

UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI” CLUJ-NAPOCA
FACULTATEA DE LITERE
ȘCOALA DOCTORALĂ DE STUDII LINGVISTICE ȘI LITERARE

Rezumat

**Imagini vii, corpuri artificiale.
Conceptul de simulacru și ipostaze ale copiei fără
referent**

**Conducător de doctorat:
Prof. Univ. Dr. BRAGA Corin**

**Student doctorand:
ȘTEFAN Olga**

2019

CUPRINS

Lista ilustrațiilor din Anexe.....	4
Introducere.....	6
1. Istorie a simulacului, istorie a reprezentării. O perspectivă teoretică.....	13
1.1 Definiții și accepțiuni	13
1.2 „Actul de imagine” și omniprezența imaginii care „pune probleme” . Error! Bookmark not defined.	
1.3 Intențiile imaginii. Reprezentarea și „dubla conștiință”	17
1.4. Eidolon, eikon, phantasma. Teremeni care configurează semnificația simulacului	20
1.5. Absența	24
1.6. Pierre Klossowski. Fantasma.....	25
1.7. Walter Benjamin. Deteriorarea „aurei”	28
1.8. Deleuze și Lyotard. Cultura copiei	31
1.9. Jean Baudrillard. Hiperrealitatea	32
1. 10. Atotputernicia simulacrelor.....	35
2. Idolatrie și iconoclastie. Problema imaginii adevărate	37
2.1. Obiect de cult sau idol impur? Calitatea auratică a imaginii..... Error! Bookmark not defined.	
2.2. Imagini interzise. <i>Imaginea</i> interzisă	44
2.3. Simulacrele. Arta politeismului greco-roman	47
2.4. Primele atitudini iconoclaste	52
2.5. Idol – idolatrie.....	56
2.6. Când obiectul făcut devine zeu.....	59
2.7. Distanța zeu- idol. Distanța Dumnezeu- icoană	65
2.8. A doua poruncă.....	67
2.9. „Căci sunt un Dumnezeu gelos”	70
2.10 Discursul anti-idolatrie creștin.....	71
3. Neliniște statuară. De la fantasma statuii vii la colecțiile de simulacre.....	85
3.1. Statuia vie: o fantasmă definitorie	85
3.2. Un idol trezit la viață. <i>Venus din Ille</i> și Afrodita Cnidiană	91
3.3. Pygmalion și Galatea. Avatarurile unei statui îndrăgostite	95
3.4. Statui și obiecte autoreferențiale.....	101

3.5.	Statui și mașinării.....	102
3.6.	Neliniștea statuilor tăcute. Cronotopul cabinetului de curiozități și colecțiile de simulacre: Saramago, Tournier, Pamuk, Borges	109
4.	Tablouri vrăjite. Reprezentări picturale care prind viață.....	120
4.1.	Trompe-l'œil	120
4.2.	Vedere și viziune. Utilitatea imaginii vii	127
4.3.	Sub vâl. Imaginea își înghite subiectul	131
4.3.1.	<i>Portretul oval</i>	135
4.3.2.	Portrete însuflețite în două narațiuni ale lui Nathaniel Hawthorne	136
4.3.3.	Imaginea și cultul morților. Preambul la <i>Domnișoara Christina</i>	140
4.3.4.	<i>Domnișoara Christina</i> și tinerețea oprită în loc. O încercare de close-reading	143
4.3.5.	Un mit modern despre frumusețe – <i>Portretul lui Dorian Gray</i>	161
5.	Păpușa: o figură de graniță, între inocență și manifest.....	168
5.1.	Frumoasele adormite. Figuri de ceară	168
5.2.	Modele.....	174
5.3.	Morala jucăriilor. Între obiect cultural și obiect afectiv.....	177
5.4.	Pierderea unei păpuși și morala fragilității.....	183
5.5.	Miniaturizări	184
5.6.	Straniul automat desăvârșit.....	186
5.7.	Eșecul simulacului vrăjit. <i>Feathertop</i>	194
5.8.	O marionetă vrea să trăiască. <i>Aventurile lui Pinocchio</i>	195
5.9.	Păpușa-model. Barbie	200
6.	Deschideri postumane: Roboți, clone, holograme, avataruri	205
6.1.	Afectul postuman	205
6.2.	O narațiune paradigmatică. <i>Frankenstein</i>	207
6.3.	Frankenstein, model în narațiunile animării.....	213
6.4.	Scara animației și scara imitației	215
6.5.	Morfologia narațiunilor despre roboți.....	221
6.6.	Cyborgul. Corporalitate postumană	225
6.7.	Identitate terminală	231
6.8.	Robotul: pretext diegetic	233
6.9.	<i>Westworld</i> . Un regal hiperreal	236
6.11.	Kazuo Ishiguro. Clonele melancolice.....	251
6.12.	Evangelia după Sonmi-451	254

