

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra estetiky

Bakalářská práce

Veronika Rubášová

Estetika Johna Deweyho a interaktivní umění

John Dewey's Aesthetics and Interactive art

Praha 2015

Vedoucí práce: Mgr. Martin Kaplický, Ph.D.

Tímto způsobem bych zde chtěla poděkovat vedoucímu práce Mgr. Martinu Kaplickému, Ph.D. za jeho cenné odborné rady a za čas, který mi věnoval při studiu dané problematiky. Také bych chtěla poděkovat své rodině za neskonalou trpělivost.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 3. července 2015

.....

Jméno a příjmení

Abstrakt

Bakalářská práce je především zaměřena na teorii Johna Deweyho. První a hlavní část práce se zabývá Deweyho pojetím zkušenosti, rozborem procesu zkušenosti a estetickou rovinou tohoto pojmu. Značný prostor je také věnován estetické zkušenosti s uměleckými díly, která je rozebrána na pozadí každodenních zkušeností. Je zdůrazněna jejich kontinuita. Druhá část práce je dodatkem k výkladu Johna Deweyho. Tato část je věnována problematice interaktivního umění. Interaktivní umění je zde pomocí Deweyho teorie interpretováno. Interaktivní umění je zde prezentováno jako umělecký druh, který dokáže zdůraznit již zmíněnou kontinuitu mezi uměleckými díly a každodenní zkušeností, na kterou poukazuje Dewey.

Klíčová slova: John Dewey, zkušenost, interakce, interaktivní umění, prostředí, rytmus, konání a podstupování, exprese

Abstract

This bachelor thesis is especially focused on John Dewey's theory. The first and the main part of the bachelor thesis deals with Dewey's conception of experience, with analysis of this process of experience and with aesthetic level of experience. Significant part of bachelor thesis is dedicated to aesthetic experience with art as well, which is discussed in the context of every day experiences. Continuity between both is highlighted. The second part of the bachelor thesis is an addendum to the interpretation of Dewey's theory. This part of the thesis deals with interactive art. Interactive art is interpreted using Dewey's theory. Interactive art is in this paper understood as artistic type which can emphasize continuity between art and everyday experience so as Dewey does.

Key words: John Dewey, experience, interaction, Interactive art, environment, rhythm, doing and undergoing, expression

Obsah

Úvod.....	7
1 Pojetí umění z hlediska zkušenosti.....	9
2 Zkušenost a její proces	12
2.1 Prostředí	16
2.2 Rytmus zkušenosti a rovnováha	19
2.3 Konání a podstupování	21
2.4 Role paměti ve zkušenosti.....	23
3 Estetická rovina zkušenosti a problematika umění	26
3.1 Umělecké dílo jako zkušenost	29
3.1.1 Expresivita umění.....	32
3.1.2 Substance a forma	34
4 Interaktivní umění	36
4.1 Interaktivní umění jako zkušenost	39
5 Závěr	43
6 Použitá literatura.....	44

Úvod

Těžiště této bakalářské práce se nachází v teorii Johna Deweyho. Tato práce má za cíl poskytnout ucelený pohled na Deweyho pojem zkušenosti, zvláště na estetickou rovinu tohoto pojmu a na zkušenost s uměleckými díly. V rámci práce bude také otevřena otázka ohledně nového uměleckého druhu, ve kterém je stěžejním prvkem určité pojetí celistvé zkušenosti – jedná se o interaktivní umění. Tato bakalářská práce si neklade za cíl vymezit interaktivní umění ani ho nijak hodnotit. Jedná se o exkurz poukazující na zajímavou skutečnost vznikající propojením teorie Johna Deweyho a interaktivního umění.

Tuto práci lze rozdělit do dvou hlavních částí. První základní a klíčová část obsahuje tři hlavní kapitoly a je věnovaná teorii Johna Deweyho. Druhou část tvoří jedna kapitola, která je věnována právě výše zmíněné problematice interaktivního umění.

První kapitola je úvodem do problematiky, kterou se John Dewey zabývá. V této kapitole je představeno téma, na které Dewey v rámci své teorie upozorňuje a kterým svou rozpravu začíná. Jedná se o problematiku odtržení umění od každodenního života. V práci bude poukázáno, co tímto odtržením Dewey myslí, proč ho považuje za špatné a jaké je jeho řešení takovéto situace. V rámci této problematiky a své teorie vůbec Dewey odmítá filosofický předpoklad nezávislé existence subjektu a objektu. Zaměřuje se na to, jakou povahu má ve skutečnosti zkušenost a na její základní podmínky.

Následně bude text zaměřen na popis procesu zkušenosti, tak jak jej chápe John Dewey. Postupně bude rozebrána povaha završené a nezavršené zkušenosti a to, jakým způsobem zkušenost funguje. Bude poukázáno na roli prostředí a na propojenost prostředí s organismy. Budou zde vysvětleny dvojice termínů rytmus a rovnováha, konání a podstupování. A také bude upřesněna role paměti ve zkušenosti. Proces zkušenosti bude v kapitolách ilustrován příklady z každodenního života.

Dewey předpokládá v každé završené zkušenosti estetickou kvalitu. Poslední kapitola zabývající se Deweyho teorií bude věnována rozboru estetické roviny ve zkušenosti. Pozornost bude také zaměřena na problematiku umění a její specifika.

Poslední kapitola je věnovaná interaktivnímu umění. Nejprve bude tento relativně nový umělecký druh představen, následně bude interpretován pomocí Deweyho teorie. Mimo jiné bude zdůrazněno, v čem je interaktivní umění shodné s Deweyho pojetí umění a v čem je odlišné.

1 Pojetí umění z hlediska zkušenosti

„Jakmile jsou umělecké objekty oddělené od obou svých formujících podmínek, původu a působení v rámci zkušenosti, je kolem nich vybudována zeď, která znejasňuje jejich obecný význam, se kterým estetická teorie pracuje. Umění je odsunuto do separované sféry, kde je odděleno od záměrů všech dalších forem lidského úsilí, podstupování a dosahování cílů.“¹

Z tohoto citátu je patrný postoj Johna Deweyho k přístupu k umění - neuznává žádné duální pojetí umění, tedy pojetí, které by odtrhovalo subjekt od objektu, člověka od umění. Říká, že předmět vnímání, v tomto případě umění, není od vnímatele odpojen – vnímáme ho totiž skrze zkušenost. Umělecké dílo se nám vyjevuje až prostřednictvím zkušenosti, jejíž je součástí.² Umělecká díla tedy také vnímáme skrze zkušenost. Dewey se pro objasnění zkušenosti s uměleckými díly obrací ke zkušenostem z mimouměleckého spektra. Říká, že pro to, abychom mohli pochopit a ocenit estetično v jeho „*kultivované a intenzivnější*“³ podobě, ve formě uměleckých děl, se musíme nejprve zaměřit na zkušenosti každodenního života. Kvalita, kterou pociťujeme při řešení běžné situace, se totiž ve skutečnosti od kvality protínající umělecké dílo neliší natolik, jak by se mohlo na první pohled zdát. Určitá prestiž, kterou díla mají, je založena jen na dlouhodobém uctívání, na konvenci. Umělecká díla získávají obdivem a praxí „*klasický statut*“⁴, čímž se stávají oddělenými a izolovanými od běžné lidské zkušenosti. Podle Deweyho na základě tohoto způsobu vnímání umění, který se stal časem konvencí, pociťujeme diskontinuitu - cítíme jakousi trhlinu mezi uměním a každodenním životem. Kontinuita, která tyto dvě spektra pojí, se pro nás vytratila a přestala námi být uvědomována.

Umění tedy tímto způsobem ztratilo kontakt s každodenním životem. Podle Deweyho tomu však dříve bylo jinak. Umění bylo běžnou součástí procesů všedního života organizované společnosti. Malba a sochařství byly propojeny s architekturou a zároveň se sociálními účely dané budovy (jeskynní malby,

¹ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s 2. („*When artistic objects are separated from both conditions of origin and operation in experience, a wall is built around them that renders almost opaque their general significance, with which esthetic theory deals. Art is remitted to separate realm, where it is cut off from that association with the materials and aims of every other form of human effort, undergoing, and achievement.*“)

² Tamtéž, s. 1.

³ Tamtéž, s. 2. („*refined and intensified*“)

⁴ Tamtéž, s. 1. („*classic status*“)

církevní stavby, reprezentativní budovy – např. radnice). Hudba, zpěv, tanec a pantomima (tanec a pantomima jako základ divadla) byly důležitou součástí společenských a spirituálních rituálů a ceremonií.⁵ Nyní je umění vzhledem k tlaku a podmínkám kladeným moderní společností chápáno mnohem více elitářsky, což ho staví mimo jeho původní prostředí a v některých případech i mimo zájem potencionálních vnímatelů. Úkolem estetiky, by podle Deweyho mělo být poukázání na kontinuitu mezi zkušenostmi s uměleckými díly a běžnými zkušenostmi každodenního života.

Stejným způsobem jako nacházíme estetickou kvalitu v kontaktu s uměleckými díly, můžeme najít estetickou kvalitu i v každodenních činnostech. Dle Deweyho nacházíme estetické i v běžných činnostech. Mezi takovéto běžné činnosti můžeme mimo jiné zařadit sportovní aktivity (hraní, ale i sledování ragby), jiné volnočasové aktivity (zahradničení, rybaření) nebo praktické činnosti, se kterými se potýkáme denně (příkládání polen do ohně, vaření, domácí práce).

Estetický charakter mají různé praktické činnosti. Dewey ilustruje myšlenku příkladem muže starajícího se o oheň. Říká, že muž, který se stará o oheň a příkládá polena do ohniště, zpravidla veškerou svou aktivitu koná vzhledem k tomu, aby oheň nevyhasl nebo aby lépe hořel. Nicméně stále ale také může být stejnou měrou fascinován samotným plamenem, změnou jeho barvy a tvaru nebo jeho chováním, na kterém se sám podílel.⁶ Pro další podobný příklad estetického charakteru v praktické činnosti nemusíme jít nijak zvlášť daleko. Kupříkladu štípání dříví – polena jistě sekáme vzhledem k tomu, že chceme založit oheň a ohřát se nebo na něm něco uvařit. Stále ale v této primárně praktické činnosti můžeme pocítit jistou estetickou kvalitu. Při štípání dříví kreativně přizpůsobujeme náš pohyb dané činnosti. Rozhodujeme se, jakým způsobem se nejlépe postavíme, jaký úhel mají zaujmout naše ruce k našemu tělu nebo jakým způsobem máme uchopit topůrko. Vzhledem okolnostem volíme rychlost našich pohybů a sílu, kterou do činnosti vkládáme. Zajímavý je také fakt, že mnozí kolikrát přes to, že polen je již našťipáno dostatek, pokračují ve štípání dále. Tato skutečnost pokračování v činnosti i přes naplnění předem stanoveného praktického cíle dokládá to, že tato činnost má i jiný cíl, než praktický a může jím

⁵ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005, s. 6.

⁶ Tamtéž, s. 3.

být tedy na základě Deweyho hypotézy estetická kvalita. Při následném přikládání polen do ohně můžeme také esteticky zpětně ocenit jejich vhodnost a kvalitní provedení vlastní práce.

Na počátku zkušenosti je podle Deweyho určitá problematická situace, která je posléze vyřešena nebo ne. Lidé v takovýchto situacích nejsou jen pouhými pozorovateli, výrazně se na změnách statu quo podílejí a spoluvytvářejí ho. Právě toto podílení se, vytváření, interakce s prostředím a proces řešení (ne jen vyřešení) jsou zásadní složky zkušenosti obsahující estetickou kvalitu. Určitý předchůdný záměr je také svým způsobem důležitý, ale není nezbytný – záměr se může konstituovat až v rámci zkušenosti a následně se měnit. Estetický charakter, který zakoušíme při běžných činnostech, zakoušíme v rámci tvorby i v rámci recepce uměleckých děl. Pouze ve větší míře a intenzivněji.

