este diferită în acest context: ea nu mai este un „studiu al mimeticii“, nici o „proiecție subiectivă“, ci se axează pe modul în care percepem narațiunile, imaginile și modul de construire a sinelui fie în prezent, fie în trecut. Asta din pricina confruntării dintre realitatea istorică și parodie (vezi *studiesinfiction*). Conchis se folosește de procedeul creării, construirii trecutului inspirându-se din evenimente reale (cele două războaie mondiale). Mai mult decât a autoficționaliza trecutul, Conchis apelează la simulare, creând cu ajutorul imaginilor și filmelor secvențe din război, iar mai apoi experimentând singur unele evenimente din război, neexcluzând atrocitățile și violența specifică. Climaxul este dat de experimentarea „războiului“ la propriu de către Nicholas. Ostracizarea protagonistului de către „soldații naștiți“ reprezintă triumful simulacrelor asupra realității, iar eliberarea lui simbolizează posibilitatea de a se elibera prin puterea sinelui: „Eram din nou prizonierul unui mit, incapabil să-l înțeleg, dar conștient că întâmplările trebuia să continue, oricât de sinistre ar fi putut deveni“ (Fowles 2013: 421). Fowles jonglează cu procedeele și tehnicile postmodernismului și preia teorii pe care apoi le prelucrează și cărora le dă noi întrebări, cu rezultate inedite. Spre exemplu, unii cred că ficțiunea lui Fowles încapsulează diferite modele literare și stiluri polemice extrase din realism, modernism și postmodernism. Primele scrieri ale lui Fowles, *Colecționarul* și *Magicianul*, cât și *Daniel Martin* se înscriu sub egida realismului, pe când *Iubita locotenentului francez* se vrea o critică a convențiilor realismului clasic specific literaturii secolului XIX (Salami 1992: 18).

În *Magicianul*, „aventurile ficționale“ ale lui Nicholas sunt „autentificate constant“ prin referințe istorice la cel de-Al Doilea Război Mondial, iar în *Iubita locotenentului francez* cititorul este „invitat să verifice adevărurile narative“ și să compare normele victoriene realiste și stilul narativ cu tehnica postmodernă narativă. Ronald Binns argumentează că Fowles răstoarnă „dihotomia tradițională dintre autor și scriitorul realist, manipulând forma ficțiunii cu scopul de a efectua atât o examinare sceptică a experienței ficțiunii, cât și o critică a ficțiunii realiste contemporane, caracterizată prin absența responsabilității morale“ (Salami 1992: 18). De asemenea, arată Belsey, realismul clasic adună sub cupola sa: (1) iluzionismul, (2) narațiunea ce duce spre finalitate și (3) ierarhizarea discursurilor care stabilesc „adevărul relatării“. Toate cele trei caracteristici sunt vizibile în scrierile lui Fowles.

Funcția de a crea „iluzia spunerii adevărului pare a fi auto-explicativă“, pentru că toate scrierile creează această iluzie cu scopul de a impresiona cititorul. În *Iubita locotenentului francez*, Fowles încalcă această normă realistă (Salami 1992: 18):

Habar n-am. Istoria asta pe care o povestesc este în întregime imaginată. Aceste personaje create de mine n-au existat decât în mintea mea. Dacă m-am prefăcut până acum că știu ce-i în capul personajelor mele și că le cunosc cele mai tainice gânduri, am făcut-o pentru că scriu într-o convenție... unanim acceptată în vremea în care se petrece povestirea mea. (Fowles 2011: 133)

Fowles subminează iluzia realității susținând că nu-și cunoaște personajele sau narațiunea și folosește ironia negând responsabilitatea pentru propria-ficțiune. Autorul dovedește că susține iluzia realității, în sensul că ficțiunea pare mai reală, mai credibilă, din moment ce pretinde a nu-și cunoaște personajele.

