

Realita překonává hyperrealismus

Jean Baudrillard

Reprodukovat originální dílo neznamena jenom rozmnožit vyobrazení, to znamená falšovat i jeho smysl a hodnotu.

(Benjamin)

V době reprodukce se bozi mívají špatně, a posvátné se hrouť. Je to úpadek bohů a zhroucení hvězd. Andy Warhol byl nepochybně první, kdo to pochopil: jeho serigrafie, na kterých se neúnavně opakuje tvář Marilyn, vyjadřují vzrušující a frustrující multiplikaci idolu v představách, mluví o nedosažitelné bohyni, milionkrát uctívané, ale sama o sobě nedotknutelné, nezvěstné jako ztracený originál.

(Derrida)

V hyperrealismu, v minuciózní reduplikaci skutečného, nejčastěji podle nějakého jiného reproduktivního média, reklamy či fotografie, jde především o zhroucení reality; médium od média skutečnost vyprchává, stává se alegorií smrti, ale také se zesiluje samotným svým ničením, stává se skutečností pro skutečnost, fetišismem ztraceného objektu, už ne předmětem reprezentace, ale extází popření a vlastního rituálního vyhlazení: hyperrealitou.

Tuto tendenci zahájil už realismus. Již rétorika skutečného signalizuje, že jeho statut je těžce znehodnocen (zlatým věkem je věk nevinnosti jazyka, který nemá zdvojit to, co se snaží říct o skutečnosti). Surrealismus je ještě solidární s realismem, jež popírá, ale zároveň zdvojuje tím, že ho narušuje v imaginárnu. Hyperreálné představuje fázi daleko pokročilejší, do té míry, do jaké zde ustupuje sám protiklad skutečného a imaginárního. Irealita zde už není irealitou snu nebo fantazmatu, něčeho za nebo něčeho zde, je irealitou halucinogenní podobnosti skutečného sobě samému. Abychom se dostali z krize reprezentace, je třeba skutečnost uzavřít do čistého opakování. Dříve než se tato tendence objevila v *pop-artu* a malířském neorealismu, je čitelná už v novém románu. Již zde je záměrem vytvořit okolo reality prázdno, vymýtit z ní všechnu psychologii, všechnu subjektivitu, aby jí byla vrácena čistá objektivita. Ve skutečnosti je to objektivita čistého pohledu, objektivita konečně osvobozená od svého objektu, který už je pouze slepým relé pohledu, jenž ho odstraňuje. Kruhové svádění, v němž lze snadno odhalit nevědomou snahu o to, nebýt už více viděn.

Celý dojem, který neoromán vytváří, je toto zuřivé vypouštění smyslu v minuciózní a slepé realitě. Syntax a sémantika zmizely, už neexistuje zjevování se objektu, ale jeho

dostavení se, úporný výslech rozptýlených fragmentů, ani metafora, ani metonymie: nepřetržitá imanence pod policejním dohledem. Tato „objektivní“ mikroskopie vyvolává závrať ze skutečnosti, smrtelnou závrať na hranici reprezentace pro reprezentaci. Je konec starým iluzím reliéfu, perspektivy a hloubky (prostorových i psychologických), spojených s vnímáním objektu: to čisté hledisko (*optique*), pozorování (*scopique*), začalo operovat na povrchu věcí, to pohled se stal molekulovým vzorcem předmětu.

Existuje několik možných způsobů této závrať z realistické simulace:

1 – Dekonstrukce skutečnosti na její detaily, uzavřená paradigmatická deklinace předmětu, zploštění, linearita a vnitřní serialita částečných objektů.

2 – Obraz v obraze (*vision en abyme*): všechny hry detailního rozkládání a zdvojování objektu. Toto množování se chce vydávat za jakousi hloubku, ba dokonce za kritický meta-jazyk. Tak tomu bezpochyby bylo v případě reflexivní povahy znaku, v případě dialektiky zrcadla, ale od nynějška je tento neohraničený zlom už pouze dalším druhem seriality: reálné se zde už nezrcadlí, rozvíjí se samo v sobě až do vyčerpání.