Tento typ zkušenosti, jež je protkán estetickou kvalitou, můžeme tedy, jak bylo výše ukázáno, situovat do umění, ale také mimo umění. Jaký je ale proces takovéto zkušenosti? To, co je zkušenost a jakým způsobem podle Deweyho funguje zkušenost obecně, bude ukázáno v následující kapitole.

2 Zkušenost a její proces

Důležité je zpočátku této kapitoly zmínit, že Dewey chápe zkušenost především jako jakoukoliv interakci organismu s prostředím. Takto pojatou zkušenost také ve svých předchozích textech chápe jako filosofickou empirickou metodu. Jako metodu, která může svým přístupem a povahou konkurovat jiným filosofickým metodám. Zkušenost je metodou, jež rozkrývá to, jak ve skutečnosti vnímáme a prožíváme. Skrze zkušenost lze učinit vhléd do základních principů prožívání reality - můžeme zjistit, jak vnímáme svět a jakým způsobem přistupujeme ke skutečnostem, jež nás obklopují, aniž bychom vycházeli z rozlišení subjekt - objekt.

Zkušenost jako empirická metoda je zásadním nástrojem pro filosofii, ale také pro badatelskou činnost v oblastech, ve kterých ji explicitně není přisuzována přílišná důležitost. Jedná se o obory jako geologie, biologie nebo historie. Dewey ukazuje, že geologové implicitně předpokládají zkušenost, aniž by si ji jako metodu připouštěli – geolog *„dokáže hovořit nejen o dějích, které se staly před jeho narozením, ale také o dějích, které se staly miliony let před lidskou existencí“*⁷ – geologové dokážou využít materiál dnešní zkušenosti pro vysvětlení prehistorických okolností. Zkušenost je pro badatele jistým odrazovým můstkem pro následné studium. Nahlížení na povahu skutečností z hlediska zkušenosti je metodikou, obsahující propojení činností a objektů. Metoda zkušenosti nepracuje jen s předem danými hotovými závěry, ale s procesem – s lidským konáním a podstupováním.

Zkušenost se podle Johna Deweyho vyjevuje nepřetržitě. Neustále jsme v kontaktu s okolím, neustále reagujeme a vyrovnáváme se s konflikty a překážkami, které před nás staví prostředí. I přes určitou nepřetržitou kontinuitu a neustálé vztahování se k okolí Dewey nepředpokládá, že každá zkušenost má povahu kreativní interakce s prostředím. Upozorňuje, že ne vždy se z určitých zárodků zkušeností stanou ucelené a završené zkušenosti. Činnost může být přerušena nebo nedořešena – kontinuita může být přetržena a zkušenost nerozvinuta a nezavršena.

⁷ Dewey, John. *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD., 1929, s. 3a. („A geologist (living in 1928) tells us about events that happened not only before he was born but millions of years before any human being came into existence on this earth.“)

„Kontrastem k takovéto zkušenosti je zkušenost [an experience], při níž zakoušený materiál postupuje k naplnění. Tehdy a pouze tehdy se jedná o sjednocení a vymezení zkušenosti od obecného proudění ostatních zkušeností. Dílo bylo uspokojivě dokončeno; problém je vyřešen; hra je dohrána; situace, ať už se jedná o jezení jídla, hraní hry v šachy, pokračování v konverzaci, psaní knihy nebo účastnění se politické kampaně, je završená, její ukončení je dovršeno, ne přerušeno. Takováto zkušenost je celkem nesoucí svoji vlastní individuální kvalitu a soběstačnost. Toto je zkušenost.“⁸

Dewey ve své teorii tedy odlišuje dva druhy zkušenosti – završenou (ke které výše odkazuje citát) a nezavršenou zkušenost. Dewey v originálním znění završenou zkušenost nazývá buďto „*consummatory experience*“ nebo „*an experience*“⁹. Běžnou, nezavršenou zkušenost, kterou staví do kontrastu k završené zkušenosti, nazývá pouze „*experience*“¹⁰.

Jako završenou zkušenost bychom mohli podle Deweyho charakterizovat tu zkušenost, která je plynulým a dynamickým celkem směřujícím ke zmíněnému završení. Při završené zkušenosti kreativně nakládáme s řešeným problémem, reagujeme na okolí a na konflikty, které tímto kontaktem lidské bytosti a okolí vznikají. Při završené zkušenosti nám nejsou informace okolím jen nabízeny, jsou také aktivně přijímány a následně je s nimi adekvátně nakládáno tak, aby byly co nejvíce prospěšné pro naše následující jednání a vyřešení dané situace. Na tento typ zkušenosti bude tato bakalářská práce dále převážně zaměřena.

Nezavršená zkušenost je naopak charakteristická ztrátou posloupnosti a rozptýlením nebo přemírou mechaničnosti. Dewey rozlišuje dvě typické situace, kdy můžeme hovořit o nezavršené zkušenosti.

⁸ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 37. („*In contrast with such an experience, we have an experience when the material experienced runs its course to fulfillment. Then and then only is it integrated within and demarcated in the general stream of experience from other experiences. A piece of work is finished in a way that is satisfactory; a problem receives its solution; a game is played through; a situation, whether that of eating a meal, playing game of chess, carrying on conversation, writing a book, or taking part in political campaign, is so rounded out that its close is a consummation and not cassation. Such an experience is a whole and carries with it its own individualizing quality and self-sufficiency. It is an experience.*“)

⁹ V obou příkladech se jedná o jeden stejný typ završené/ukončené zkušenosti.

¹⁰ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 36.

Za prvé se jedná o zkušenosti, které jsou specifické ukončením situace ne z důvodu završení, ale z důvodu vyrušení popřípadě letargie. Jedná se o ty případy zkušeností, v rámci kterých před sebou nemáme vytyčený žádný cíl a zároveň tedy ve skutečnosti nesměřujeme k žádnému naplnění nebo k němu směřujeme jen velmi volně. Nevzniká jednotný proud. O takovýchto situacích můžeme mluvit jako o monotónních a fádních chvílích otupělosti a lhostejnosti, na které pro svou neobsažnost snadno rychle zapomínáme. Tyto situace mohou nastat i v případech přerušení a nenaplnění zkušenosti původně směřující k završení. Toto přerušení může mít vnější nebo vnitřní zdroj – můžeme být při naplňování něčím vyrušeni nebo můžeme vlastní chybou propadnout do lhostejné netečnosti. Pokud bychom si vypůjčili Deweyho terminologii, kterou rozvinu až posléze, mohli bychom mluvit o přemíře podstupování na úkor konání – jedná se o okamžiky, kdy na nás okolí necháváme jen působit a nevytváříme žádnou zpětnou reakci.

Za druhé může nezavršená zkušenost nastat při činnostech, které vykonáváme mechanicky. Jedná se o případy, kdy jsme určité činnosti vykonávali už několikrát a kdy je postup pro nás natolik známý, že ho samochodně vykonáváme bez jakéhokoliv přemýšlení nad problémem a bez kreativity. Zde bychom naopak mohli hovořit o přemíře konání na úkor podstupování – aplikujeme známé osvědčené řešení bez nějakého důkladnějšího průzkumu okolních podmínek. Může se také stát, že si detaily těchto okamžiků nedokážeme zpětně vybavit. Například řidič auta zpětně nedokáže popsat cestu, kterou v průběhu řízení volil, protože ji už měl v minulosti několikrát projetou a tak zažitou, že si ji neuvědomoval – v běžné mluvě bychom mohli říct, že řidič jel „na autopilota“. V určitých případech se tedy například může jednat o řízení auta, o cestu hromadnou dopravou nebo o různé administrativní činnosti.

Konkrétně řízení auta je velmi specifická činnost fungující na více úrovních. To, že si řidič neuvědomoval trasu cesty, kterou projížděl, ještě neznamená, že si neuvědomoval všechny okolnosti dopravního prostředí. Při řízení auta je velmi důležité neustále reagovat na změnu prostředí – na dopravní značky, na ostatní účastníky provozu (řidiči, cyklisti, chodci) ale i na počasí nebo stav vozovky. Také je velmi důležité orientovat se v prostředí samotného auta – musíme dostatečně dobře umět řídit auto. V okamžiku, kdy si uvědomujeme prostředí, příslušně na něj reagujeme a přizpůsobujeme mu naši činnost, zakoušíme estetickou kvalitu.

Například estetická kvalita může doprovázet činnost startování do kopce. Nejprve zhodnotíme situaci (sklon vozovky, případné mokro, vzdálenost od řidiče před námi) následně jí přizpůsobíme naši činnost – pouštíme spojku, přidáváme plyn tak, aby se auto plynule rozjelo a zároveň abychom to nepřehnali s otáčkami a auto „neřvalo“ a abychom při tom všem nenabourali řidiče před námi. Takováto zkušenost je komplexní a završená.

Rozpad zkušenosti v tomto konkrétním případě může nastat ve dvou situacích. Prvním případem je řidič, který řídit umí a který může propadnout jisté mechaničnosti. Řidič auto řídí, tak jako již mnohokrát. Na rozdíl od předchozích zkušeností se ale dostatečně nepřizpůsobuje okolnostem – řidič může být unavený nebo si může natolik věřit, že vzhledem ke svým předchozím zkušenostem nepovažuje vyšší pozornost za nutnou. Tato mechaničnost se může projevovat na úrovni samotného řízení (tedy na úrovni řazení, brzdění nebo přidávání plynu) nebo na úrovni provozu – řidič může přestat reagovat na prostředí provozu. Přestane být ostražitý a nedostatečně reaguje. Tato ztráta podstupování je hlavní příčinou dopravních nehod.

Druhým případem je opak zkušeného řidiče – řidič začátečník. Řidič začátečník je nezkušený, někdy dokonce nedostatečně připravený na provoz. V případě takového řidiče začátečníka je možné, že jeho podstupování a konání není v rovnováze. Řidič nedostatečně zkušený svojí pozornost často zaměřuje spíše na samotné mechanismy řízení, než na okolnosti provozu – v ten okamžik ztrácí kontakt s okolím a přestává na něj vhodně reagovat. S nevhodnými reakcemi se pojí i druhý případ nezavršené zkušenosti nezkušeného řidiče. Řidiče může okolí natolik „pohltnout“, že není schopen reagovat. Podstupovaných informací může být tak velké množství a mohou být tak komplikované, že řidič bez zkušeností se může přestat soustředit a v nejhorším případě i zpanikařit a z úleku přestat cokoli dělat.

Nyní zpět k završeným zkušenostem. Dewey poukazuje na zajímavý fakt vyskytující se v kontextu anglického jazyka. V běžné mluvě jsou jako zkušenosti spontánně označovány právě završené zkušenosti. Mluvíci po prožití nějaké výjimečné události o ní říká: „*to byla ale zkušenost*“¹¹, popřípadě o těchto zkušenostech hovoří jako

¹¹ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 37. („*that was an experience*“)

o „pravých zkušenostech“¹². Dewey říká, že události takto označujeme, pokud pro nás z nějakého důvodu byly velmi významné nebo pokud chceme poukázat na jedinečnost nějaké zkušenosti na pozadí zkušeností, které nebyly nijak výjimečné - původní zkušenost může tedy zcela vyniknout.¹³

V kontextu českého jazyka při popisu dané završené zkušenosti příliš nehovoříme jako o „té zkušenosti“, spíše používáme přívlastková zájmena – ten, ta, to – pojící se ke konkrétním podstatným jménům. Například tedy o neobyčejných nebo nějakým způsobem výjimečných událostech hovoříme jako o té sešlosti, o té bouřce, popřípadě o tom sportovním výkonu nebo o tom koncertu. V anglickém jazyce podle Deweyho můžeme také upozorovat tento typ označování významných událostí pomocí podstatných jmen spojených se zájmeny – that storm, that dinner, that concert (ta bouřka, ta večeře, ten koncert). Dewey upozorňuje, že tato podstatná jména se nevztahují k „věci“, ale k prožitému procesu.