A doua caracteristică a realismului clasic este finalitatea narațiunii. „Textul realist clasic“ se definește prin „ordinea și organizarea introducerii, cuprinsului și finalului. Epilogul specific secolului XIX presupunea „descrierea noii identități și restabilirea armoniei“ la sfârșitul poveștii. În scrierile lui Fowles nu se poate vorbi despre o finalitate a discursului. Spre exemplu, *Colecționarul* are două finaluri, *Magicianul* are final deschis, *Iubita locotenentului francez* are trei finaluri alternative, iar *Daniel Martin* are final circular (Salami 1992: 19-20).

A treia și cea mai importantă caracteristică a realismului clasic este ierarhizarea discursurilor, proces ce implică organizarea narațiunii în așa fel încât anumite discursuri sunt mai privilegiate. Ierarhizarea operează prin „expunerea autoritară a discursurilor“, prin mijloacele oferite de dialog sau prin nararea la persoana a treia (procedeu ce oferă privilegiu unui discurs în detrimentul celuilalt.) Fowles problematizează acest principiu prin „folosirea și abuzarea, localizarea și dislocarea, instalarea și subminarea“ discursului. *Iubita locotenentului francez* poate fi considerată o critică împotriva ierarhizării discursurilor, un exemplu fiind întâlnirea dintre Charles și Sarah pe pajiștea de deasupra mării. În acest pasaj, naratorul pretinde că nu cunoaște viața interioară a personajelor, deși la un moment dat când o descrie pe Sarah pare să o cunoască (Salami 1992: 20-21).<sup>Este, totodată, de</sup> remarcăm tehnica lui Fowles de a construi și crea metanarațiunile. În cartea *Modern/Postmodern: A Study in Twentieth-Century Arts and Ideas*, referindu-se la următorul pasaj Silvio Gaggi subliniază trimiterea la teatrul modern, în contextul în care Conchis își descrie jocul de-a Dumnezeu (Gaggi 1991: 166):

În timpul războiului... am conceput un nou gen de teatru, în care să fie abolită despărțirea convențională dintre actori și public. În care să nu se mai țină seama

de împărțirea tradițională a scenei, de noțiunile de avanscenă, scenă și de sală. În care să nu se mai acorde atenție ideii de continuitate a spectacolului în timp și spațiu. Narațiunea, intriga rămâneau fluide, desfășurându-se între două puncte fixe: punctul de plecare și deznodământul dinainte stabilit. Între aceste două puncte, participanții își inventau singuri acțiunea. Și vei constata că Artaud, Pirandello și Brecht tindeau și ei, fiecare în felul său, spre același gen de teatru. (Fowles 2013: 448)

Deși Fowles îi menționează pe Brecht și Artaud în *Magicianul*, „inspirația teatrală predominantă” este a lui Pirandello. „Modele de realitate” și descrieri ale „noului teatru” sunt inserate într-o lume în care arta și realitatea nu pot fi deosebite de către spectator, orice distincție fiind chestionată (Gaggi 1991: 116). Folosirea femeii frumoase și misterioase ca figură centrală este, de asemenea, un aspect specific lui Pirandello. În jurul femeii gravitează protagonistul care-i speculează identitatea. În *Magicianul*, acest aspect este amplificat de prezența unei dubluri feminine, anume sora Juliei. Folosirea „femeii enigmatice” este un procedeu recurent în scrierile sale începând cu romanul *Colecționarul*, procedeu având menirea de a preveni clasificarea discursului feminin de către cel masculin, și astfel se sugerează și „inefabilitatea metafizică a realității”:

Într-o străfulgerare, toate explicațiile noastre, toate clasificările și derivările, etiologiile mi-au apărut ca o pânză foarte subțire. Acest monstru pasiv, realitatea, nu mai era mort, ușor de manevrat. Era plin de vigoare misterioasă, de noi forme, noi posibilități. Plasa nu însemna nimic, realitatea o rupea. (Fowles 2013: 334)