3 – Čistě seriální forma (Andy Warhol a jiní). Zde je zrušena nejen dimenze syntagma-tická, ale i dimenze paradigmatická, protože už se zde nevyskytuje flexe tvarů ani ono vnitřní zrcadlení, ale jednoduše sousedství stejného, nulová flexe a reflexe.

4 – Ovšem tato čistá strojovost je bezpochyby jen paradoxní mezí: opravdový tvořivý model, takový, který zahrnuje všechny ostatní a který je svým způsobem ustálenou formou kódu, je model binární, digitální, nikoliv čistého opakování, ale minimální odchylky, minimálního odstínění mezi dvěma pojmy. To znamená „nejmenší společné paradigma“, jež by mohlo udržet zdání smyslu. Kombinatorika vnitřních diferencí předmětu spotřeby, tato simulace se v současném umění zužuje, až je už pouze tou nejnepatrnější diferencí, která ještě odděluje hypermalířství od hyperreality, totiž hyperrealizovanou skutečností jeho podpisu v aktu malování. Ten se hodlá zeslabovat až do obětího sebevymazání před realitou, ale je známo, nakolik v této minimální diferencí ožívají všechna možná kouzla malířství. Claude Rutault maluje šedé plochy na šedé zdi nebo růžovou na růžovou atd., ale veškeré malířství se skrývá na okraji, který odděluje namalovanou plochu a zeď. Jako by ostatně maloval samotnou zeď jako malíř pokojů, ledaže by akt a metafyzický znak malby, a s nimi veškerá metafyzika reprezentace, dosáhly meze, kdy malování samo sebe pokládá za model (čistý pohled) a vrací se k sobě samému v nutkavém opakování kódu. Nezapomínejme, že za simulací skutečného je vždy realita malování, která nikdy nepřekročí svůj stín.

Samotná definice reálného je: to, čeho je možné poskytnout ekvivalentní reprodukci. Tato definice je v souladu s vědou, která postuluje, že jistý proces může být za daných podmínek přesně napodoben, a s industriální racionalitou, která postuluje univerzální systém ekvivalencí (klasická reprezentace není ekvivalence, je přepisem, interpretací, komentářem). Podle tohoto procesu reprodukovatelnosti skutečné není jen tím, co lze reprodukovat, ale tím, co je vždy už reprodukováné. Nač ho tedy reprodukovat malováním? Stačí ho podepsat: to je Duchamp a jeho držák lahví. Ale proč ho podepisovat, ne-li proto, že ještě věříme v možnost nějakého původního přemístění, nějakého privilegovaného podpisu. Jediným hyperrealismem je v podstatě hyperrealismus podpisu. Ten zůstává jediným transcendentním referentem nějaké skutečnosti, která všechny ztratila. Subjekt malířství se neztrácí nikdy, ve svém rozpadu dosahuje fantastického znovuzplanutí.

Konec reality a konec umění v úplném pohlčení jednoho druhým? Ne: hyperrealismus je završení reálného vzájemnou výměnou, na úrovni simulakra, privilegií a podmínek, které ho zakládají. Hyperreálné je za reprezentací (srov. J.-F. Lyotard, *L'Art vivant*, číslo o hyperrealismu) právě proto, že spočívá úplně celé v simulaci. Turniket reprezentace zde začíná šilet, ale je to šílenství implozivní, které – varujíc se excentricnosti – pošilhává po středu, po vlastní kruhovosti, vlastním opakování v opakování. Hyperrealismus – analogický k zcizujícímu efektu ve snu, který jako by říkal, že sníme, ale přitom je jen hrou cenzury a udržování snu – je, sám už cele podpisem, nedílnou součástí kódované reality, kterou zachovává a na které nic nemění.