7. Holograme și avatari. Două studii de caz despre ipostazele imaginii vii.....	258
7.1 Proiecția virtuală. Holograma	258
7.1.1. Absența reinventată. Dezbateri și negocieri teoretice	258
7.1.2. <i>Invenția lui Morel</i> . Despre supraviețuire și moarte în imagine	262
7.1.3 Imagini malefice. Labirintul hologramei.....	267
7.1.4. Mimetism și amnezie.....	269
7.2. Disoluții identitare în contextul relației realitate-vis-hiperrealitate în <i>Vanilla Sky</i> , <i>The Truman Show</i> și <i>The Matrix</i>	271
Concluzii.....	287
ANEXE	291
BIBLIOGRAFIE.....	329

Cuvinte-cheie: simulacru, imagine, reprezentare, mimetism, Pygmalion, idolatrie, iconoclastie, trompe-l'œil, păpuși, straniul, statui, tablouri, roboți, clone, holograme.

Rezumat:

Lucrarea pe care o propun urmărește *aventurile* acelor figuri care sunt desemnate, programatic sau fortuit, drept *simulacre*. Între copiile care *fascinează* grație surplusului lor de realitate și care se integrează, astfel, unei așa-numite „culturi a copiei” așa enumera: obiectele de cult care pun problema *realității divine* pe care au sau nu dreptul să o reprezinte, tablourile care depășesc regulile reprezentării mimetice și par fie că *trăiesc* o viață a lor, fie că devin depozitarele vieții originalelor a căror formă o redau (o reproduc), fantasma statuii animate și cea a păpușii care, în universul domestic, familiar, prinde viață, roboții rudimentari care devin din ce în ce mai sofisticăți și clonele care întrupează reperele începutului unei alte ordini ale umanității. În vreme ce obiectul creat în acord cu regulile *mimesisului*, oricât de apropiat de realitatea la care se raportează și pe care o reprezintă, nu atentează la integritatea ei, aceste imagini *percepute ca existente* întrețin cu realitatea relații incomode, care o chestionează și care, în ultimă instanță, o delegitimează. Simulacrul poate fi definit, așadar, drept acea copie care nu mai este strict destinată privirii, care se sustrage izolării în muzee, colecții personale, cabinete de curiozități, capătănd autonomie și devenind actant într-o poveste din care fusese, anterior, alungată. Prin intermediul său, categoria realului își pierde integritatea, iar granițele dintre real și iluzoriu se estompează. Simulacrele tratate aici nu sunt simple reprezentări: ele sunt imagini care se comportă ca și când ar *exista*. Conform lui Victor Ieronim Stoichiță, cuvântul „simulacru” denuțește „un obiect făcut, un artefact hiperreal”¹. El „provoacă explozia ordinii stabilite în reprezentarea occidentală bazată pe noțiunea de imitație”, întrucât „nu imită”, ci „înlocuiește realitatea”². Nu este suficient ca un obiect să fie oglindit de un altul: trebuie ca autenticitatea originalului să poată fi deturnată de autonomia copiei, în măsură nu doar să îl zădărnicească, ci, înlocuindu-l, să îl distrugă. *Efectul Pygmalion*, sub egida căruia Victor Ieronim Stoichiță așază istoria noțiunii de simulacru, „constă în inversarea ierarhiei între model și copie”³. În vreme ce strugurii pictați de Zeuxis cu atâta iscusință încât păsările ciuguleau din ei vorbesc despre

¹ Victor Ieronim Stoichiță, *Efectul Pygmalion. De la Ovidiu la Hitchcock*, trad. Delia Răzdolescu, București, Editura Humanitas, 2011, p. 10.

² *Ibidem*.