Silvio Gaggi consideră că acest pasaj oglindește „experiența vizionară” a protagonistului, având în același timp o notă specific pirandelliană (Gaggi 1991: 116-117). De asemenea, Fowles încearcă să surprindă intuiția și experiența feminină, chiar dacă este limitat de capacitatea de a înțelege discursul feminin, creând personaje feminine memorabile și exercitându-și în manieră originală controlul auctorial. Controlul este de multe ori aparent, fiindcă refuză să explice motivațiile eroinelor. Un exemplu ilustrativ este înscenarea suicidului de către Alison sau motivele Juliei de a-l seduce pe Nicholas (Lenz 2008: 33). În *Magicianul* și în scrieri precum *Colecționarul*, personajele dezvăluie informația selectiv, creând astfel o viziune fragmentară asupra situației. În fiecare scriere, Fowles folosește perspectiva protagonistului asupra organizării și încadrării narațiunii. Tehnica de încadrare este similară cu cea folosită pentru filmare (*shooting view*), după părerea lui Terry Lovell. Autorul explică mai departe că această tehnică „ne arată ceea ce va revela camera de vederi – plasată în poziția personajului, dar care nu este neapărat aidoma cu ceea ce vede personajul sau crede că vede.” Folosirea „sensibilității cinematice” are scopul de a evidenția neseriozitatea naratorilor creați, care oscilează între „mister” și „inautenticitate”. În *I Write*,



*Therefore I Am*, Fowles atribuie fascinația pentru vizual unui complex generațional: „fiecare din noi (din generația noastră) scrie cinematic; imaginația noastră hrănită constant cu filme regizează scene, și scriem descrieri la ceea ce a fost filmat.“ Astfel, „scrierea unui roman este sau pare a fi traducerea unui film în cuvinte“ (Lenz 2008: 33-34). Fowles recunoaște supremația imaginii, văzând cinematograful drept un regim tiranic în care imaginea vizuală este virtual la fel pentru toți cei ce o văd, pentru că „distrage imaginația și răspunsul vizual individual.“ Fowles dovedește o atitudine ambivalentă față de vizual, perceput atât ca opresiv, cât și ca incontestabil (Lenz 2008: 34-35). Prin expandarea tehnologiei și mass-media, individul postmodern se află sub vraja ecranului, a imaginii ce creează o nouă realitate. Prezența simulării în literatură, în jocuri video, filme sau în domeniile medical și militar le permite teoreticienilor să denumească vremea în care trăim ca eră a simulacrului universal: simularea permite subiectului postmodern să-și creeze dublura sau să se recreeze pe sine până în cele mai mici detalii.

## Concluzii

Pornind de la premisa că simularea este un construct, și nu o imitație a realității, am abordat aici teoriile lui Baudrillard despre simulare și simulacre, ca mai apoi să le aplicăm universului literar din romanul *Magicianul*. Într-un univers al simulării, dată fiind pierderea referentului, a sensului, totul se multiplică la infinit, iar originalul este anihilat. Dispare istoria (care este recreată în cinema), apare războiul hiperreal, se promovează spectacolul (dată fiind absența sensului). În era simulării, realul este înlocuit cu semnele realului. *In nuce*, după cum spunea Baudrillard, simulacrul nu are relație cu realitatea, devenind el însuși realitate.

Unul dintre rezultatele simulării este imaginea-simulacru, care devine atotputernică și se multiplică la infinit, devenind mai mult decât reală, adică hiperreală. În era simulării, unde realitatea devine saturată de imagini, Baudrillard explică conceptul de hiperrealitate, pe care diferiți critici au împărțit-o în două categorii: (1) hiperrealitate slabă/redușă, în care subiectul poate face distincție între real și simulare, și (2) hiperrealitate puternică, în care subiectului i se refuză această posibilitate, individul preferând falsul, deci simularea. Hiperrealitatea redusă este exemplificată de Disneyland, univers fabulos ce permite individului să deosebească realul de simulare, iar hiperrealitatea puternică este ilustrată de lumea din afara Disneyland-ului, un univers ce maschează absența realității. Ideea de simulare văzută drept construct al realității se regăsește în *Inception*, film sub regia lui Christopher Nolan.