Při popisu tedy hovoříme jiným způsobem o završených a nezavršených zkušenostech. Ve skutečnosti o nezavršených zkušenostech vzhledem k jejich bezcílne povaze příliš nehovoříme, popřípadě na ně brzy zapomínáme.

Pro kontext této práce je důležitá jednotnost završené zkušenosti. Završenou zkušenost do jednotného celku pojí estetická kvalita. Estetický prvek se nachází i v každodenních zkušenostech. Každodenní činnost je tedy doprovázena estetickou kvalitou. Nicméně existují specifické činnosti, které vykonáváme jen kvůli nim samotným – jedná se o umělecká díla. Motiv uměleckých děl a aktivity pro ni samu bude rozebrán v následující kapitole. Nejprve se však detailněji zaměřím na jednotlivé definující rysy zkušenosti.

2.1 Prostředí

Charakteristické pro zkušenost je, že není rozložitelná na subjektivní a objektivní. Tyto zdánlivě dvě rozdílné části tvoří celek. Objekt, materiál, jenž je zakoušený, a subjekt, jednající člověk, nelze ve zkušenosti odpojit. Tato interakce člověka s prostředím tvoří neanalyzovatelnou totalitu („*unanalyzed totality*“)¹⁴.

¹² Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 37. („*real experiences*“)

¹³ Tamtéž.

¹⁴ Dewey, John. *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD., 1929, s. 8.

„Zkušenost označuje oseté pole, zasetá semena, sklizené plody, změny denní doby a ročního období, sucho a mokro, horko a chlad, jež můžeme pozorovat, jichž se obáváme nebo po nich toužíme; také označuje ty, kteří sázejí, sklízí, pracují a těší se, doufají, obávají se, plánují, ty, kteří pro pomoc kouzlí nebo používají chemii, ty, kteří jsou zklamáni nebo slaví vítězství.“¹⁵

Dewey zde názorně ukazuje komplexnost a ucelenost zkušenosti. Zdůrazňuje, že ve zkušenosti nemůžeme hovořit o ostrých dualitách. Subjekt a objekt tvoří nedělitelný celek. Organismus a prostředí spolu interagují a jsou velmi úzce propojeny. Proto tvoří prostředí zásadní složku zkušenosti.

Dewey zkušenost charakterizuje jako vztah organismu a prostředí. Prostor je nedílnou součástí života živé bytosti („*The live creature*“¹⁶) a s ním spojené zkušenosti.

„Nastínění společné struktury [zkušenosti]¹⁷ je stanovené skutečností, že každá zkušenost je výsledkem interakce mezi živou bytostí a částí světa, ve kterém bytost žije.“¹⁸

Živé bytosti se celý život potýkají s nějakými konkrétními aspekty daného prostředí, ve kterém žijí. Příroda (prostředí) jim neustále klade do cesty překážky, které je nutno řešit. Překážky, které můžeme také podle Deweyho interpretovat jako „*impulzy*“¹⁹ ke konání, mohou mít různé podoby (např. „*touha po čerstvém vzduchu nebo jídle*“²⁰, či hledání přístřešku v nepříznivých podmínkách). Organismus je napojen na přírodu a na podmínky konkrétního prostředí a v různých intervalech je s nimi buďto v rovnovážném stavu s uspořádanými vztahy nebo ve stavu nevyrovnaném až odtrženém a konfliktním. Dewey říká, že pokud je prostředí příliš odtržené od lidské bytosti, bytost umírá. Proto je v rámci

¹⁵ Dewey, John. *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD., 1929, s. 8. („*Experience*“ denotes the planted field, the sowed seeds, the reaped harvests, the changes of night and day, spring and autumn, wet and dry, heat and cold, that are observed, feared, longed for; it also denotes the one who plants and reaps, who works and rejoices, hopes, fears, plans, invokes magic or chemistry to aid him, who is downcast or triumphant.“)

¹⁶ Název první kapitoly knihy Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005.

¹⁷ Vloženo autorkou práce.

¹⁸ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 45. („*The outline of the common pattern is set by the fact that every experience is the result of interaction between a live creature and some aspect of the world in which he lives.*“)

¹⁹ Tamtéž, s. 60. („*impulsion*“)

²⁰ Tamtéž, s. 12. („*hunger for fresh air or food*“)

řešení takovýchto problému nutná kreativita. Míra kreativity může v určitých případech určovat, zda živočich přežije či nepřežije. Zde můžeme vidět sepiatost zkušenosti se svým estetickým charakterem. Kreativita je ve skutečnosti podmínkou života. Kreativita napomáhá „*růstu*“²¹ jedince – jedinec se v reakci na danou zkušenost vyvíjí, zkušenost ho obohacuje, je základním stavebním kamenem rozvoje lidské bytosti.

Stejným způsobem jako není vhodné přílišné odtržení živé bytosti od prostředí, není podle Deweyho vhodný, ale ve skutečnosti není zcela ani možný opačný extrém – tedy když je prostředí člověku zcela nakloněno a neklade na něj žádné podmínky. Bez překážek je mu dáno vše bez přičinění, nemusí se tedy snažit a kreativně překonávat. V tento okamžik se vytrácí strach z hrozby a potencionálního zklamání, ale také případná radost a naděje. Hrozí zakrnění zkušenosti a tím pádem není ani možný rozvoj živé bytosti. Tento popis „ideální“ skutečnosti však nepopisuje naši reálně možnou zkušenost. Pro nás, pro lidskou bytost, takovéto prostředí neexistuje.

*„V každém okamžiku je živá bytost vystavená nebezpečím svého prostředí a v každý okamžik musí čerpat něco ze svého prostředí, aby uspokojila své potřeby.“*²²

Lidský život je velmi intimně vázaný na prostředí a je citlivý na veškeré jeho změny. Interakce s prostředím nás provází neustále, podle Deweyho na ní závisí osud a dráha, kterou se následně život člověka ubírá.²³ Každý nový problém, kterému je člověk vystaven, vyžaduje kreativní řešení.

Toto kreativní řešení bylo nezbytné a má svůj původ v kontaktu s přírodním prostředím. Kreativní řešení je ale také důležitou součástí dnešních každodenních zkušeností. Například je kreativita důležitá ve sportovních aktivitách. V individuálních sportech ať už mluvíme o běhu, golfu či krasobruslení je vždy nutné reagovat na své okolí a vůči němu kreativně nakládat se svým tělem. Při přílišné mechančnosti může dojít v případě běhu a krasobruslení k pádu, v případě golfu k nepovedenému odpalu. Kreativitu můžeme nalézt i v kolektivních

²¹ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 28. („*growth*“)

²² Tamtéž, s. 12. („*At every moment, the living creature is exposed to dangers from its surroundings, and at every moment, it must draw upon something in its surroundings to satisfy its needs.*“)

²³ Tamtéž.

sportech. Pro fotbal, hokej nebo ragby jsou kreativní akce důležité vzhledem ke skórování bodů. Při nedostatečné kreativitě může soupeř odhalit hráčovu taktiku a překazit ji vlastní kreativní akcí. Naopak může také hráč konfrontací a kreativní reakcí na protihráče předejít skórování bodů. Kreativní řešení je tedy také součástí případů, které nejsou přímo spojené s bojem o život, či s obstaráváním a uspokojováním základních potřeb.

Prostředí není pouze přírodní povahy. Prostředí může být jakýkoliv prostor, ve kterém se momentálně vyskytujeme nebo prostor, ve kterém dlouhodobě žijeme. O prostředí můžeme ale také hovořit i v okamžiku, kdy ho přímo neobýváme – nejedná se jen o prostor, v němž jsme. Prostředí ve skutečnosti není jen obklopující prostor, proniká námi. Spoluutváří nás, naše chování i naše zvyky. Lidé žijící v různých životních podmínkách mohou mít různé společenské návyky a konvence, mohou jiným způsobem řešit problematrické situace, mohou mít i jiné povahové rysy.

Organismus interaguje s prostředím takřka neustále. Zkušenost se vynořuje plynule. Interakce člověka s obklopujícím prostředím jsou zahrnuty v každém procesu našeho života, nepřetržitě navazují.

V takto vymezené zkušenosti můžeme sledovat určitý rytmus vývoje vztahu organismu ke svému prostředí. Výše zmíněné příklady jsou toho důkazem. Nyní přejdeme k dalším klíčovým termínům pojícím se k Deweyho teorii zkušenosti – k rytmu zkušenosti a k rovnováze.

2.2 Rytmus zkušenosti a rovnováha

Je důležité mít neustále na paměti, že Dewey považuje zkušenost za jednotný dynamický celek. Neexistuje zde žádné dělení na samostatný subjekt/objekt. Člověk a prostředí tvoří jednotu. To však neznamená, že zkušenost nemá žádnou strukturaci. Zkušenost ve skutečnosti má strukturu, která je v pohybu – jedná se o rytmus. Tato podkapitola se bude zabývat důkladnějším rozbořením procesu zkušenosti jako rytmu.

Lidská bytost kreativně reaguje na prostředí. Po překlenutí překážky, na kterou bylo takto reagováno, nastává stav rovnováhy („*equilibrium*“)²⁴. Jedná se

²⁴ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 13.

o dočasný stav uspokojení z dokončení daného problému. O dočasný stav se jedná z důvodu, že náš život není statický, jsme neustále vybízeni k řešení a překonávání různých situací. Rovnováha je stav rytmu. Nastává po stavu napětí.

Rytmus zkušenosti můžeme sledovat už v boji o život zmíněném v předchozí podkapitole. Jedná se o rytmus ztráty integrace s prostředím a následného obnovení spojení. Tento proces začal být postupně člověkem vědomě vnímaný a vyhledávaný. Podmínky tohoto procesu se stávaly materiálem, se kterým člověk začal záměrně pracovat a formovat ho. Proces konání, který do sebe zahrnuje následný stav rovnováhy, je člověkem vyhledáván i mimo rozsah boje o život. Jedná se o veškeré interakce s prostředím.

„V této interakci se lidská energie shromažďuje, je uvolněná, přehrazená, frustrovaná a vítězná. Jedná se o rytmický tlukot chtění a naplnění, tepy konání a odložení jednání.“²⁵

Interakce s prostředím nejsou statické. Jakákoliv změna aktuálního stavu je součástí rytmu. V lidské zkušenosti můžeme mluvit o neustálém rytmu. Není důvod se vyhýbat momentům tenze, vzhledem k tomu, že lze využít jejich potenciál a kultivovat je. Naopak vyhýbání se tenzím může působit negativně na rozvoj člověka. Bez konfliktů a následných kreativních řešení hrozí zplanění zkušenosti a zkostnatění používaného vzorce – zkušenost přestává být kreativní, jedná se o neustále opakování zažitého vzoru jednání, o mechaničnost. Přítomnost je v ten okamžik zásadně negativně ovlivněna minulostí a vytrácí se rytmus.