³ *Ibidem*.

perfectiunea *mimesisului*, a artei imitării formelor într-un mod adecvat, în cazul acestor copii fără referent ieșim din automatismele seducătoare ale imaginii: simulacrul nu mai este iluzie, ci suplinește, într-adevăr, cu succes, obiectul real (absent). Gilles Deleuze, în schimb, vede în simulacru o formă de agresiune: Copia îi este asemănătoare Ideii prin fidelitatea raportării la aceasta. Simulacrul este o imagine brutală, despărțită de Idee, care susține doar că urmează Ideea întru totul: pretenție falsă, menită, spune Deleuze să acopere fragmentarismul unui dezechilibru intern⁴. Noțiunea de simulacru este, de aceea, cu certitudine, conflictuală. Termen *de graniță*, nu de puține ori utilizat în afara cadrelor teoretice care îl asumă tradițional, el intervine în domenii dintre cele mai diverse, căpătând prestigiul de a fi deopotrivă „cheie” și „capcană” în peisajul multifățetat postmodern.

Pentru a ilustra acest fenomen, am ales texte care chestionează și provoacă limitele regulilor verosimilității. Aici, ființa umană, privilegiată, este concurată de ființe artificiale, de artefacte, de miniaturi sau de reproduceri care își datorează statutul ambiguu de imagini *vii* iluziilor optice. Uneori, tablourile respiră, vorbesc, îmbătrânesc, se schimbă. Portrete, fotografii, statui, păpuși, jucării ies din „ramele” lor, coboară de pe rafturi ori postamente, își abandonează statutul pasiv, pur decorativ, și contribuie semnificativ la conturarea intrigii textelor care le distribuie în roluri cheie. Toate aceste situații destabilizează subtil, dar constant, recurent, configurațiile inerțiale ale reprezentării. Ele schițează timid sau impetuos contextele în care, într-o logică narativă alternativă, omul *nu mai* este de neînlocuit și devin, astfel, înspăimântătoare. Discursul lor conține, subsidiar, o idee pe care abia postumanismul o metabolizează și livrează în forme credibile teoretic: omul este imitabil, poate fi reprodus, poate fi depășit. Extrapolând, lumea poate aparține celor mai bizare dintre creaturile făcute (aidoma lui Odradek din proza lui Kafka) din cele mai improbabile materii. Stoichiță identifică în aceste emergente „un fenomen de frontieră”, care, în manieră platoniciană, atrage atenția asupra „unui clivaj esențial”. Există, deci, „două maniere de creare a imaginilor”⁵: arta copiei și arta simulacrului. Primele fisuri ale unei așa-zise coerențe antropocentrice apar în narațiuni care nu încearcă, aparent, să discute despre ceea ce este real și ceea ce este simulacru. Temele lor sunt cu totul altele, inocente. Niciunul dintre obiectele antropomorfe care apar aici nu se mișcă grație sforilor unui păpușar *din text*.

⁴ Vezi Gilles Deleuze, *Diferență și repetiție*, trad. Dumitru Saulea, București, Editura Babel, 1995; de asemenea, Daniel W. Smith, „The Concept of the Simulacrum: Deleuze and the Overturning of Platonism” în *Continental Philosophy Review*, Volumul 38, Aprilie 2005, Numărul 1–2, pp. 89–123.

⁵ Victor Ieronim Stoichiță, *Efectul Pygmalion. De la Ovidiu la Hitchcock*, p. 5.

Niciunul dintre aceste obiecte nu este, în proiectul diegetic, pur decorativ, pretextul unei diversiuni. Învestite cu autonomie, voință și conștiință, copiile care creează cu exces de fidelitate iluzia vieții devin mărci simbolice ale tuturor categoriilor neprivilegiate (nu întâmplător, discursul păpușii care prinde viață, de pildă, este asimilat și exploatat de discursul feminist). În plus, lucrul cu aceste simulacre invită la chestionarea unor teme tari precum: natura creației, raportul dintre creator și creat, dintre imitator și obiectul pe care îl imită, dintre ceea ce numim, convențional, adevărul palpabil și ceea ce seduce în calitatea sa de iluzie.