Ve skutečnosti je třeba hyperrealismus interpretovat opačně: dnes je hyperrealistická realita sama. Už tajemstvím surrealismu bylo, že i ta nejbanálnější skutečnost se může stát nadskutečnou, ale pouze ve výsadních chvílích, které ještě spadají pod umění a imaginárno. Od nynějška se do dimenze hyperrealistického předstírání začlenila veškerá každodenní realita, politická, sociální, historická, ekonomická atd.: všude už žijeme v „este-

tické“ halucinaci reality. Vše, co může udělat hyperrealismus, je přinést dodatek ke kódu, který uvede tuto realitu na trh s uměním, ale to je nakonec sekundární, neboť aktuální realita nepotřebuje podpis, aby se stala estetickou, tzn. aby se zdvojovala sama v sobě tím, že se anticipuje. Starý slogan, že realita překonává fikci, který odpovídá ještě surrealistickému stádiu této estetizace života, je překonán: více než fikce, se kterou by se mohl život, třeba vítězně, konfrontovat, je to realita úplně proměněná ve hru na realitu, radikální deziluze, kybernetické a *cool*/stádium přicházející po fantazmatické a *hot* fázi. To je cirkus, to je divadlo, to je kino – to už jsou jen staré naturalistické nadávky: o to už nejde, tentokrát jde o *satelizaci skutečného*, vypuštění reality, nevyhovitelné a nesouměřitelné s fantazmaty, která ji kdysi osvětlovala, na oběžnou dráhu.¹ Tuto satelizaci ostatně nacházíme materializovanou ve 2+kk, který jsme skutečně na oběžnou dráhu vynesli, vesmírnou silou, dalo by se říci, s posledním lunárním modulem: sama každodennost pozemského bydlení povýšená na kosmickou hodnotu, absolutní dekor hypostazovaný ve vesmíru, to je konec metafyziky, to začíná éra hyperreality. Ale kosmická transcendence všednosti dvoupokojového bytu, stejně jako jeho strojové a *cool*/zpodobení v hyperrealismu, říkají jedinou věc: že se totiž tento modul,² takový, jaký je, podílí na hyperprostoru reprezentace, v němž je už každý technicky schopen okamžitého zobrazení svého vlastního života, v němž se piloti Tupolevu, který se roztříštil u Bourgetu, mohli na svých kamerách vidět umírat v přímém přenosu. To není nic jiného než zkratování odpovědi v testu otázkou, proces chvilkového prodloužení, skrze nějž je realita okamžitě kontaminována svým simulakrem.

Dříve existovala zvláštní třída alegorických a poněkud d'ábelských objektů: zrcadla, obrazy, umělecká díla (koncepty?), simulakra, ovšem transparentní, ovšem manifestní (napodobenina a falzifikát se nezaměňovaly), která měla svůj styl a svou charakteristickou praxi. A potěšení spočívalo tedy spíše v objevování „přirozeného“ v tom, co bylo umělé a znetvořené. Dnes, kdy reálné a imaginární splynuly do jednoho operačního celku, je všude estetická fascinace: je to podprahové vnímání, jakýsi sedmý smysl, trikařina (*truquage*), montáž, scénář, přeexponování reality za účelem osvětlení modelů, krátce filmová realita, která jako by zde byla jen proto, aby zavdala podnět k dokumentárnímu a spektakulárnímu zápisu – už ne prostor produkce, ale pás čtení, pás kódování a dekodování, pás zmagnetizovaný znaky – realita estetická nikoliv už promyšlením a odstupem umění, ale jeho povýšením na druhou úroveň, umocněním na druhou, anticipací a imanencí kódu. Jakási plošná neúmyslná parodie na každou věc, taktická simulace, nerozhodnutelná hra, se kterou se pojí estetický požitek, tentýž ze čtení i z pravidel hry. *Travelling* znaků, *médií*, módy a modů, slepé a oslnivé veselí simulaker.