Na jedné straně zde tedy podle Deweyho máme chtění a s tím spojené konání, popřípadě boj a konflikt a na druhé straně máme naplnění, úspěch a rovnováhu. Konáním a překročením nějakého konfliktu dospíváme k završení a rovnováze. Ne vždy zcela bezbolestný konflikt a boj je však v rámci rytmu dané zkušenosti námi vychutnáván. Svým způsobem jsme taženi jistou motivací v podobě rovnováhy. Důležitější je ale pro nás samotný proces překonávání, řešení a kreativita, kterou

²⁵ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 15. („In this interaction, human energy gathers, is released, dammed up, frustrated and victorious. There are rhythmic beats of want and fulfillment, pulses of doing and being withheld from doing.“)

v rámci konání vynakládáme. Toto kreativní konání se pojí s vývojem organismu. Každá interakce je pro nás přínosná. Napomáhá totiž „*růstu*“²⁶ jedince.

Završená zkušenost je rytmický celek, ve kterém se jednotlivé součásti ovlivňují a vymezují navzájem. Po dosažení rovnováhy nastává další konflikt - jedná se o neustálý kontrast strádání a naplnění, ve kterém jedno není možné bez druhého. Jedná se o plynulý tok neobsahující prázdná místa nebo mezery přerušující souvislý celek – probíhá zde neustálé slučování částí. Můžeme sice mluvit o jistých chvílích odpočinku, o pauzách, ale tyto pauzy rozhodně nejsou přerušením toku a rozptýlením. Spíše se jedná o okamžiky, díky kterým lze shrnout doposud dosažené a které se tímto podílejí na samotné definici pohybu – jsou součástí rytmického celku a pomáhají nám tento celek nahlédnout. Dewey tento motiv neustálého rytmického celku přirovnává k nekonečným, pravidelným a přesto vzájemně odlišným vlnám na moři.²⁷

Debata o rytmickém celku nás přivádí k další dvojici pojmů, které Dewey v rámci vymezení zkušenosti používá – ke konání a podstupování.

2.3 Konání a podstupování

Jak bylo výše ukázáno, každá zkušenost je rytmickou interakcí mezi živou bytostí (člověkem) a prostředím, které ji obklopuje. Prostředí na člověka nějakým způsobem vždy působí a ovlivňuje ho. Lidská bytost se danému prostředí přizpůsobuje, reaguje na poskytované podněty a aktivně jedná. Každá interakce je dynamicky organizována. Člověk je v rámci interakce s přírodou vždy aktivní i pasivní. Dewey zde mluví o konání („*doing*“) a podstupování („*undergoing*“)²⁸. Každá interakce má svůj rytmus a je ideálně zakončena rovnovážným stavem, který se stává základem další problematické situace.

Každá zkušenost je tedy rytmický celek obsahující moment konání a moment podstupování. Jedná se o fáze, bez kterých se žádná završená zkušenost neobejde. Dewey předkládá příklad muže zvedajícího kámen.²⁹ Když muž zvedne kámen, aktivně koná. V důsledku této činnosti také trpně zakouší – podstupuje. Podstupuje například nějaké vlastnosti. V tomto případě muž konkrétně

²⁶ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 28. („*growth*“)

²⁷ Tamtéž, s. 15.

²⁸ Tamtéž, s. 42.

²⁹ Tamtéž, s. 45.

podstupuje „*váhu kamene, tlak a texturu povrchu*“³⁰. Kámen se může ukázat jako „*příliš těžký, příliš ostře řezaný nebo málo pevný*“³¹ než se původně zdálo. Vlastnosti předmětu nebo okolí zjištěné podstupováním ovlivňují a určují následné konání. Podstupováním zjistíme, zda je konkrétní věc vyhovující a zda je vhodná pro původně zamýšlené využití, případně následuje přehodnocení předpokládaných záměrů. Člověk do sebe absorbuje informace získané podstupováním a následně je používá. Konání a podstupování jsou vzájemně navazující fáze založené na kumulaci informací, které na sebe nepřetržitě navazují. Tyto informace rozšiřují a proměňují zkušenost a vedou k jejímu završení.³²

Podstupování může být jak příjemný tak bolestivý okamžik zkušenosti. To, o jakou možnost se v konkrétní zkušenosti jedná, je záležitostí konkrétních podmínek zkušenosti.³³ Podstupovaným materiálem může být těžký a hrubě strukturovaný kámen, ale můžou jím být například nic nevážící myšlenky. I přes možnou bolestivou povahu podstupování v průběhu zkušenosti můžeme mít při završení z celého předchozího procesu příjemný pocit. Možná bolest je zde součástí kreativního procesu, který je později z hlediska celku vzhledem k estetické kvalitě nahlížen pozitivně.

Konání a podstupování tvoří rytmus. Dewey ale upozorňuje, že zkušenost není jen střídání aktivního konání a pasivního podstupování – samotné podstupování nebo samotné konání ještě nemusí znamenat zkušenostní zakoušení.

„*Dát ruku do ohně, který ji stravuje, nezbytně neznamená mít zkušenost.*“³⁴

To, že něco podstupujeme, ještě neznamená, že se jedná o završenou zkušenost. Konání a podstupování musí být v rámci zkušenosti v neustálém vztahu. Tento vztah musí být vědomě vnímán. Činnost, její předpoklady a důsledky musí být v rámci percepce propojeny. Na základě tohoto propojení v mysli vyvstávají vztahy a významy. Fáze podstupování je fází reflexe, ve které čteme prostředí, hodnotíme dosavadní konání a jeho následky, na základě kterého můžeme naše konání vhodně přizpůsobit okolnostem. Konání je energické, podstupování je spíše

³⁰ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 45. („*the weight, strain, texture of the surface*“)

³¹ Tamtéž. („*[The stone is] too heavy or too angular, not solid enough*“)

³² Tamtéž, s. 45.

³³ Tamtéž, s. 42

³⁴ Tamtéž, s. 46. („*To put one's hand in the fire that consumes it is not necessarily to have an experience.*“)

aktivně pasivní a kritické, ale přesto intenzivní. Konání a podstupování v rovnoměrném vztahu jsou podmínkou celistvé a završené zkušenosti. Pokud je samotné konání nebo podstupování v přebytku, může dojít k přerušení rovnováhy a k zamlžení vyvstávajících vztahů a významů. Při přebytku podstupování můžeme upadnout do letargie a při přebytku konání do mechanizace. Tedy do zkušeností, které jsme spolu s Deweyem v práci již charakterizovali jako nezavršené. Zkušenost je v těchto hraničních případech „zkreslená“, „rozptýlená“ a „smíšená“³⁵, což jí činí neucelenou a nezavršenou.

Vztah konání a podstupování je pro završení zkušenosti důležitý. Pro vyvstání významů pomocí vztahu konání a podstupování je důležité pozadí, jež tvoří minulé zkušenosti. Dewey poukazuje na fakt, že zkušenost dítěte může být velmi intenzivní. Nicméně nikdy nebude stejným způsobem „hluboká nebo široká“³⁶ jako zkušenost dospělého člověka. K tomu, abychom pochopili komplexnost situace a aby se nám vyjevily funkční vztahy v dané zkušenosti, je nutné mít základ v podobě minulých zkušeností. Dewey upozorňuje, že ve skutečnosti nelze být v takovém stavu vyzrálosti, abychom dokázali zcela a bez žádných prázdných míst uchopit celek všech vztahů v dané zkušenosti. Takové chápání reality není ve skutečnosti v lidských silách, není tedy důvod se jím více zabývat.

Dospělý jedinci disponují určitými minulými zkušenostmi, a dokážou tedy dané situace a jejich vztahy lépe pochopit. Dítě tento základ nemá. Nedokáže tedy vztah mezi konáním a podstupováním uchopit zcela v potřebné šíři. Celá situace včetně vztahu mezi konáním a podstupováním může být dítětem jen „mírně uchopena“³⁷.

2.4 Role paměti ve zkušenosti

„Člověk se liší od nižších živočichů proto, že si uchovává své minulé zkušenosti.“³⁸

Podle Deweyho mají minulé zkušenosti velký podíl na přítomnost, minulost člověka formuje. Člověk se pomocí prožitého vyvíjí a mění se. Své minulé zkušenosti si člověk uchovává ve vzpomínkách a pomocí vzpomínek je může oživit a znovu prožít.

³⁵ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 46. („*distorted*“), („*dispersed*“), („*miscellaneous*“).

³⁶ Tamtéž. („*depth or breadth*“).

³⁷ Tamtéž. („*slightly grasped*“)

³⁸ Dewey, John. Rekonstrukce ve filosofii. Praha: Sfinx, 1929., s. 9.

Vzpomínky nám tedy prostředkují poučení z minulého. Neustále máme v paměti „mlžinu“³⁹ dříve zažitého. Minulost tímto ovlivňuje naši budoucnost a stává se její součástí. Na minulé si však nevzpomínáme výhradně jen vzhledem k jeho potenciálu pro přítomné, můžeme vzpomínat bezděčně a na základě náhodných podnětů. Vhodné je také zmínit, že si nepamatujeme vše – naše paměť někdy selhává a ne vždy máme na paměti minulou vzpomínku, která by nám mohla pomoci při řešení přítomného.

Dewey poukazuje na fakt, že z minulých zkušeností si krom poučení můžeme přinášet i „pocit lítosti“⁴⁰ nad nevhodně řešenými problémy. Na základě minulých zkušeností, jež mohou být spojeny s lítostí nebo naopak s potěšením, můžeme v přítomnosti volit postupy, které se dříve osvědčily nebo naopak vyřadit postupy, které se postupem času vyjevily jako špatné. Každá nová zkušenost do sebe absorbuje ozvěny starých zkušeností⁴¹ – je tedy zásadně ovlivněna informacemi, jež jsou obsažené v paměti.

Minulá řešení uložená v paměti nemusí nutně vždy napomáhat rozvoji zkušenosti. Může nastat okamžik, kdy se na své minulé zkušenosti a na jejich správnost natolik spoléháme, že nedochází ke kreativitě, ale naopak k mechanizaci a zkostnatění vzorce řešení. Tento motiv byl již zmíněn v podkapitole 2.2 „Rytmus zkušenosti a rovnováha“ – bylo zde poukázáno na to, že vyhýbání se tenzím a konfliktům v rámci rytmů zkušeností bývá častokrát příčinou rozpadu a nezavršení zkušenosti.

Pro završenou zkušenost je třeba aktivního i kreativního propojení minulosti a přítomnosti. Důležitá je ale také budoucnost a to, jak k ní přistupujeme.

„Pro plně živého jedince, není budoucnost zlověstná, ale nadějná; obklopuje přítomnost jako svatozář. Ta se skládá z možností, které se zdají být vlastnictvím toho, co je nyní tady a teď. V životě, který je skutečně životem, se vše překrývá a splývá.“⁴²

³⁹ Dewey, John. Rekonstrukce ve filosofii. Praha: Sfinx, 1929., s. 9., v anglickém originále „a cloud“.

⁴⁰ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 17. („sense of regret“)

⁴¹ Tamtéž, s. 17. Dewey užívá Santayanův termín „tlumený dozvuk“ („hushed reverberations“).

⁴² Tamtéž. („To the being fully alive, the future is not ominous but a promise; it surrounds the present as halo. It consists of possibilities that are felt as possession of what is now and here. In life that is truly life, everything overlaps and merges.“)

Zkušenost není ovlivněna jen minulostí, ale také vidinou budoucnosti. Budoucnost nás puď ke konání. Samotná vidina budoucnosti v nás však může vyvolat i nespokojenost – máme představu budoucnosti, která ještě není naplněná, strádáme. Dewey říká, že ideální a pro zkušenost konstruktivní je propojení minulých vzpomínek a očekávání budoucího.

Život bychom tedy mohli chápat jako množství propojených historií. Zkušenosti jsou zásadním prvkem, který od sebe odlišuje jednotlivé lidské bytosti. Využití paměti a vidina budoucnosti od sebe odlišují jednotlivé zkušenosti. Propojení minulého a budoucího je rovinou, směřující k estetickému.