Așa cum scrie W.J. T. Mitchell, „o poetică a imaginii” ar consemna, prin contrast cu o retorică ori o hermeneutică a imaginii, un studiu asupra „vieții imaginilor, de la idoli antichității și fetișuri până la imaginile tehnice din contemporaneitate ori forme de viață artificiale, incluzând cyborgii și clonele”⁶. În perspectiva unei astfel de poetici, „întrebarea pe care o punem imaginilor nu este ce semnifică ele, ci ce vor de la noi, ce ne cer, cum să le răspundem”⁷. O întrebare complementară se leagă de „ceea ce vrem noi de la imagini”, ce expectanțe investim în ele.

În primul capitol, *Istoria simulacrului ca parte a istoriei reprezentării. O perspectivă teoretică*, pornesc de la ideea că termenul de *simulacru* devine cu adevărat relevant teoretic, pe de o parte, o dată cu dezvoltarea tehnologiilor vizuale, care definesc masiv imaginarul secolului XX, și, pe de altă parte, grație proliferării a unui întreg câmp tematic relaționat virtualității, respectiv „paranoiei” evoluției într-o direcție postumană (ultima dintre cele 20 de teze privitoare la simulacru formulate de Victor Ieronim Stoichiță în *Efectul Pygmalion* stipulează că „în pragul Efectului Pygmalion (...) se află realitatea virtuală”⁸). Filozofia „simulacrului” interesează aici mai ales pentru modul în care acest concept este integrat istoriei reprezentării sau, dimpotrivă, repudiat la periferia ei, ca un fenomen „de frontieră”⁹. *Simulacrul* este contaminat de tot ceea ce configurează istoria ideii de real/realitate/autentic. Prin prisma observațiilor făcute de W.J.T. Mitchell, discut atitudinea sau reacția paradoxală în fața imaginilor, văzute ca fiind, deopotrivă, potențial periculoase, vii, influente (învestite cu atribute magice) și lipsite de orice putere, dacă nu cumva excedentare (în spiritul unui scepticism iconoclast). Teza lui Mitchell despre „dubla

⁶ W. J. T. Mitchell, *What do pictures want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago, 2005, p. XV. [A poetics of pictures, then, in contrast with a rhetoric or hermeneutics, is a study of "the lives of images," from the ancient idols and fetishes to contemporary technical images and artificial life-forms, including cyborgs and clones.]

⁷ *Ibidem*.

⁸ Victor Ieronim Stoichiță, *Efectul Pygmalion. De la Ovidiu la Hitchcock*, p. 282.

⁹ *Ibidem*, p. 281.

conștiință” ca grilă de lectură a imaginii și ca răspuns universal la imagine permite o lectură a fabulei despre „nașterea picturii” din *Istoria naturală* a lui Pliniu cel Bătrân și trecerea spre regimul periculos al simulacrului înțeles *ca obiect ficțional care nu reprezintă, ci există*. În același timp, mă opresc asupra sintagmei de „act de imagine”, prin care Horst Bredekamp desemnează violența intrinsecă imaginii care își *afirmă* existența sau prin care artistul afirmă statutul imaginii vii, potențial dotate cu viață. Mă interesează, în plus, ipostazele ideii de copie autonomă, fără referent, de variantă pervertită a reprezentării, așa cum apare la Platon, în *Sofistul*, dar și în *Republica*. Propun concepte conexe, între care se stabilesc relații de parțială sinonimie (fântasma, copia, hiperrealitatea). Pe larg discutat aici este conceptul de aură, propus de Walter Benjamin în *Opera de artă în epoca reproductibilității tehnice*. Văd în aura lui Benjamin un termen-cheie, care reverberează în abordările tematice asociate postumanismului, cu precădere în textele care tratează problema clonelor, ca ipostazieri extreme ale deteriorării aceluși *hic et nunc* specific originalului autentic. Totodată, punctez contribuțiile lui Nietzsche și ale exegeților săi precum Gianni Vattimo sau Pierre Klossowski. Capitolul se încheie cu o panoramare a accepțiunilor pe care conceptul de simulacru le cunoaște în sistemul filozofic al lui Jean Baudrillard, unde acest termen joacă un rol pivotal.