Am arătat, totodată, că fenomenul “inception” poate fi aplicat universului simulării construit de Conchis. Pornind de la acest fenomen sunt evidențiate

stadiile simulării, anume: plantarea ideii, ideea-virus și arhitectul. În primul stadiu, al plantării ideii, se alege forma cea mai simplă a ideii, pentru a o putea dezvolta natural în mintea subiectului. Se insinuează ideea de iluzie, care se va dovedi însă o simulare a ideii de iluzie, fiindcă în universul simulării nu există opoziții binare ca real-ireal sau original-copie. Așa-numitul spațiu magic (insula) este, de fapt, un univers gestionat de simulări ale realității. Subiectul implicat, Nicholas, este un *aristo*, un ales al hazardului. În al doilea stadiu, al nașterii ideii-virus, sămânța sădită va deveni idee, definind subconștientul subiectului. Ideea de simulare se definește dreptat, fiind reprezentată de imagini. Spre exemplu, peisajul grecesc este asociat cu o femeie, iar gravurile și tablourile reprezintă pătrunderea protagonistului în universul simulării, imaginea devenind o componentă definitorie a spațiului simulării. Al treilea stadiu este al construirii, arhitectul creând universul simulării. Conchis îndeplinește rolul de arhitect, construind universul lui Nicholas. Arhitectul sau magicianul creează lumea simulării, nepermițând subiectului să facă distincție între real sau ireal, pentru că aceste antagonisme nu sunt valide în universul simulării. Ca urmare, Conchis devine arhitectul ce construiește paradisul simulării, iar neofitul său, Nicholas, devine captiv în labirintul simulacrelor.

De remarcat aici modul în care este reprezentat conceptul de simulare. Ilustrativă pentru universul hiperreal dominat de simulare este povestea epistemologică *Prințul și Magicianul*, în care protagonistul trebuie să înfrunte imaginile-simulacre ale unui Dumnezeu, anume prințesele și insulele. Este evident tipul de hiperrealitate redusă, căci prințului i se oferă posibilitatea de a alege să trăiască sau nu într-o simulare a realității, or el alege lumea simulacrelor. O consecință a dominației simulării și simulacrelor este dispariția sensului, context în care, pentru ca un fapt să aibă sens, este nevoie de scenă, care permite desfășurarea jocului cu măști. Spațiul din Bournai devine astfel universul proliferării spectacolului. Mai mult, sensul nu mai transcende, fiindcă era simulării presupune sfârșitul metafizicului. Precum cavalerii medievali în căutarea Graalului, Nicholas va trece prin moara euristică vrând să descopere sensul într-o lume a simulării. Dar peregrinajul în căutarea sensului se dovedește dificil, căci neofitul nu poate descifra mecanismele ascunse din spatele jocurilor magicianului Conchis. Episodul hipnozei este revelator pentru universul simulării, deoarece Nicholas acceptă hipnoza, simularea, conștient că insula facilitează defășurarea simulării. Se poate vorbi aici despre simularea sinelui, ținând cont că neofitul își proiectează sinele pe ecranul virtual substituit de cer (hipnoza are loc în natură) și asistând la metamorfozarea sinelui în diferite ipostaze, ca stea, vânt etc.

Prin obliterarea sensului, universul din Bournai stă sub zodia hazardului, a jocului de-a Dumnezeu. O dilemă cu care Nicholas se va confrunta este