„Umění se zvláštní intenzitou oslavuje momenty, ve kterých minulost posiluje přítomnost a ve kterých je budoucnost podnícením toho, co je nyní.“⁴³

Při kontaktu s uměleckými díly velmi intenzivně čerpáme ze svých minulých zkušeností a zároveň si jasně uvědomujeme budoucnost. Umění před nás staví kreativní výzvy velmi vysoké úrovně. Právě zkušenost s uměleckými díly bude jedním z hlavních témat následující části této bakalářské práce.

⁴³ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 17. („*Art celebrates with peculiar intensity the moments in which the past reenforces the present and in which the future is a quickening of what now is.*“)

3 Estetická rovina zkušenosti a problematika umění

Doposud byla zkušenost v této práci charakterizována jako završený a plynulý celek. Jako interakce organismu s prostředím. Jako interakce, ve které se střídá tenze a konflikt se završením, ve které konáme, ale i podstupujeme a na jejíž průběh mají velký vliv vzpomínky, ale i očekávání budoucnosti. V této kapitole bude nahlédnuta zkušenost z estetické perspektivy a bude poukázáno na souvislost mezi uměním a završenou mimouměleckou zkušeností.

Zkušenost je pro člověka bází pro všechny úkony, je tedy součástí každodenních záležitostí i mimořádných událostí. Pro Deweyho je každodenní zkušenost základem, který jako takový může obsahovat estetický faktor. Nemůžeme ale říci, že se estetický faktor nalézá v jakékoliv běžné zkušenosti. Dewey výskyt estetické roviny upřesňuje. Estetické se nachází ve výše zmíněných završených zkušenostech. Ve zkušenostech, které mají rytmus, jsou jednotné, které se v rámci svého procesu dynamicky vyvíjí a o kterých lze říci, že tímto vývojem směřují k jistému uzavření. Právě samotný průběh těchto zkušeností, cesta, proces završení, záměrné rozvíjení, které je mimoděk naplněné a ukončené obsahuje estetickou rovinu. Velmi důležité je ono završení. Dewey chápe završení jako jakési uzavření, jako propojení všech složek a všech významů, které v rámci dané zkušenosti postupně vyvstávají. Jako okamžik kdy na základě tohoto propojení také vyvstávají nové významy, které nejsou chápány jako prostředník nebo nástroj pro další zcela odlišné jednání, ale jsou svébytnou zkušeností, která může být následně samostatně dále rozvíjena a kultivována. Významy, které v rámci zkušenosti vyvstávají, jsou s touto zkušeností neoddělitelně spojeny, tvoří jednotu.

Jednotlivé části zkušenosti nejsou ohraničené, ale propojené a sjednocené. Jednotlivé zkušenosti vždy tvoří specifický jednotný celek, jenž je vázaný na konkrétní kontext. V rámci završené zkušenosti tedy řešíme nějaký problém, snažíme se o překlenutí nějaké překážky, která je nám kladena. Tento řešený problém může mít různou povahu. Může se jednat například o pokračování v konverzaci, dohrání hry nebo o namalování obrazu, popřípadě o napsání knihy.

Každou z těchto završených zkušeností pojí jednotící kvalita. Tato pojící kvalita je estetické povahy - Dewey ji také nazývá estetická kvalita („*esthetic quality*“)⁴⁴. Tato estetická kvalita protíná linii řešení problému. K tomu, abychom úspěšně vyřešili problém, je nutná kreativita. Jak již bylo zmíněno, kreativita pracuje se zkušenostmi, které jsme prožili v minulosti a které byly završené. Na základě znalosti těchto minulých zkušeností ukotvených v naší paměti a aktuálních podmínek prostředí volíme nejvhodnější postup pro úspěšné řešení dané zkušenosti. Pokud tedy takovýmto způsobem kreativně jednáme a pokud toto naše jednání postupně vede k završení a k vyvrcholení („*culmination*“)⁴⁵ dané zkušenosti, zkušenost obsahuje estetickou kvalitu a můžeme ji označit za završenou. Samotné završení v sobě obsahuje celkový předešlý kreativní pohyb. Zkušenost neobsahující estetickou kvalitu nemůžeme označit za završenou.

Jak bylo výše poukázáno, jedna z doprovodných vlastností mimouměleckých završených zkušeností může být snaha o plnění nějakého předem daného cíle. Vytyčený cíl však není nutnou podmínkou završené zkušenosti jako takové. Tento vytyčený cíl také nemusí být pevně daný – může se v průběhu zkušenosti konstituovat a měnit. V rámci završené zkušenosti můžeme směřovat k nějakému praktickému vnějšmu cíli – tento vnější cíl není pro estetickou rovinu překážkou.

Estetická rovina je tedy nutně přítomná i v završených zkušenostech, které jsou převážně intelektuální nebo praktické:

*„...estetické nemůže být ostře odděleno od intelektuální zkušenosti, poněvadž intelektuální zkušenost musí sama nést estetický podpis, aby byla kompletní.“*⁴⁶

Estetická kvalita je tedy nejen přítomna ve zkušenostech s uměleckými díly, ale také v mimouměleckých zkušenostech. Dewey předpokládá, že struktura završené zkušenosti brání jejímu dělení na praktickou, teoretickou a estetickou. O každé završené zkušenosti můžeme říci, že má estetický charakter. Dewey se tímto způsobem, jak bylo poukázáno v první kapitole, snaží překlenout propast mezi každodenními zkušenostmi a zkušenostmi s uměleckými díly. Poukazuje na jejich společný rys - na estetickou kvalitu. Umělecká díla nelze striktně oddělit od

⁴⁴ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 40.

⁴⁵ Tamtéž, s. 41.

⁴⁶ Tamtéž, s. 40. („*In short) esthetic cannot be sharply marked off from intellectual experience since the latter must bear an esthetic stamp to be itself complete.*“)

každodenních zkušeností. Povaha těchto na první pohled odlišných zkušeností je totiž na této základní úrovni shodná. Po překlenutí této rozdílnosti Dewey v rozpravě pokračuje lokalizací non-estetického.

„Nepřátelé estetického nejsou praktické ani intelektuální. Je to fádnost; línost slabých cílů; podřízení konvencím v praktickém a intelektuálním procesu.“⁴⁷

Dewey ve své teorii poukazuje na to, že rozdíl mezi estetickým, praktickým a teoretickým není tak ostrý. Jakákoliv zkušenost může mít estetický charakter, pokud je opravdu završenou zkušeností. Zkušenost mající estetický charakter ovšem nemusí nutně být dominantně estetická. Podle estetické dominance a povahy zkušenosti můžeme rozlišit tři skupiny završených zkušeností: završenou zkušenost s estetickým charakterem, dominantně estetickou zkušenost a dominantně estetickou zkušenost s uměním. Završená zkušenost s estetickým charakterem je každá završená zkušenost, kterou vykonáváme vzhledem k nějakému vnějšímu intelektuálnímu, praktickému nebo emocionálnímu zájmu. Dominantně estetickou zkušenost vykonáváme především pro ni samu. Tato zkušenost je „záměrně kultivovaná“⁴⁸ – se zájmem ji kreativně rozvíjíme, soustředíme se převážně na danou zkušenost, ve které vyvstávají nové významy. Dominantně estetická zkušenost s uměním je záměrně kultivovaná zkušenost s uměním vykonávána výhradně pro zkušenost samotnou. Dominantně estetická zkušenost s uměním je charakteristická také svým materiálem, se kterým ve zkušenosti pracujeme – materiál je vytvořen umělcem přímo pro tento typ zkušenosti, je vytvořen proto, aby zprostředkoval završenou zkušenost.

Nyní zpět k non-estetickému. Non-estetické tedy nemá svůj původ v praktickém nebo teoretickém, ale v opaku k završené zkušenosti – v nezavršené zkušenosti. Non-estetické zkušenosti nejsou konstitutivní pro náš život, jsou vyprázdněné. Non-estetické se pohybuje mezi dvěma limity. Jedná se o ztrátu organizační struktury nebo redukci zkušenosti na pouze mechanické vztahy. Obě varianty byly výše popsány v kapitole 2 „Zkušenost a její proces“.

⁴⁷ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 42. („*The enemies of the esthetic are neither the practical nor the intellectual. They are the humdrum; slackness of loose ends; submission to convention in practice and intellectual procedure.*“)

⁴⁸ Zeltner, Philip, M. *John Dewey's Aesthetic Philosophy*. Amsterdam: B.R Grüner Publishing Co., 1974., s. 18. („*intentionally cultivated*“)

Zkušenost, kterou člověk zažívá v případě nezavršení, Dewey popisuje na pozadí případu valícího se kamene. Pohyb kamene je spíše než naší završené zkušenosti podobný bezcílnému unášení proudem. Člověk, který prožívá zkušenost, která nespěje k završení, stejně jako kámen nevnímá okolí, nereaguje na něj a nepřemýšlí nad kontrolou a využitím některých specifických podmínek okolí v rámci zkušenosti. Vzhledem k tomu, že takovýto člověk nerozvíjí dané podněty a nereaguje na ně, můžeme hovořit pouze o počátcích pohybu, jejichž potencialita není využita a které nejsou následně rozvedené. Jako kámen míváme prostředí, které na nás sice samo působí, nicméně mi na něj nijak nereagujeme a kreativně na něj nepůsobíme. Pouze se podvolujeme okolnímu proudění věcí bez jakéhokoliv našeho přispění, bez snahy o změnu nebo o osvojení si podmínek, bez snahy o uzavření.⁴⁹

Po vymezení non-estetického se nyní vrátíme zpět k estetické rovině zkušenosti. Doposud byla v této práci představena především zkušenost s estetickým charakterem. Nyní bude práce zaměřena na završenou zkušenost nacházející se na druhé straně vymezeného spektra – na výše zmíněnou dominantně estetickou zkušenost s uměním. Detailnější rozbor a specifika této zkušenosti budou rozebrány v následující podkapitole.

3.1 Umělecké dílo jako zkušenost

O zkušenosti s uměleckými díly bychom mohli v rámci Deweyho myšlenek mluvit jako o umocněné každodenní zkušenosti, jako o její intenzifikaci, jako o dominantně estetické zkušenosti. Proces zkušenosti s uměleckými díly má stejnou strukturu jako proces každodenních zkušeností, tak jak byl výše popsán. Stále se jedná o završený plynulý celek pramenící z interakce člověka a prostředí, ve kterém se střídají tenze s uspokojením, které vedou k rovnováze. Jedná se zde o stejnou jednotu vztahu mezi konáním a podstupováním, o stejnou cirkulaci energií, které tvoří zkušenost zkušeností. Estetický prožitek pramení, stejně jako v případě každodenních zkušeností, z kreativního řešení a s tím spojené kultivace daného problému případně situace. Reagujeme na dané umělecké dílo a kreativně s ním nakládáme. Estetická kvalita přítomná v každodenních zkušenostech je však v umění zvýrazněna, čímž je ve skutečnosti zvýrazněná i vlastní struktura každé kreativní završené zkušenosti.

⁴⁹ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 41.

I přes určitou míru totožnosti ale nemůžeme mluvit o zkušenosti s uměleckými díly jako o zcela totožné se zkušeností s běžnými předměty. Zkušenost s uměleckými díly se liší od běžné zkušenosti odlišným materiálem zkušenosti. Umělecká díla, jak již bylo výše předznamenáno, prostředkují značně specifickou zkušenost a ve skutečnosti jsou vytvořena proto, aby tuto završenou zkušenost zprostředkovala. Důležitou součástí každodenních zkušeností bývá určitý praktický vnější cíl. Estetický faktor se nalézá ve způsobu plnění tohoto předem stanoveného cíle. Umění takovýto praktický vnější cíl nemá, je od něj očištěno. Neznamena to však, že v případě uměleckých děl nemůžeme mluvit o určitém stanoveném cíli – náš cíl je v takovém případě samotná činnost. Hlavním cílem zkušenosti s uměleckými díly je jejich recepce, vlastní proces konání.