Je tomu už dlouho, co byl tento obrát, který je dnes obratem v každodenním životě, ohlášen uměním. Velmi záhy se dílo zdvojuje samo v sobě jako manipulace znaků umění: nadsignifikace, „akademismus označujícího“, jak řekl Lévi-Strauss, který ho ukázal opravdu jako znak-formu. Tehdy umění vstupuje do neomezené *reprodukce sebe sama*: všechno, co se samo v sobě zdvojuje, ať by to byla každodenní a banální skutečnost, padá stejně do rukou uměleckého znaku a estetizuje se. To samé platí pro výrobu, o níž lze říci, že dnes vstupuje do tohoto estetického zdvojení, do této fáze, kdy vylučující veškerý obsah a veškerou účelnost stává se jistým způsobem abstraktní a nefigurativní. Znázorňuje tak produkci v čisté podobě, získává sama, jako umění, hodnotu účelnosti bez konce. Umění a průmysl si tedy mohou směňovat znaky: umění se může stát rozmnožovacím strojem (Andy Warhol), aniž by přestalo být uměním, protože stroj je jen znakem. A výroba může ztratit veškerý společenský účel, aby se nakonec potvrdila a oslavila v oslňujících, zveličených, estetických znacích, jako jsou velké průmyslové kombináty, čtyři sta metrů vysoké věže či mystéria opatřená monogramem P. N. B.

Takže umění je všude, protože klam je v srdci reality. Tak i umění je mrtvé, neboť nejenom jeho kritický přesah je mrtvý, ale i sama realita, cele prosycená estetikou, jež lpí na své vlastní strukturalitě, splývá se svým vlastním obrazem. Už dokonce nemá čas na to, aby vytvářela dojem skutečnosti. Už dokonce nepředbíhá fikci: zachycuje veškerý sen předtím, než vytvoří dojem snu. Schizofrenická závrať z těchto seriálních znaků bez náhrady (*contrefacon*), bez možné sublimace, imanentních ve svém opakování – kdo řekne, kde je skutečnost toho, co simulují? Už dokonce nic neodsouvají (proto simulace přechází do sféry psychózy, chceme-li): ruší se zde dokonce primární procesy. *Cool* svět digitality

pohlcuje svět metafory a metonymie. Princip simulace překonává princip reality jako princip slasti.

Přeložil Ondřej Parus.

*Přeloženo z francouzského originálu „La réalité dépasse l'hyperrealisme“,
Revue d'Esthétique 1, 1976, s. 139–148.*

Poznámky:

1. Někde má soudržný princip reality nepochybně co dělat s existencí panenských území, neprobádaných a právě proto vystupujících jako rezerva imaginárna, jež dává charakteristickou váhu reálnému. Ve chvíli, kdy je celá zeměkoule označena, pod kontrolou, když mapa rozprostírá svůj diagram po celém území, něco jako princip reality mizí. Dobývání vesmíru představuje v tomto ohledu zvláštní mutaci až ke ztrátě pozemského referentu. Přivlastnění si vesmíru s pomocí techniky, praporu a 2+kk stačí, aby se z nich, to znamená z naší nejbanálnější skutečnosti, stala hyperrealita. Jde tu o jasné vykrváčení reality coby vnitřní koherence dokonalého univerza, zatímco jeho hranice se rozšiřují do nekonečna. Dobyví vesmíru, po něm planety, jakožto fantazmatický pokus o to, materializovat neskutečné, rozšířit pravomoc reálného – a tohle je opravdu také pokus o substancializaci konceptů, o jejich materializaci v efektivní skutečnost, dokonce i o teritorializaci nevědomí atd. – rovná se zbavení lidského prostoru jeho substance a jeho převrácení v hyperrealitu simulace.
2. Anebo hyperrealistům drahý metalízový obytný přívěs či supermarket, anebo polévka Campbell, respektive Mona Lisa od té doby, co byla sama také satelizována kolem planety jako absolutní vzor pozemského umění, už vůbec ne umělecké dílo, ale planetární simulakrum, v němž celý jeden svět přichází svědčit o sobě samém (ve skutečnosti o své vlastní smrti) před budoucím univerzem.