acceptarea hazardului, a jocului de-a Dumnezeu. Magicianul Conchis simulează hazardul asumându-și rolul de arhitect ce se joacă cu realitatea, rol eminamente necesar din pricina pierderii busolei conștiinței de către cel ales. Nicholas nu este dispus să accepte membralitatea de *aristo*, de ales al hazardului, care ar presupune responsabilitate și neacceptarea simulacrelor. Asumarea statutului de *aristo* presupune găsirea firului roșu în labirintul simulacrelor, adică trecerea prin moara euristică. Nicholas rămâne bulversat descoperind că realitatea este, de fapt, o altă iluzie, această revelație fiind o fațadă a jocului de-a Dumnezeu. O sursă de inspirație în această discuție ne-a fost filmul *Matrix*, care are la bază teoriile lui Baudrillard despre simulare. Dilema liberului arbitru este reprezentată de simbolul pastilei, cea albastră încapsulând evitarea răspunderii, iar cea roșie asumarea răspunderii. Ambii protagoniști, Neo (*Matrix*) și Nicholas (*Magicianul*), sunt supuși testului alegerii. Neo trebuie să înfrunte deșertul realului, spre deosebire de Nicholas, care trebuie să decidă între a experimenta instantaneu războiul cu atrocitățile lui și moartea fără chinuri. Va alege pilula roșie, deși reticent în ce privește asumarea responsabilității. Pe acest fundament incert se va dezvolta ideea simulării plantată de arhitect în mintea subiectului.

O altă consecință a erei simulării este războiul hiperreal. Pornind de la articolul lui Baudrillard "The Gulf War Did Not Take Place", am arătat că în *Magicianul* războiul se dovedește tot o simulare. Baudrillard argumentează că Războiul din Golf nu a avut loc, fiind de fapt un simulacru, un eveniment produs de mass-media. Cu toate că evenimentul a avut loc în timp real, a devenit un simulacru, un război virtual, pierzându-se sensul, semnificația războiului. În simularea războiului inițiată de Conchis sunt reiterate evenimente din cele două războaie mondiale, deci există o hiperrealitate redusă, subiectul fiind conștient de simulare. Prezentarea protagonistului Wimmel se datorează folosirii tehnologiei (mici filmulețe regizate de Conchis), ce permite crearea unui război simulat/virtual. Războiul devine o nouă realitate, creată din imagini virtuale.

Printre sursele folosite de noi aici se numără și studiul lui Mahmoud Salami, intitulat *John Fowles's Fiction and the Poetics of Postmodernism*, care aruncă o nouă lumină asupra subiectului ales, asociind puterea discursului masculin cu puterea distructivă a războiului. Simularea sinelui este o altă consecință a erei simulacrelor, prin substituirea personajelor cu dublurile lor simulate. Un exemplu ilustrativ îl reprezintă gemenele Julie/June, care-și urzupă reciproc identitatea. Identitatea proteană definește protagonista feminină, care simulează diferite roluri, precum schizofrenica, femeia misterioasă etc. În ansamblu, imaginea-simulacru, pierderea sensului, simularea războiului și a sinelui sunt câteva dintre caracteristicile ce definesc universul simulării. Nicholas se dovedește un neofit ce pătrunde în tărâmul simulacrelor, un tărâm al hiperrealității; prin urmare, dezintoxicarea este un proces

necesar, ce-i oferă Alesului posibilitatea de a se elibera din vraja simulacrelor și a intra sub egida responsabilității pentru propriile alegeri..