Umělecké dílo je pramenem završené zkušenosti pro umělce i pro recipienta. Dewey zkoumá zkušenost s uměleckým dílem jak z hlediska tvůrce, tak z hlediska recipienta. V rámci své teorie popírá stereotyp, že tvůrce je především aktivní a že recipient je především pasivní.

Umělec zakouší završenou zkušenost při tvoření uměleckého díla. Rytmicky koná a podstupuje. Každé dílo je tvořeno z fyzického materiálu, který je konáním přetvářen. Může se jednat o mramor, dřevo, barvy, plátno, ale i o zpěv nebo rytmické pohyby těla. Krom konání umělec dílo také podstupuje. Reflexivně nahlíží na tvořené dílo. Samotné pozorování a recepce díla je v průběhu tvorby neméně důležitá. Umělec přijímá roli vnímatele a pozoruje a rekapituluje doposud vytvořené – vnímá vztahy a kvality a volí následující postup. Vnímané kvality kontrolují proces tvorby.⁵⁰ Proces tvorby končí v okamžiku, kdy je pro umělce umělecké dílo vyhovující a uspokojivé.

„Opravdová práce umělce sestává z vytvoření zkušenosti, která je v rámci percepce soudržná, i když se neustále vyvíjí.“⁵¹

I v divákově případě můžeme mluvit o aktivním zapojení, divákovu vnímání není pasivní záležitostí. Umělecké dílo nám dokonce musí nabídnout prostor pro percepci, aktivní vnímání. Divákovu činnost také sestává z konání a podstupování. Divákovu vnímání je také procesem sestávajícím ze série navzájem ovlivněných

⁵⁰ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 50.

⁵¹ Tamtéž. („*The real work of an artist is to build up an experience that is coherent in perception while moving with constant change in its development.*“)

aktů vnímání, jež jsou završeným procesem - jedná se o proces zřetězení důsledků, vzájemné reakce, kumulace a následného dospění k završení. Divákovu činnost nelze redukovat jen na rozpoznání. Rozpoznání⁵² Dewey definuje jako jednorázový typ vnímání, ve kterém nedochází k takovému rozvoji vnímání jako v případě percepce a které k tomuto rozvinutí ani nemá možnost a prostor. Rozpoznání je uspokojené v okamžiku, kdy je rozpoznané identifikováno, kdy je rozpoznánu jakoby přiřazen štítek nebo nálepka. V rámci rozpoznání si nevšímáme detailů – není nutné se na ně zaměřit, nejsou pro nás v rámci rozpoznání důležité. Rozpoznání nicméně můžeme označit za počátek divákovy percepce. To, že daný předmět nebo situaci rozpoznáme, může být impulzem pro náš následný zájem a proces percepce. V ten okamžik opouštíme jednorázové rozpoznání a snažíme se danou situaci uchopit širěji. Percepce je aktivní činností diváka, kdy divák „*vykládá energii za účelem zisku*“⁵³. Dewey říká, že si divák musí vytvořit svou vlastní zkušenost.⁵⁴ Musí být stále v napětí, musí řešit a překračovat překážky, musí udržovat zkušenost a za tímto účelem vydávat energii. Pokud jsme příliš pasivní, zkušenost se vytrácí.

*„Bez aktu opětovného tvoření [recreation], není objekt vnímán jako umělecké dílo.“*⁵⁵

Vnímatel musí vytvořit završenou zkušenost srovnatelnou se zkušeností, kterou zakoušel umělec. Dewey nehovoří o srovnatelnosti zkušeností v doslovném slova smyslu. Hovoří o tom, že i vnímatel, tak jako umělec, musí uspořádat prvky do určité formy zakoušené zkušenosti, musí dílo v rámci zakoušení jakoby znovu stvořit.

Při vymezení zkušenosti s uměleckými díly hovoří Dewey také o takzvaném „*aktu exprese*“⁵⁶ – hovoří o uměleckém díle jako o aktu, jež je spjatý s vyjádřením sebe samého. Jakým způsobem ale toto vyjádření probíhá a co je tímto vyjádřením myšleno, bude představeno v následující podkapitole. Na tento oddíl naváže další oddíl věnující se substanci a formě uměleckého díla, tak jak je chápe John Dewey.

⁵² Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 54. („*Recognition*“)

⁵³ Tamtéž, s. 55. („*[Perception is an act of] the going-out of energy in order to receive,...*“)

⁵⁴ Tamtéž, s. 56.

⁵⁵ Tamtéž. („*Without an act of recreation the object is not perceived as a work of art.*“)

⁵⁶ Tamtéž, s. 60. („*The act of expression*“)

3.1.1 Expresivita umění

O vyjádření (expresi) Dewey nehovoří jen v případě umění. Nejprve, podle obvyklého postupu, Dewey vymezuje expresivitu v kontextu každodenních zkušeností, následně se věnuje specifikám exprese spojené s uměleckými díly. Nejprve tedy, po jeho vzoru, přistoupím k obecnému představení exprese, jež je součástí každodenních zkušeností.

Expresivita je součástí završené zkušenosti, tak jak byla výše popsána. Za počátek expresivity, tedy stejně jako za počátek završené zkušenosti, Dewey označuje nějaký „impulz“ („*impulsion*“)⁵⁷. Impulz Dewey popisuje jako puzení nebo nutkání, jež vyvstalo na základě potřeb jednotlivce a podmínek prostředí – impulz pochází z spojení živé bytosti a prostředí.

*„Impulzy jsou počátkem zcelené zkušenosti, protože pocházejí z potřeby; touhy a zájmu, které jsou vlastní organismu jako celku a které mohou být naplněny jen skrze vytváření určitých vztahů (aktivních vztahů, interakcí) s environmentem.“*⁵⁸

Impulz podle Deweyho zahrnuje celý organismus – celý organismus se zvnějšňuje, vtiskuje sám sebe do prostředí. Jedná se o touhu po vymezení se vůči prostředí a o touhu po završení. Toto završení je možné jen skrze vnější médium. Médium je materiálem, jenž je součástí prostředí. V rámci zkušenosti se k materiálu obracíme jako k médiu a přetavujeme ho, nakládáme s ním, vkládáme do něj význam. Můžeme zde hovořit o určitém napětí mezi prostředím a organismem, které vzniká právě touto snahou o vymezení se organismu vůči prostředí. Původní impulz se může rozvinout velmi různě. Na počátku zkušenosti ještě neznáme detailní průběh ani povahu završení – skutečnosti, které se vyjevují až v průběhu procesu, a které nejsou na počátku zkušenosti předpokládány a nejsou známé, mohou samotný proces zakoušení velmi ovlivnit.

Na základě impulzu dle Deweyho přetavujeme, přetváříme a znovuvytvoříme („*re-creation*“)⁵⁹ skutečnost. Transformujeme energii a aktivitu do promyšleného a smysluplného celku vyjádření sebe samotného v rámci vnějšího kontextu.

⁵⁷ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 60.

⁵⁸ Tamtéž, s 61. („*Impulsions are the beginnings of complete experience because they proceed from need; from hunger and demand that belongs to the organism as a whole and that can be supplied only by instituting definite relations (active relations, interactions) with the environment.*“)

⁵⁹ Tamtéž, s 63.

Konáme na základě znalosti důsledků a významů našeho jednání. Konáme a podstupujeme. Zakoušíme završenou zkušenost. Ozvláštňujeme skutečnost specifickým způsobem, vkládáme do ní kus sebe prostřednictvím reflexe. Vytváříme něco nového a neopakovatelného, jedná se o konkrétní expresi konkrétního jedince, ve které vyvstávají nové významy.

Podle Deweyho je často završená zkušenost a s ní spojená expresivita doprovázena pozitivními i negativními emocemi. Dewey však neredukuje expresivitu jen na emoční vybití. Pro to, abychom skutečně mohli mluvit o završené zkušenosti a o aktu exprese, je nutná sebereflexe. Emoce se v rámci procesu završování zkušenosti formují a vyvíjí, zatímco při jednorázovém emočním výlevu se jedná o pouhé vyprázdnění, vybití beze stopy po reflexi. Jedná se samozřejmě o způsob vyjádření, ale nejedná se o sebevyjádření, nejedná se o akt exprese živé bytosti. Dewey svoji teorii ukazuje na příkladu malého dítěte. Malé, právě narozené dítě nejprve nebrečí z důvodu, že vyjadřuje sebe a své stanovisko, ale spíše se jedná o fyziologickou reakci podobnou spíše dýchání nebo kýchání. Později, až si dítě uvědomí následky svého činu – tedy breku - může dojít k situaci, kdy uchopí význam pláče jako možné řešení situace. Do té doby se však jedná o nereflektované konání bez podstupování.⁶⁰

Proto, aby se jednalo o expresi a aby tato exprese byla protkána estetickou kvalitou, musíme konat v souladu s úmyslem. Pokud naše činy nejsou zamýšleny, nemůžeme mluvit o expresivitě. Naše jednotlivé činy jsou v okamžik aktu exprese médiem. Takovýmto médiem může být mrknutí oka, pláč, úsměv nebo gestikulace. Pokud činnost děláme mimoděčně, pokud námi není v daný okamžik zamýšlena, není médiem, ale jen instinktivním činem, jakým může být například také kýchnutí.

Umění je podle Deweyho expresí. Médii exprese, jak bylo ukázáno, mohou být lidská gesta a naše každodenní výrazové prostředky, ale také barvy, sochařská hlína nebo herecké výkony. Vždy je zde nějaké vtělení myšlenky do vybraného média. Exprese v uměleckém díle je kreativním sebevyjádřením do daného vnějšího média. Toto sebevyjádření prochází vývojem – postupně se vyjevuje

⁶⁰ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 64.

v rámci určitého časového kontinua. Na počátku je inspirace, impulz, který je následně rozvíjen. Tento rozvoj nebo proces je s následným produktem propojen.

„Akt exprese není něčím, co se kompletně vyjevuje již na základě inspirace. Jedná se o směřování směrem k dokončení inspirace prostřednictvím objektivního materiálu vnímání a obraznosti.“⁶¹

Dewey ale nehovoří jen o expresivitě ze strany umělce. Vnímatel aktivně a reflexivně reaguje na dané dílo. Je jím usměrňován, kontextualizován. Na základě média-obrazu rozvíjíme naši činnost, interagujeme, transformujeme ji do nových vztahů a významů, aktivně konáme a podstupujeme. Akt exprese je dynamickým celkem zahrnující do sebe proces i závěr.

S tématy expresivity a média se v Deweyho teorii také pojí téma substance a formy. Toto téma bude rozebráno v následující podkapitole.

3.1.2 Substance a forma

„Protože jsou umělecké předměty expresivní, jsou jazykem. Spíše se jedná o mnoho jazyků.“⁶²

Dewey poukazuje, že v rámci uměleckého vyjádření, můžeme hovořit o velkém množství jazyků – komunikačních nástrojů. Každý z těchto jazyků je specifický pro určité médium. Jazyk jednoho média není beze změny převoditelný do média druhého. Dewey hovoří v rámci umění o jazycích vzhledem k tomu, že stejně jako řeč, tak i umělecká díla potřebují nejen mluvčího, ale také posluchače. Bez vnímatele/posluchače není umělecké dílo kompletní, přičemž samotný umělec zastává roli vnímatele při samotné tvorbě – podstupuje dílo a reaguje na něj.