Al doilea capitol, *Idolatrie și iconoclastie. Problema imaginii adevărate*, discută conceptele de „idol” și „idolatrie” și fenomenul „iconoclastiei” (ale cărui recurențe vorbesc, de fapt, despre aceeași teroare a imaginii care este mai mult decât o suprafață inanimată). Dat fiind faptul că, așa cum arăt în primul capitol al lucrării, simulacrul este asociat în gândirea creștină cu ideea de „idol” (concepție pe care o îmbrățișează, de altfel, și Pierre Klossowski în eseurile sale despre artă¹⁰), urmăresc aici disputa în jurul temelor pe care arta le poate reprezenta fără să comită sacrilegii și despre măsura în care adevărul divin (superior) este susținut sau, dimpotrivă, carentat de reprezentarea figurativă. Pornesc de la premisa că cel mai fertil teren al discuției despre simulacre este acela al contextului „imaginii interzise”, al idolatriei. Imaginile care suplinesc zeii (sau, în unele accepțiuni, sunt zeii) și iconoclastia, ca atitudine vehementă împotriva imaginilor, sunt două aspecte care supraviețuiesc în interiorul discuțiilor despre artă (și despre tot ceea ce intră sub umbrela reprezentării figurative), secole de-a rândul. Capitolul de față se va ocupa de accepțiunile pe care le comportă cuvintele de „idol” sau „idoltru”, conotate negativ în contextul reprezentărilor

¹⁰ Vezi Pierre Klossowski, *Tablouri vii: eseuri critice:1936-1983*, trad. Radu Diaconescu, Cluj-Napoca, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2008.

figurative ale divinității. În egală măsură, ne preocupă istoricul conceptului de iconoclastie și al emergențelor atitudinii iconoclaste, marcate de anxietatea încălcării interdicției fabricării de imagini care să faciliteze adorarea „eronată” și falsificarea relației cu zeul.

Al treilea capitol, *Neliniște statuară. De la fantasma statuii vii la colecțiile de simulacre*, dezvoltă preocuparea pentru ceea ce am numi tropul sau invariantul statuii care prinde viață. Discut aici metaforele pe care le comportă acest tip de întrupare și, informată de teoriile lui Kenneth Gross, George Hersey, Horst Bredekamp și Victor Ieronim Stoichiță, propun o perspectivă asupra fantasmei simulacrului sculptural care, împotriva evidenței, este creat, gândit, perceput ca fiind, în anumite condiții, capabil să învingă imobilitatea. Observațiile din acest capitol vizează relația de transfer care intervine între creator și creația sa. Atunci când cea din urmă are însușiri speciale (fie că este devotată unui cult, fie că reprezintă, la nivel de mit, chiar ascendentul pe care îl are imaginea asupra celui care o asimilează vizual), ea își domină creatorul. Pentru percepția imaginii vii în Antichitate mă opresc asupra anecdotelor din jurul statuii Afroditei, create de Praxitele, cea mai cunoscută fiindu-i atribuită poetul Lucian, în dialogul *Amores (Iubirile)*, readus în atenția cititorilor contemporani de Michel Foucault în *Istoria sexualității*. Impresia de carnalitate, de senzualitate a idolului de piatră, conjugată cu cruzimea sa în raport cu cei care îi încalcă limitele (statuia însăși asumă ipostaza pudică a unei intimități violate), devin pretexte pentru narațiunea *Venus din Ille* a lui Prosper Mérimée. Urmăresc apoi evoluția impulsului pygamlionian de la textul lui Ovidiu (care suprapune mitului regelui-sculptor valorile tactilității) până la credința în posibilitatea de realizare a statuii vii în contextul Iluminismului și al preocupării pentru alăturarea statuiilor antice și a automatelor în cabinetele de curiozități. Utilizez aici lectura pe care Horst Bredekamp o aplică acestor spații de întâlnire a artei, alchimiei și experimentului științific. Capitolul se încheie cu analiza unor fragmente din Jose Saramago, Michel Tournier, Orhan Pamuk și Jorge Luis Borges, care propun cronotopul cabinetului de curiozități ca pe depozitarul mai multor variante de lumi circumscrise agalmatofiliei. Colecționarii și creatorii de statui-manechine dezvoltă un alt filon al metaforei statuii însuflețite, a simulacrului care asumă atributele realității.