### **Bibliografie**

- Acheson J (2013) *John Fowles*. London: Palgrave Macmillan.
- Appelrouth S, Desfor Edles L (2008) *Classical and Contemporary Sociological Theory: Text and Readings*. London: Pine Forge.
- Baldick C (2008) *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York, NY: Oxford University Press.
- Baudrillard J (2008) *Simulacre și Simulare*. Cluj: Idea Design & Print.
- Baudrillard J (1995) *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Bertens H, Fokkema D (1997) *International Postmodernism: Theory and Literary Practice*. Amsterdam: John Benjamins.
- Best S, Kellner D (1997) *The Postmodern Turn*. New York, NY: Guilford Press.
- Bishop R (2009) *Baudrillard Now: Current Perspectives in Baudrillard Studies*. Cambridge: Polity Press.
- Blaa L (1993) *Cenzura transcendentă*. București: Humanitas.
- Bleakley A, Bligh J, Browne J (2011) *Medical Education for the Future: Identity, Power and Location*. New York, NY: Springer.
- Botz-Bornstein T (2011) *Inception and Philosophy: Ideas to Die for*. Chicago, IL: Open Court.
- Bould M, Vint S (2011) *The Routledge Concise History of Science Fiction*. New York, NY: Routledge.
- Bray J, Gibbons A, McHale B (2012) *The Routledge Companion to Experimental Literature*. London: Routledge.
- Bright A (2012) *“Curious, If True”: The Fantastic in Literature*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars.
- Brooke-Rose C (1983) *A Rhetoric of the Unreal: Studies in Narrative and Structure, Especially of the Fantastic*. New York, NY: CUP Archive.
- Buckareff A, Nagasawa Y (2016) *Alternative Concepts of God: Essays on the Metaphysics of the Divine*. Oxford: Oxford University Press.
- Burwick F, Pape W (1990) *Aesthetic Illusion: Theoretical and Historical Approaches*. Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- Butler R (1999) *Jean Baudrillard: The Defence of the Real*. London: SAGE.
- Cameron J (2012) *Narrative Is the Essence of History: Essays on the Historical Novel*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars.
- Collobert C, Destrée P, Gonzalez FJ (2012) *Plato and Myth: Studies on the Use and Status of Platonic Myths*. Leiden: Brill.
- Deal WE, Kandler Beal T (2004) *Theory for Religious Studies*. New York, NY: Psychology Press.

- Debord G (1998) *Comments on the Society of the Spectacle*. London: Verso.
- Diani M, Ingraham C (1998) *Restructuring Architectural Theory*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Downing DB, Bazargan S (1991) *Image and Ideology in Modern/Postmodern Discourse*. Albany, NY: SUNY Press.
- Durand AP, Mandel N (2006) *Novels of the Contemporary Extreme*. London: A&C Black.
- Duriez C (1978) The creation of meaning. *Third Way* 7-9.
- Elliott A, Lemert C (2014) *Introduction to Contemporary Social Theory*. New York, NY: Routledge.
- Fawcner HW (1984) *The Timescapes of John Fowles*. Rutherford, NJ: Fairleigh Dickinson University Press.
- Feld AN (2011) *Melancholy and the Otherness of God: A Study of the Hermeneutics of Depression*. Plymouth: Lexington Books.
- Foss SK, Foss KA, Trapp R (2014) *Contemporary Perspectives on Rhetoric: 30th Anniversary Edition*. Long Grove, IL: Waveland Press.
- Fowles J (2011) *Iubita locotenentului francez*. Iași: Polirom.
- Fowles J (2013) *Magicianul*. Iași: Polirom.
- Gaggi S (1991) *Modern/Postmodern: A Study in Twentieth-Century Arts and Ideas*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.
- Gane M (2000) *Jean Baudrillard: In Radical Uncertainty*. London: Pluto.
- Georgi C (2014) *Liveness on Stage: Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Glenn Y (2003) *Taking the Red Pill: Science, Philosophy and the Religion in the Matrix*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Goulimari P (2014) *Literary Criticism and Theory: From Plato to Postcolonialism*. New York, NY: Routledge.
- Hammond JR (2014) *A Preface to H.G. Wells*. New York, NY: Routledge.
- Hegarty P (2004) *Jean Baudrillard: Live Theory*. London: A&C Black.
- Ho Y (2011) *Corpus Stylistics in Principles and Practice: A Stylistic Exploration of John Fowles' The Magus*. London: Continuum.
- Hughes C (2011) *Liberal Democracy as the End of History: Fukuyama and Postmodern Challenges*. New York, NY: Routledge.
- Hutcheon L (2002) *The Politics of Postmodernism*. London: Routledge.
- Ikonomakis R (2008) *Post-War British Fiction as Metaphysical Ethnography: "Gods, Godgames and Goodness" in John Fowles's The Magus and Irish Murdoch's The Sea*. Bern: Peter Lang.
- Jordan J (2010) *Chance and the Modern British Novel: From Henry Green to Iris Murdoch*. London: Bloomsbury.
- Lee A (2014) *Realism & Power (Routledge Revivals): Postmodern British Fiction*. London: Routledge.