Veškerá média, všechny „jazyky“ zahrnují substanci a formu – tedy to, co je vyjadřováno (substance) a to, jak je to vyjadřováno (forma).⁶³ Substance a forma jsou podle Deweyho neoddělitelné. Forma, jak poukazuje Zeltner ve svém textu zaměřeném na teorii Johna Deweyho, zde není myšlena jen jako specifický tvar

⁶¹ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 68. („*The act of expression is not something which supervenes upon an inspiration already complete. It is the carrying forward to completion of an inspiration by means of the objective material of perception and imagery.*“)

⁶² Tamtéž, s. 110. („*Because objects of art are expressive, they are language. Rather they are many languages.*“)

⁶³ Tamtéž, s. 111.

nebo struktura daného díla.⁶⁴ Forma je způsob, jakým jsou uchopeny a jakým se rodí dané významy díla. Forma není jen hmota nebo materiál - je to propojení a organizace materiálu díla, který vnímáme v přímém kontaktu a nás samých. Na základě tohoto propojení, které nás vede k završení zkušenosti, se nám vyjevuje materiál zkušenosti, vyjevují se nové významy. To, co se na základě tohoto procesu propojení vyjevuje, tyto nové významy, jsou substancí. Dílo je „*hmota formována do estetické substance*“⁶⁵, vyvstává na základě předchozí reflexe a analýzy.

Samotná zkušenost s uměním je velmi individuální. Vnímatel pomocí formy skrze zkušenost vytváří zcela nové dílo, vyjevují se nové významy, substance daného díla. Každý člověk je jiná individualita, která do díla přináší své velmi osobní pocity, svůj vlastní vhled a svůj zkušeností základ, čímž tvoří něco zcela nového a neopakovatelného. Vnímatel, jak bylo již výše zmíněno, dílo při každé estetické zkušenosti znovustvoří. Prostřednictvím individuální završené zkušenosti se vnímateli vyjeví tyto nové významy – substance díla.

⁶⁴ Zeltner, Philip, M. John Dewey's Aesthetic Philosophy. Amsterdam: B.R Grüner Publishing Co., 1974., s. 50.

⁶⁵ Dewey, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005., s. 114. („...*matter formed into aesthetic substance*“)

4 Interaktivní umění

Nyní se dostáváme k druhému ohnisku bakalářské práce. Tato část textu se bude věnovat interaktivnímu umění. Nejprve bude interaktivní umění představeno v rámci uměleckého kontextu. Následně bude interaktivní umění interpretováno pomocí teorie Johna Deweyho.

Pojem interaktivní umění⁶⁶ může nejprve působit jako zavádějící termín. Může se zdát, že pod takovýmto názvem by mohlo být, vzhledem k našemu mnohohrstevnatému estetickému vnímání, zařazeno mnohé z umělecké tvorby. Ve skutečnosti je ale v uměleckých kruzích interaktivní umění chápáno jako ustálený a stabilní umělecký druh. Zároveň ale nemůžeme o hranicích interaktivního umění jako uměleckého druhu hovořit jako o zcela ostrých a pevných. Jedná se o umělecké instalace, které vyžadují aktivní účast recipienta a které z vnímatelů tvoří přímé účastníky a uživatele. Zde se hodí poukaz, že ve skutečnosti každé umělecké dílo potřebuje ke své existenci aktivní účast recipienta. V případě interaktivního umění se však jedná o „artefakty“, které danou účast vnímatele předpokládají a jejichž existence ve skutečnosti závisí na přítomném vnímání. Podoba interaktivního díla se mění v závislosti na přítomnosti a činnosti vnímatele. Každý vnímatel má možnost dílo ovlivnit, dílo toto ovlivnění do sebe zahrne.

Dnes je nejčastěji interaktivní umění tvořeno pomocí digitálního média. Jedná se o díla vytvořená pomocí počítačových programů, které sami vytváří určité pole, které je náchylné na změny v daném prostředí. Na základě změn ve vytvořeném poli probíhají změny v díle samotném (na obrazovce, v celé místnosti). Změnou v prostředí je myšlena aktivní účast recipienta ne v tradičním slova smyslu, za kterou můžeme označit přítomnost diváka a jeho receptivní postoj. Je potřebná intenzivnější a aktivnější činnost, kterou recipient v rámci prostoru a díla vyvíjí. Účast recipienta doslova přímo ovlivňuje samotný artefakt prostřednictvím digitálního média. V některých případech podobu ovlivňuje určitý typ chování. To, jaké konkrétní chování ovlivňuje dané dílo, je záležitostí každého jednotlivého uměleckého díla a záměru umělce. Chování ovlivňující dílo může být různé – příchod do místnosti, pohyb, chůze, výška hlasu, množství recipientů a podobně.

⁶⁶ Definice pojmu interaktivního umění v tomto textu vychází především z knihy Michaela Rushe *New Media in Art*.

Výše zmíněná změna v samotném díle, může být také různá. To, o jakou změnu v rámci díla se jedná, záleží na využitém médiu. Je možné využít video nahrávky, počítačem generovanou realitu, hudbu či zvuky⁶⁷. Díky moderní technologii lze vytvořit 3D virtuální realitu zcela závislou na recipientovi⁶⁸. Je to však možné jen za použití nástrojů jako helma s obrazovkou, rukavice a oblek se senzory snímající recipientovi pohyby.

Umění využívající digitálních technologií můžeme zařadit do takzvaných umění nových médií. Kategorie nových médií je poměrně široká. Společný činitel pojící umělecké druhy v této kategorii je využití primárně „mimouměleckých“ technologií vynalezených ve 20. století. Mezi další umělecké vyjádření spadající do této kategorie patří například video art, video instalace, digitální umění nebo multimediální performance.

Interaktivní umění, jak bylo výše poukázáno, ale ve skutečnosti nevzniklo bezprostředně jen díky zavedení digitálních technologií do umělecké tvorby, ačkoliv bychom je nyní mohli označit za hlavní těžiště. Za interaktivní díla můžeme považovat artefakty využívající mechanické stroje nebo artefakty, které pro svou naplněnou existenci po vnímání vyžadují plnění určitého zadání. Počátky interaktivního umění můžeme ve skutečnosti sledovat až k Marcelu Duchampovi⁶⁹. Konkrétně jeho dílo *Rotující skleněné desky* (*Rotary Glass Plates*, 1920) je označované jako první příklad interaktivního umění. Jedná se o instalaci složenou z motoru a obdélníkových skleněných desek, na kterých byly zobrazeny segmenty kruhů. Interaktivita by měla spočívat v tom, že divák musel stroj nejprve zapnout a postavit se na předem určené místo. Pohyb desek vytvářel iluzi pravidelných kruhů. Při rozpravě o předchůdcích interaktivního umění bychom neměli opomenout performanci vzhledem k tomu, že se jedná o umělecký druh často využívající přítomnost publika k proměně představení. Také je vhodné zmínit vynález fotografie a vynález filmu, což jsou technologie v interaktivním umění velmi užívané. Zároveň se jedná o technologie, jejichž vynález způsobil následný technologický rozvoj a který stál na počátku aplikace nových médií do umělecké sféry.

⁶⁷ Například Jeffrey Shaw, *CONFIGURING The CAVE*, <http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/configuring-the-cave/> nebo Federico Diaz, *Dehibernace I a II*, <http://www.fediaz.com/en-instalations.html>

⁶⁸ Například Char Davies, *Osmose*, <http://www.immersence.com/osmose/>

⁶⁹ Rush, Michael. *New Media in Art*. 2nd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2005, s. 222.

Pro umění nových médií je specifické posouvání uměleckých hranic. Tvoří výzvy jak technologické, tak teoretické. Interaktivní umění není výjimkou. V interaktivním umění se prohlubuje kreativní role recipienta. Recipient svojí účastí doslova ovlivňuje a mění dílo. V případě interaktivního umění je velmi problematické mluvit o přítomnosti artefaktu – hranice díla jsou těžko stanovitelné – pro popis díla by bylo spíše vhodné využití slova prostředí nebo pole. Dílo nelze redukovat jen na vstupní informace, které jsou jím divákovi zpočátku poskytovány. Musíme brát ohled i na následující změny a na variabilitu těchto změn v rámci celého pole působnosti daného díla. Termín prostředí je vhodný i vzhledem k teorii Johna Deweyho. Dewey předpokládá, že zkušenost je interakcí organismu a prostředí, jež tvoří neoddělitelný celek, který se postupně vyvíjí. Interaktivní umění tímto způsobem můžeme chápat jako prostředí, jež je ovlivňované recipientem a zároveň je s ním neodpojitelně spojené a které se kontinuálně rozvíjí spolu se zkušeností.

V okamžiku recepcce také mizí hranice mezi samotnými uměleckými druhy. V rámci interaktivního umění probíhá syntéza několika uměleckých druhů (například video, hudba, socha, kresba), které v průběhu zkušenosti tvoří dohromady nerozdělitelný celek, který lze zakoušet více smysly. Michael Rush, americký kurátor, autor knih, kritik a ředitel galerie Michiganské státní univerzity píše o interaktivní umění toto:

„Interaktivita je novou formou vizuální zkušenosti. Vlastně se jedná o novou formu zakoušení umění, která překračuje vizuální a stává se hmatovou.“⁷⁰

Při vnímání daného interaktivního uměleckého díla je zapojeno více smyslů. Jak zde můžeme vidět, nejedná se jen o smysly často upřednostňované – tedy zrak a sluch, ale také například o hmat. V interaktivním umění se vytrácí upřednostňování vybraných (vyšších) smyslů a upozaďování jiných (nižších). V našem vnímání takového díla totiž vše tvoří komplexní celek, na kterém se rovnoměrně podílejí jednotlivé části rovným dílem.

⁷⁰ Rush, Michael. *New Media in Art*. 2nd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2005, s 238. („*Interactivity is a new form of visual experience. In fact, it is a new form of experiencing art that extends beyond the visual to the tactile.*“)

Vzhledem k tomu, že se z pozorovatelů v konfrontaci s interaktivním uměním stávají uživatelé a účastníci, samotná zkušenost s dílem se ocitá na mnohem intenzivnější úrovni. Dílo je prožíváno a zkušenost se dostává zcela do popředí

4.1 Interaktivní umění jako zkušenost

Interaktivní umění je specifickým a relativně novým uměleckým druhem. Teorie Johna Deweyho nám jej může pomoci lépe pochopit. Důležité je si uvědomit, že pokud se pohybujeme v oblasti teorie Johna Deweyho, tak zakoušení interaktivního umění a jeho specifika, nejsou zcela zásadně odlišná od způsobu, jakým je v rámci jeho teorie popsána zkušenost s jinými uměleckými druhy.

Úspěšnou zkušenost s interaktivním uměním můžeme samozřejmě charakterizovat jako završenou zkušenost tak, jak byla popsána v průběhu práce. Interaktivní umění, tak jako jiné umělecké druhy, pro nás představuje určitou překážku nebo spíše situaci, kterou chceme rozluštit, naplnit nebo završit. Samozřejmě se jedná o umělecké dílo – v interaktivním umění, stejně jako v případě jiných uměleckých druhů, je veškerá činnost vztažena a vykonávána jen vzhledem k dílu samotnému. Jedná se rytmický celek konání a podstupování, jejichž prostřednictvím dané dílo poznáváme a snažíme se ho rozpohybovat. Zkušenost se postupně vyvíjí prostřednictvím vlastní kultivace a kreativní činnosti.