Al patrulea capitol, *Tablouri vrăjite. Reprezentări picturale care prind viață*, tratează imaginile bidimensionale care sunt animate fie grație magiei, fie prin mijloace ireverențioase față de principiul „distanței” mimetice, devenind depozitarele unor conținuturi deviante care determină un raport de interșanjabilitate. Prima parte a capitolului este dedicată tehnicii înșelării văzului. Folosind lectura lui Richard L. Leppert, respectiv eseul lui Jean Baudrillard despre tehnica mimetismului extrem, discut ideile lui Horst Bredekamp despre tablourile vii, portretele autoreferențiale și tehnica metapicturală.

Interpretând textul povestirilor *Portretul oval* de Edgar Allan Poe și *Portretele profetice* de Nathaniel Hawthorne, dar și *Portretul lui Dorian Gray*, al lui Oscar Wilde, respectiv micro-romanul *Domnișoara Christina*, al lui Mircea Eliade, observ natura asumat „postumă” a portretisticii victoriene. Imaginea celui mort nu are doar o funcție comemorativă, ci și potențialul magic de a menține iluzia că viața acestuia continuă într-un alt regim.

Al cincilea capitol, *Păpușa, o figură de graniță: între inocență și manifest*, se concentrează asupra figurii proteice a păpușii, în ipostaza de jucărie, automaton, artefact compozit, marionetă, manechin. Păpușa este o figură liminală, care facilitează discuția despre valorile straniului (în accepțiune freudiană), deoarece aduce pe scena domestică, în spațiul securizat al copilăriei, valorile și angoasele imaginii vii. Acest lucru este accentuat de păpușile care nu servesc drept jucării și dobândesc funcții suplimentare. Astfel, la începutul capitolului am analizat figurile de ceară de tipul *Frumoaselor adormite* din Muzeul Figurilor de Ceară al lui Madam Tussaud, păpușile suprarealiste ale lui Hans Bellmer și Oskar Kokoshka, iar la final, păpușile Barbie, în calitatea lor de imagine culturală iconică. Am ales, de asemenea, să analizez *Feathertop (Ciuf-de-Puf)*, de Nathaniel Hawthorne, *Omul cu nisipul/ Moș Ene*, de E.T.A. Hoffmann, *Aventurile lui Pinocchio*, de Carlo Collodi, texte literare clasice care vorbesc despre ambiguitatea relației dintre *a părea viu* și *a prinde viață* pe care o provoacă artefactul creat după chipul și asemănarea omului.

Ultimul capitol al lucrării, *Deschideri postumane: Roboți, clone, holograme, avataruri*, tratează universul compozit al simulacrelor tehnologizate. El se vrea a fi un parcurs teoretic în temele și tensiunile pe care le propun figurile amintite în titlu (roboții, clonele, hologramele, avatarurile din realitatea virtuală), fără a epuiza toate posibilitățile combinatorice în care acestea emerg. Prima analiză pe care o fac este cea a figurii enigmatice a monstrului lui Frankenstein, pe care îl văd, de fapt, ca pe un hibrid al lecturii mitului lui Pygmalion sub influența experimentelor secolului al XVIII-lea, dar și, din cauza reacției pe care aceasta o stârnește (de fobie în fața experimentului eșuat), ca pe un proto-android sau ca pe o proto-clonă. Discut ulterior temele tehnofobe în narațiunile care au ca actanți androizi sau roboți, analizând în special universul simulacrelor din *Westworld*. Mă opresc apoi asupra eticii clonării, accentuând, aici, modelul clonei „dotate cu suflet și conștiință” din narațiuni ca *Să nu mă părăsești* sau din *Omelnicul lui Sonmi-451*, al cincilea capitol al romanului-puzzle *Atlasul norilor* de David Mitchell. Capitolul angajează concepte precum postumanismul, cyborgizarea, identitatea terminală, pe care le utilizez pentru a explica modul în care relația cu artefactul perceput ca real este modificată sau

provocată de noile tehnologii. Autorii pe care îi citez sunt, în principal, Despina Kakoudaki, apoi Lucia Simona Dinescu, Donna Haraway, Scott Bukatman.

Lucrarea se încheie cu două studii de caz, unul dedicat imaginii holografice și un altul care punctează temele majore ale filmelor cult care tratează subiectul hiperrealității la sfârșitul anilor 1990 și începutul anilor 2000.

Concluziile se referă mai ales la deschiderea spre lectura imaginii pe care o implică studiul de față, chestionând măsura în care conceptul de simulacru își găsește aplicabilitate în domenii diverse, situate sub semnul interdisciplinarității.