- Lenhard J, Küppers G, Shinn T (2007) *Simulation: Pragmatic Constructions of Reality*. Dordrecht: Springer.
- Lenz B (2008) *John Fowles: Visionary and Voyeur*. Amsterdam, New York: Rodopi.
- Longhurts B (2014) *Introducing Cultural Studies*. Abingdon, NY: Routledge.
- Loveday S (1985) *The Romances of John Fowles*. New York, NY: Springer.
- Mahan PK (2008) *It Was and It Isn't: A Rhetorical Exploration of Simulacra in Emerging Church Vintage Worship*. Lynchburg, VA: ProQuest.
- Majkut P (2014) *Smallest Mimes. Defaced Representation and Media Epistemology*. București: Zeta Books.
- Mazis GA (2012) *Earthbodies: Rediscovering Our Planetary Senses*. Albany, NY: SUNY Press.
- McSweeney K (1983) *Four Contemporary Novels: Angus Wilson, Brian Moore, John Fowles, V.S. Naipaul*. London: McGill-Queen's University Press.
- Mercer MG (1970) *The concept of truth and artifact in the Fiction of John Fowles*. Vancouver: The University of British Columbia.
- Merrin W (2015) *Baudrillard and the Media: A Critical Introduction*. Cambridge: Polity Press.
- Nae C (2015) *Moduri de a percepe. O introducere în teoria artei moderne și contemporane*. Iași: Polirom.
- Neary J (1992) *Something and Nothingness: The Fiction of John Updike & John Fowles*. Carbondale, IL: SIU Press.
- Noakes J, Reynolds M (2012) *John Fowles: The Essential Guide*. London: Random House.
- O'Byrne A, Silverman HJ (2014) *Subjects and Simulations: Between Baudrillard and Lacoue-Labarthe*. London: Lexington Books.
- Pappas N (2013) *The Routledge Guidebook to Plato's Republic*. New York, NY: Garamound.
- Perry N (2012) *Hyperreality and Global Culture*. London: Routledge.
- Richardson N, Locks A (2014) *Body Studies: The Basics*. New York, NY: Routledge.
- Salami M (1992) *John Fowles's Fiction and the Poetics of Postmodernism*. London, Toronto: Fairleigh Dickinson University Press.
- Sallis J (2000) *Force of Imagination: The Sense of the Elemental*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Segall A, Cherryholmes CH, Heilman EE (2006) *Social Studies, the Next Generation: Re-Searching in the Postmodern*. New York, NY: Peter Lang.
- Smith MW (2001) *Reading Simulacra: Fatal Theories for Postmodernity*. Albany, NY: SUNY Press.
- Smith RG (2010) *The Baudrillard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Sokolowski JA, Banks CM (2011) *Principles of Modeling and Simulation: A Multidisciplinary Approach*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Solis B (2015) *X: The Experience When Business Meets Design*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Stephenson W (2007) *Fowles's The French Lieutenant's Woman*. London: Continuum.
- Taylor MC (2008) *After God*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Toffoletti K (2011) *Baudrillard Reframed: Interpreting Key Thinkers for the Arts*. London: I.B. Tauris
- Toffoletti K (2007) *Cyborgs and Barbie Dolls: Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body*. London: I.B. Tauris.
- Valle RS, von Eckartsberg R (2012) *Metaphors of Consciousness*. New York, NY: Springer.
- Van Willem R, Weststeijn WG (2000) *Subjectivity*. Amsterdam, Atlanta: Rodopi.
- Vipond LD (1999) *Conversations with John Fowles*. Jackson, TN: University Press of Mississippi.
- Walters J (2012) *Baudrillard and Theology*. London: Bloomsbury.
- Ward G (2002) *Cities of God*. London: Routledge.
- Woolley B (1993) *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. London: Penguin.