Interaktivní umění pro nás tvoří zcela neznámé prostředí, které se snažíme uchopit. Jedná se o zcela nový svět s novými zákony. Každé interaktivní dílo se řídí svými vlastními pravidly. Mohli bychom říci, že interaktivní umění se pro nás stává jistým druhem prostředí v prostředí, ke kterému se jako bytost vztahujeme a interagujeme s ním. Interaktivní umění ve skutečnosti svou vlastní povahou znemožňuje představu, že umělecké dílo má statut „věci“. Jak bylo v práci výše zdůrazněno, Dewey ostře vystupuje proti chápání uměleckého díla jako věci. Interaktivní umění tedy velice názorně ilustruje jeho filosoficko-estetické myšlenku.

Toto prostředí, toto umělecké dílo je tak jako jiná umělecká díla v rámci přímého kontaktu s vnímatelem znovustvořeno. Opětovné tvoření (recreation) je v interaktivním umění velmi intenzivní. Vnímatel tvoří celistvou završenou zkušenost, jejímž prostřednictvím znovustvoří dílo. Zároveň ale také tvoří a proměňuje umělecké dílo jako takové, v jeho vnější podobě. Až po příchodu

vnímatele se dílo rozpojuje a je přístupné ve své komplexnosti. Dílo může nabýt prostřednictvím jiných vnímatelů zcela jiné podoby.

Toto znovustvoření je v Deweyho smyslu protkáno expresí. Vnímatel při procesu zakoušení i umělec při tvorbě díla záměrně konají a určitým způsobem kreativně a reflexivně nakládají s daným dílem. Vnímatelé prostřednictvím média vtiskují do dané zkušenosti sami sebe, vytvářejí tím něco neopakovatelného. Pomocí vědomé interakce vytváří nové významy.

Téma média je v interaktivním umění velmi zajímavé. V interaktivním umění totiž není předurčen nutný vyjadřovací prostředek – nemůžeme mluvit o nějakém uměleckém prostředku, které by toto umění plně charakterizovalo. Často také můžeme hovořit o syntéze různých vyjadřovacích prostředků. Každý umělec při tvorbě jiného díla využívá jiná média – ta, která jsou pro něj v daný okamžik nejvhodnější. V interaktivní tvorbě tudíž není stálý a neměnný vyjadřovací prostředek, který by tento druh charakterizoval. Zároveň ale můžeme hovořit o tom, že součástí média v interaktivním umění je vždy divákova vlastní aktivita.

Každé dílo má svoji substanci a formu, které podle Deweyho nejsou oddělitelné. Za substanci bychom tedy podle Deweyho vzoru mohli v interaktivním umění podobně jako v jiných uměleckých druzích označit samotné dílo – kumulativní a kreativní proces umělce, který vyúsťuje do daného prezentovaného díla spolu s nově vyvstávajícími významy. Za formu bychom mohli označit samotné vnímatelovo prožívání (nebo umělcovo prožívání ve fázi reflexivního vnímání v rámci tvorby), přímý kontakt s dílem, prostřednictvím jehož se vyjevuje substance – nové významy a nová povaha díla. Umělec při tvorbě interaktivního umění předpokládá variabilitu formy, zásadní různost zkušeností jiných vnímatelů, nicméně nad samotnou povahou díla a částečně nad jeho substancí má stále kontrolu. Dílo je uvedeno k životu různým kontaktem různých vnímatelů, ale umělec podmínky a výsledky tohoto kontaktu do určité míry předurčuje a stanovuje již v rámci tvorby. Umělec ovlivňuje proměnlivost díla, nepředurčuje však zcela bezpodmínečně substanci jako takovou, tedy nové významy, které při recepci vyvstávají.

Nyní se vraťme zpět k samotnému procesu vnímání a zakoušení interaktivního umění. Do jisté míry můžeme hovořit o překrytí povahy a procesu zkušenosti

s interaktivním uměním a zkušenosti s ostatními uměleckými druhy. Je tu však jistá odlišnost nebo spíše další dimenze, kterou interaktivní umění disponuje, na rozdíl od jiných uměleckých druhů. Tato dimenze interaktivních děl podporuje Deweyho tezi, že se praktické, teoretické a estetické nevylučuje.

Na rozdíl od jiných uměleckých druhů, od nás zakoušení interaktivního umění vyžaduje jistý typ praktického zapojení. Použitím slovníku Jana Mukařovského bychom mohli říci, že interaktivní umění je propojením praktického, teoretického a estetického postoje. Při percepci interaktivního umění se snažíme o změnu skutečnosti – tato změna skutečnosti je bezprostřední a zaměřená na objekt (praktická funkce), ale také o promítnutí si vnímaného celku do našeho vědomí, poznání ho a celistvého pochopení (teoretická funkce). Zároveň je ale v dané zkušenosti vše znakem (znak jako předmět odkazující sám k sobě a jako účel, ke kterému je směřováno) a veškeré složky jsou pro celek relevantní (estetická funkce).⁷¹

Jedná se o typ uměleckého díla, při jehož percepci není naše činnost pouze estetická, ale částečně i praktická a teoretická. V rámci zkušenosti prakticky konáme, snažíme se o změnu skutečnosti celým naším tělem – reflexivně zasahujeme do uměleckého díla a pozměňujeme ho, snažíme se zjistit, kde jsou jeho hranice nebo jakým způsobem na nás dílo reaguje a jaká je míra těchto reakcí.

Zároveň je důležité podotknout, že se stále jedná o umělecké dílo. I přes velkou roli praktické činnosti v poznávání a řešení daného uměleckého díla, zde není žádný jiný vnější praktický cíl, kvůli kterému danou činnost konáme. Praktická činnost je zde součástí média. Na rozdíl od jiných uměleckých druhů praktická činnost důrazně napomáhá procesu spoluvytváření a vyjevování daného uměleckého díla. Mohli bychom tedy říct, že interaktivní umění zásadním způsobem rozšiřuje médium umění.

Interaktivní umění nám nenabízí, tak jako jiné umělecké druhy, snadno charakterizovatelné a zařaditelné skutečnosti (divadlo, hudba, literatura) popřípadě objekty (obraz, socha, budova), ale spíše jasnou zkušenost, která nám svou komplexností a praktickým článkem spíše může připomínat zkušenost z mimoumělecké sféry, zkušenost na kterou jsme svým způsobem spíše navyklí.

⁷¹ Mukařovský, Jan. *Význam estetiky*. Studie [I]. Brno: Host, 2000, s. 65.

Podle mého názoru tomu tak je, protože interaktivní umění nám nabízí možnost podílet se na dané skutečnosti, reálně ji měnit a následně tuto změnu a náš podíl „hmatatelně“ vyzorovat. Dokážeme jasně identifikovat moment završení. Zároveň zde více než v jiných uměleckých druzích můžeme pocítit nerozpojitelnost subjektu a objektu, na kterou Dewey poukazuje.

Dewey říká, že umělecká díla nám prostřednictvím zakoušení ukazují skutečnou povahu našich zkušeností, jejich estetickou rovinu. Totéž činí interaktivní umění. Podle mého názoru interaktivní umění rovněž poukazuje na blízkost mimouměleckých zkušeností a zkušeností s uměním.

Vzhledem ke své povaze interaktivní umění projasňuje způsob, jakým nakládáme s uměleckými díly. Svou povahou poukazuje na reálnou povahu procesu vnímání uměleckých děl. Tím, že je do procesu zahrnuta praktická činnost, je samotný proces vnímání a reagování na dílo zřetelnější a transparentnější. Specifický je pro interaktivní umění výše zmíněný poukaz na neduálnost procesu vnímání uměleckého díla – na propojenost subjektu a objektu v rámci zakoušení. Interaktivní dílo ve skutečnosti nemá statut věci. Dále interaktivní umění činí přístupnější fakt, že v rámci kontaktu s uměleckými díly reagujeme na podnět, snažíme se o jeho pochopení a svým způsobem o řešení nějakého dílem nabízeného problému a že toto pochopení a vyřešení je pro nás uspokojujícím aktem.

Na pozadí zkušenosti s interaktivním uměním lze zřetelněji vidět pojící prvky uměleckých děl a každodenních činností. Ukazuje se nám, že proces zakoušení a estetická kvalita pramenící z čistě praktických činností, se od procesu zkušenosti a estetické kvality, kterou nám poskytuje kontakt s uměním, nijak zásadně neliší. Pomocí interaktivního umění můžeme pochopit blízkost těchto na první pohled odlišných zkušeností. Interaktivní umění, podobně jako John Dewey, poukazuje na společný základ a propojenost každodenní zkušenosti a zkušenosti s uměleckými díly.

5 Závěr

John Dewey prostřednictvím své teorie navrhuje překlenutí propasti mezi estetickým a mimoestetickým. Dewey pomocí své teorie ukazuje, že estetická rovina se nachází v každé završené zkušenosti. Předpokládá, že jakákoliv završená zkušenost může být dominantně estetická – dominantně estetická povaha tedy není privilegium uměleckých děl.

Dnešní doba je specifická překračováním a postupným rozšiřováním hranic umělecké tvorby. V dnešní době, kdy se mnozí udivují nad povahou některých uměleckých děl, kdy daná díla mohou působit „příliš všedně“, popřípadě ne tradičně, je Deweyho teorie stále velmi aktuální. Umělecká díla dnešní doby polemizují o vlastních hranicích a o hranicích každodenních zkušeností, svým způsobem hledají onu kontinuitu.

Dewey nám poskytuje vhled do situací, které jsou protkány estetickou kvalitou. Ukazuje nám, co je pro nás při takové interakci esenciální a jakým způsobem takovéto zkušenosti pracují. Dewey charakterizuje završenou zkušenost jako celkový souhrn interakcí organismu s prostředím, které se postupně vyjevují v časovém kontinuu a na které lze reflektivně nahlížet a kreativně rozvíjet. Tento celek váže dohromady jednotící kvalita estetické povahy, která protíná linii kreativního řešení.

Takto završené zkušenosti jsou pro nás základem, prostřednictvím jehož vnímáme svět, komunikujeme s okolním prostředím, vyvíjíme se, rosteme. Estetická kvalita, prostupující završené zkušenosti, je v případech mimouměleckých i uměleckých zkušeností totožná.

Dewey nám umožňuje vidět kontinuitu nacházející se mezi zkušenostmi z umělecké a mimoumělecké sféry. Podobně tak činí, nebo alespoň na tento motiv poukazují, různá umělecká díla dnešní doby. Mezi takováto umělecká díla může patřit například interaktivní umění, které svou povahou poukazuje na reálnou povahu procesu vnímání uměleckých děl a které nám umožňuje vidět společný základ uměleckých a mimouměleckých zkušeností - završenou zkušenost.

6 Použitá literatura

Primární literatura:

DEWEY, John. *Art as Experience*. 17. vydání. New York: Perigee Trade, 2005. 371 s. ISBN: 0-399-53197-1 (paperback edition)

DEWEY, John. *Experience and Nature.*, London: George Allen & Unwin, LTD., 1929. 443 s.

DEWEY, John. *Rekonstrukce ve filosofii*. Praha: Sfinx, 1929. 211 s.

DEWEY, John. *Qualitative Thought*. The Collected Works; Later Works of John Dewey, 1925–1953, Vol. 5: 1929–1930, Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1985, s. 243–262.

MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Význam estetiky*. Studie [I]. Brno: Host, 2000. 63-74 s.

RUSH, Michael. *New Media in Art*. 2nd ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2005. 248 s. ISBN-10: 8-500-20378-4

Sekundární literatura:

LEDDY, Tom. *Dewey's Aesthetics*, In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2015 Edition) [online], Edward N. Zalta (ed.). [vid. 23 June 2015].

Dostupné z: <http://plato.stanford.edu/archives/sum2015/entries/dewey-aesthetics/>.

ZELTNER, Philip, M. *John Dewey's Aesthetic Philosophy*. Amsterdam: B.R Grüner Publishing Co., 1974., s.